

ISSN (ONLINE) 2598-9936



INDONESIAN JOURNAL OF INNOVATION STUDIES
PUBLISHED BY
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	8

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 4 (2026): October
DOI: 10.21070/ijins.v27i4.2331

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

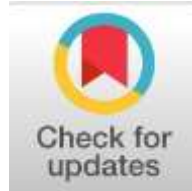
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

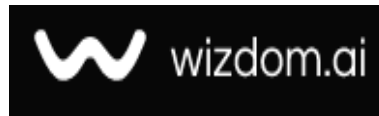
How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Canva AI Assisted Learning Innovation Determines Motivation And Cognitive Academic Outcomes

Inovasi Pembelajaran Berbantuan Canva AI Penentu Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif

Mirna Sentya, mirnasentya11@gmail.com (*)

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Suardi Suardi, suardi@unismuh.ac.id

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Idawati Idawati, idafadollah@unismuh.ac.id

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background Social studies education requires interactive environments to stimulate active participation and meaningful understanding. **Specific Background** However, fifth-grade students in Takalar Regency exhibit low engagement and sub-optimal scores due to conventional teaching methods that lack technological integration. **Knowledge Gap** While numerous studies explore interactive pedagogies, research simultaneously integrating the Giving Question and Getting Answer model with artificial intelligence media remains highly limited. **Aims** This study determines how a digital questioning framework shapes both learning motivation and intellectual achievements in elementary social studies. **Results** Through a quasi-experimental design involving 40 students, data analyzed via ANOVA and MANOVA revealed significant positive differences. The experimental group achieved a higher motivation posttest mean of 85.25 compared to the control group's 68.60. Furthermore, cognitive posttest scores reached 83.75 in the experimental class versus 66.75 in the control class, with multivariate tests confirming a significance value of 0.000. **Novelty** This research introduces a synergistic approach by combining a structured pedagogical model with interactive digital cards, addressing both affective and cognitive domains simultaneously. **Implications** Integrating smart digital tools with structured pedagogies provides educators with a viable framework to foster dynamic classroom interactions and optimize elementary educational standards.

Highlights

- Statistical evaluations revealed a significant disparity in post-intervention assessments favoring the experimental group.
- Integrating digital tools with structured classroom questioning shaped final intellectual achievements.
- The analyzed pedagogical framework transformed elementary social studies into highly engaging experiences.

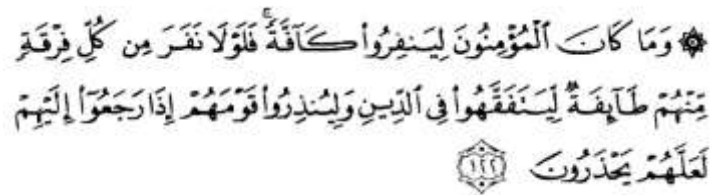
Keywords

Giving Question And Getting Answer; Social Studies Education; Multivariate Analysis; Interactive Digital Cards; Pedagogical Intervention

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen yang penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan adalah proses perubahan menuju pendewasaan, pencerdasan dan pematangan diri. Melalui pendidikan, manusia dapat membangun kebudayaan dan peradaban. Pendidikan juga merupakan penentu kemajuan suatu bangsa dan penentu kemampuan sumber daya manusia di suatu negara. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, berakhlak, berilmu, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Pendidikan di sekolah merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya pembelajaran.

Belajar adalah proses berpikir yang melibatkan interaksi individu dengan lingkungan untuk menemukan pengetahuan. Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu interaksi antara guru dan siswa dalam suatu proses pembelajaran. Belajar merupakan hak dan kewajiban bagi setiap orang untuk memperoleh suatu perubahan [1]. Sebagai seorang muslim diwajibkan untuk menuntut ilmu sejak dilahirkan sampai akhir hayat seperti Surah dalam Al-Qulr'an yang menunjukkan pentingnya Pendidikan yaitu Q.S At-Taubah : 122



Terjemahan:

“Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya”

Penjelasan Ayat tersebut menunjukkan bahwa hukum menuntut ilmu adalah fardhu kifayah, oleh karena itu setiap muslim harus menuntut ilmu dan mengenyam pendidikan, apalagi pendidikan agama sebagai penjagaan diri dalam menjalani kehidupan dan kebahagiaan dunia dan akhirat.

Proses pembelajaran adalah kegiatan belajar dan mengajar yang terjadi antara guru dan siswa. Hubungan antara guru dan siswa beragam, bergantung pada guru, siswa serta situasi yang dihadapi. Tiap guru mempunyai hubungan yang berbeda menurut pribadi dan situasi yang dihadapi. Menurut (Pagarra et al., 2020) Kompetensi yang harus dimiliki guru ada empat yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi kepribadian, dan kompetensi sosial [2]. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan tidak terlepas dari peran utama guru. Guru menjadi kunci utama keberhasilan dalam misi pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Dengan kegiatan pembelajaran, suatu individu mampu mengembangkan diri menjadi semakin dewasa, cerdas dan matang. Menurut Darji Damodiharjo dalam (Marno & Idris, 2017:18), tugas guru sebagai penjabaran dari misi dan fungsi yang diembannya, minimal ada 3 yaitu, mendidik, mengajar dan melatih [3]. Dalam melaksanakan tugas tersebut, guru berperan penting dalam menyampaikan berbagai mata pelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

IPS merupakan mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI yang mengkaji tentang peristiwa, fakta, dan konsep yang memiliki keterkaitan dengan isu-isu sosial. Melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan untuk menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, dan mencintai perdamaian. IPS merupakan integrasi atau perpaduan dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial yang bertujuan untuk membantu dan melatih anak didik agar mampu memiliki kemampuan untuk mengenal dan menganalisis persoalan dari berbagai sudut pandang secara komprehensif [4]. Tujuan pembelajaran IPS dapat dicapai dengan menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan membantu siswa menerima berbagai informasi terkait materi pelajaran secara utuh, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar mereka. Oleh karena itu, pembelajaran yang menyenangkan berperan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan menunjukkan semangat belajar yang besar dan memandang belajar sebagai kebutuhan, sehingga mereka akan mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Pada dasarnya, keberhasilan belajar siswa sangat bergantung pada adanya keinginan atau dorongan dalam diri untuk belajar. Dengan meningkatnya motivasi belajar, hasil belajar siswa pun akan lebih baik, mereka menjadi lebih terarah, serta lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar kognitif mencerminkan sejauh mana siswa mencapai kompetensi yang ditetapkan. Dengan demikian penilaian hasil belajar siswa mencakup hal yang dipelajari di sekolah yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dan mencakup aspek kognitif, afektif, serta psikomotor yang diukur melalui evaluasi [5].

Proses pembelajaran mata pelajaran IPS tidak terlaksana dengan efektif disebabkan karena rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Motivasi belajar siswa rendah karena siswa merasa sulit memahami materi, guru kurang melibatkan siswa dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya sehingga siswa merasa jenuh mengikuti pembelajaran. Selain itu, pembelajaran juga kurang memanfaatkan teknologi yang dapat membantu menjelaskan materi dan menarik perhatian siswa, sehingga siswa menjadi cepat bosan. Sedangkan, hasil belajar siswa dipengaruhi

karena gulrul kulrang mampul melrangsang pelrhatian siswa, sehingga siswa kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media dan teknologi pembelajaran membuat penyampaian materi kurang menarik, sehingga siswa kurang fokus. Hal tersebut berdampak pada pemahaman siswa yang kurang maksimal dan menurunkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah, ditemukan bahwa motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar masih rendah. Beberapa faktor penyebab masalah tersebut dapat terlihat saat proses pembelajaran berlangsung, misalnya siswa kurang fokus mendengarkan penjelasan guru, kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan tidak berani mengangkat tangan ketika diberikan pertanyaan. Selain itu, siswa juga kurang bekerja sama saat mengerjakan tugas kelompok, dan tidak menunjukkan kesungguhan dalam mengikuti pelajaran IPS, sehingga semangat belajar mereka tidak tampak. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran belum efektif dan hasil belajar siswa juga memperkuat temuan tersebut yaitu terdapat siswa kelas V yang memperoleh nilai mata pelajaran IPS belum mencapai KKM yaitu 70.

Model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di mata pelajaran IPS, salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif untuk diterapkan adalah model Giving Question and Getting Answer.

Menurut (Ermawati et al., 2024) penerapan model pembelajaran Giving Question and Getting Answer dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis [6]. Model ini juga mendorong siswa aktif mencari jawaban dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Dalam model ini, pembelajaran terjadi melalui proses bertanya dan menjawab antara guru dengan peserta didik atau antar peserta didik. Penerapan model pembelajaran Giving Question and Getting Answer dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis dan aktif mencari jawaban serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Kelebihan model pembelajaran Giving Question and Getting Answer yaitu siswa dilibatkan secara langsung sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, siswa diberi kesempatan untuk bertanya baik secara individu ataupun kelompok terkait dengan materi yang belum dimengerti, meningkatkan kerjasama antar siswa dan meningkatkan keberanian siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran, serta memotivasi siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pemahaman siswa terhadap materi, bisa dibantu dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran [7]. Pemilihan media yang tepat dapat mempermudah terlaksananya pembelajaran yang efektif, khususnya di era Industri 4.0. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran saat ini lebih menekankan pada pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas proses belajar. Media pembelajaran berbasis teknologi membantu guru menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Salah satu media tersebut adalah Canva AI, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang memungkinkan guru membuat berbagai bentuk kegiatan, termasuk kartu acak dengan konten yang dapat disesuaikan [8].

Penggunaan Canva AI dalam penerapan Giving Question and Getting Answer menjadi alternatif yang relevan karena media ini dapat memberikan dukungan visual dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Melalui penyajian materi dan aktivitas yang lebih menarik, siswa tidak hanya diarahkan untuk menerima informasi, tetapi juga didorong untuk terlibat dalam proses bertanya, menjawab, dan mengemukakan pendapat. Dengan demikian, kombinasi Giving Question and Getting Answer berbantuan Canva AI diharapkan mampu menciptakan pembelajaran IPS yang lebih aktif, menarik, dan mendorong motivasi belajar siswa.

Penelitian Amin et al. (2024) tentang penerapan model Giving Question and Getting Answer dalam pembelajaran IPS kelas V menunjukkan bahwa pada siklus I, hanya 6 dari 15 siswa (40%) yang mencapai KKM, dengan nilai rata-rata 55, 53 [9]. Sedangkan pada siklus II dimana dari 15 siswa terdapat 12 siswa atau 80% telah memenuhi KKM yaitu nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 85,00%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN No. 14 Inpres Cikowang melalui penerapan model pembelajaran Giving Question and Getting Answer mengalami peningkatan.

Penelitian ini penting untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penerapan model Giving Question and Getting Answer berbantuan media Canva AI dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif IPS siswa. Meskipun sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar, kajian yang mengintegrasikan model pembelajaran aktif dengan media berbasis teknologi secara simultan masih terbatas.

Selain itu, penelitian terdahulu lebih berfokus pada aspek kognitif dan belum secara komprehensif mengkaji peningkatan motivasi belajar siswa sebagai faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Padahal, motivasi belajar berperan penting dalam mendorong keaktifan, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Secara kontekstual, rendahnya motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar menunjukkan adanya kesenjangan antara praktik pembelajaran di lapangan dengan pendekatan pembelajaran aktif berbasis teknologi yang direkomendasikan secara teoretis.

Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penerapan model Giving Question and Getting Answer berbantuan media Canva AI dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif IPS siswa. Meskipun penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar, kajian yang mengintegrasikan model pembelajaran aktif dengan media berbasis teknologi secara simultan masih terbatas. Selain itu, penelitian terdahulu lebih berfokus pada aspek kognitif dan belum secara komprehensif mengkaji peningkatan motivasi belajar siswa sebagai faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Padahal, motivasi belajar berperan penting dalam mendorong keaktifan, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara kontekstual, rendahnya motivasi dan hasil belajar kognitif IPS siswa kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar menunjukkan adanya kesenjangan antara praktik pembelajaran di lapangan dengan pendekatan pembelajaran aktif berbasis teknologi yang direkomendasikan secara teoretis. Kesenjangan tersebut menunjukkan perlunya menguji penerapan Giving Question and Getting Answer berbantuan Canva AI dalam pembelajaran IPS kelas V. Kombinasi keduanya diharapkan mendorong siswa lebih aktif bertanya, menjawab, dan terlibat dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar kognitif.

Model pembelajaran Giving Question and Getting Answer dengan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi Canva AI dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian sebelumnya cenderung menerapkan model tersebut secara konvensional tanpa dukungan media digital yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa. Selain itu, penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga mengkaji peningkatan motivasi belajar siswa secara simultan sebagai faktor internal yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Pendekatan ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model pembelajaran dalam konteks pembelajaran IPS.

METODE

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian eksperimen yang dilakukan yaitu Quasi Experimental Design (Eksperimen Semu).

2. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan cara yang dipilih dalam melakukan prosedur atau langkah-langkah penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD gugus 1 Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2025/2026 dengan rentang pelaksanaan selama kurang lebih 1 bulan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD gugus 1 Kecamatan Mapakkasunggu Kabupaten Takalar semester genap pada tahun ajaran 2025/2026.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini yaitu dua kelas V SD dari gugus 1 Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar yaitu UPT SDN 23 Centre Takalar 1 dengan jumlah siswa 20 orang sebagai kelas eksperimen dan UPT SD Negeri 106 Inpres Takalar 1 dengan jumlah siswa 20 orang sebagai kelas control [10].

D. Definisi Operasional dan Pengukuran Sampel Penelitian

1. Definisi Operasional

a. Model pembelajaran Giving Question and Getting Answer berbantuan aplikasi Canva AI adalah model pembelajaran yang memberi ruang kepada siswa untuk menyampaikan pendapat, ide, ataupun bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami yang pada akhirnya akan menumbuhkan pengetahuan baru pada diri siswa yang dibantu dengan penggunaan aplikasi Canva AI yang disajikan dalam bentuk permainan edukatif digital seperti kuis interaktif atau kartu acak untuk meningkatkan partisipasi siswa, pemahaman konsep, dan hasil belajar secara menyenangkan dan visual.

b. Motivasi belajar adalah daya pendorong dalam melakukan aktivitas pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi maka akan membuat siswa menjadi antusias dan aktif mengikuti proses pembelajaran.

c. Hasil belajar kognitif IPS adalah tingkat kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran IPS setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui kemampuan kognitif dalam mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5). Pengukuran Variabel Penelitian

[ISSN 2598-9936 \(online\)](https://doi.org/10.21070/ijins.v27i4.2331), <https://ijins.umsida.ac.id>, published by [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](https://www.muhammadiyahsidoarjo.ac.id)

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

2. Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu:

a. Variabel dependent (variabel terikat) atau dikategorikan dengan Y, variabel ini adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen (variabel bebas), variabel terikat pada penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar kognitif IPS siswa kelas V SD gugus 1 Kecamatan Mappakasungu Kabupaten Takalar.

b. Variabel independent (variabel bebas) yang dikategorikan dengan X, yaitu variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Adapun variabel independennya adalah Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer berbantuan aplikasi Canva AI.

E. Metode Pengumpulan Data

1. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah data nilai siswa berupa angka atau skor yang diperoleh melalui alat pengumpul data yang diwujudkan melalui pretest dan posttest berupa pertanyaan yang diberi bobot/skor.

b. Sumber Data

1) Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah melalui penelitian di lapangan yaitu siswa dan guru.

2) Data Sekunder

Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah hasil bacaan dari buku, jurnal, majalah, makalah maupun kepustakaan lain yang ada hubungannya dengan permasalahan yang dihadapi.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Kuesioner atau Angket

1) Angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui pertanyaan atau pernyataan tertulis yang dijawab oleh responden (Sugiyono, 2017).

a) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana setiap butir instrumen mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur.

b) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen dalam mengukur variabel penelitian.

(1) Pretest

Pretest dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar awal siswa sebelum penerapan Giving Question and Getting Answer berbantuan Canva AI.

(2) Posttest

Posttest dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah penerapan Giving Question and Getting Answer berbantuan Canva AI.

b. Tes

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif yang telah dicapai oleh siswa. Tes hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS berbentuk tes pengetahuan tertulis berupa tes pilihan ganda.

1) Pretest

Pretest dilakukan untuk mengetahui hasil belajar awal siswa dalam pembelajaran IPS sebelum penerapan Giving Question and Getting Answer berbantuan Canva AI.

2) Posttest

Posttest merupakan tes akhir yang diberikan setelah penerapan Giving Question and Getting Answer berbantuan Canva AI untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi IPS.

c. Observasi

Lembar observasi dapat digunakan untuk memperoleh data terkait gambaran proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Giving Question and Getting Answer berbantuan aplikasi Canva AI pada mata pelajaran IPS.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah prosedur pengumpulan data berupa modul ajar, validasi instrumen, dan pengumpulan bukti-bukti terkait aktivitas yang dilakukan oleh siswa selama kegiatan pembelajaran.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan tingkat motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS ketika diberi perlakuan penerapan model pembelajaran Giving Question and Getting Answer berbantuan aplikasi Canva AI.

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis setelah memenuhi uji prasyarat berupa normalitas dan homogenitas data.

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji yang digunakan untuk menguji kelompok sampel berasal dari varians yang sama.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji ANOVA dan uji MANOVA (Multivariate Analysis of Variance) untuk menganalisis data yang ada melalui uji signifikansi multivariate dan uji signifikansi univariat (Tests of Between Subjects-Effect).

1) Uji Signifikansi Univariat (Test of Between Subjects-Effect)

Uji signifikansi univariat adalah uji univariat F yang merupakan pengujian secara sendiri-sendiri. Uji signifikansi univariat digunakan untuk mengetahui variabel mana yang menyebabkan terjadinya perbedaan rata-rata dua kelompok melalui uji univariat F.

2) Uji Signifikansi Multivariat (Multivariate Test)

Uji Signifikansi Multivariat adalah pengujian pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara multivariat. Uji ini untuk mengetahui apakah variabel bebas memberi pengaruh terhadap variabel terikat secara simultan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengaruh Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer Berbantuan Aplikasi Canva AI Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

a. Analisis Deskriptif

Data	Motivasi Belajar IPS Kelas Eksperimen	
	Pretest	Posttest
N	20	20
Range	45	20
Nilai Minimum	30	76
Nilai Maksimum	75	96
Mean	52,50	85,25
Median	52,00	86,00
Modus	40	79
Standar Deviasi	12.262	5.784
Variance	150.368	33.461
Sum	1050	1705

Tabel 1 Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel 1, menunjukkan bahwa responden terdiri dari 20 siswa. Nilai rata-rata motivasi awal adalah 52,50 dan nilai rata-rata motivasi akhir setelah dilakukan pembelajaran adalah 85,25. Untuk nilai minimum motivasi awal 30 dan motivasi akhir 76. Sedangkan untuk nilai maksimum motivasi awal 75 dan motivasi akhir 96.

Nilai yang paling banyak diperoleh siswa pada motivasi awal adalah 40, sedangkan pada motivasi akhir adalah 79. Simpangan baku (standar deviasi) sebagai penunjuk ukuran penyebaran data yang diperoleh menunjukkan pada motivasi awal 12.262 dan motivasi akhir 5.784. Nilai motivasi belajar kelas eksperimen secara keseluruhan motivasi awal 1050 dan motivasi akhir 1705. Sebelum penerapan model, median nilai siswa sebesar 52,00, dengan 50% siswa memperoleh nilai di atas dan 50% di bawahnya. Setelah penerapan, median meningkat menjadi 86,00 dengan distribusi yang sama. Interpretasi ketercapaian motivasi belajar siswa sebagai berikut.

Interval	Kategori	Motivasi Awal		Motivasi Akhir	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
90-100	Sangat Baik	0	0	5	25%
80-89	Baik	0	0	10	50%
70-79	Sedang	2	10%	5	25%
60-69	Kurang	4	20%	0	0%
≤ 59	Sangat Kurang	14	70%	0	0
Jumlah		20	100%	20	100%

Tabel 2 Pengkategorian Skor Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Tabel 2 mengenai motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen UPT SDN 23 Centre Takalar 1 Kecamatan Mappakasungu Kabupaten Takalar berjumlah 20 siswa memperoleh hasil motivasi awal sebanyak 2 siswa persentase 10% kategori sedang, 4 siswa persentase 20% kategori kurang dan 14 siswa persentase 70% kategori sangat kurang. Sedangkan untuk motivasi akhir, 5 siswa persentase 25% kategori sangat baik, 10 siswa persentase 50% kategori baik, dan 5 siswa persentase 25% kategori sedang, dan sudah tidak ada siswa yang masuk kategori kurang dan sangat kurang.

Data statistik motivasi belajar kelas kontrol yaitu sebagai berikut.

Data	Motivasi Belajar IPS Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest
N	20	20
Range	37	27
Nilai Minimum	35	55
Nilai Maksimum	72	82
Mean	53,60	68,60
Median	53,50	69,00
Modus	40	60
Standar Deviasi	11,042	7,728
Variance	121,937	59,726
Sum	1072	1372

Tabel 3 Statistik Deskriptif Motivasi Belajar pada Kelas Kontrol

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel 3, menunjukkan bahwa responden terdiri dari 20 siswa. Nilai rata-rata motivasi awal adalah 53,60, dan nilai rata-rata motivasi akhir adalah 68,60. Untuk nilai minimum motivasi awal 35 dan motivasi akhir 55. Sedangkan untuk nilai maksimum motivasi awal 72 dan motivasi akhir 82. Nilai yang paling banyak diperoleh siswa pada motivasi awal adalah 40, sedangkan pada motivasi akhir adalah 60. Simpangan baku (standar deviasi) sebagai penunjuk ukuran penyebaran data yang diperoleh menunjukkan pada motivasi awal 11,042 dan motivasi akhir 7,728. Nilai motivasi belajar kelas kontrol secara keseluruhan pada motivasi awal 1072 dan motivasi akhir 1372. Sebelum dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional, 50% siswa mendapat nilai 53,50 ke atas dan 50% siswa mendapat nilai 53,50 ke bawah, sedangkan setelah dilakukan pembelajaran konvensional, 50% siswa mendapat nilai 69,00 ke atas, dan 50% siswa mendapat nilai 69,00 ke bawah.

Berdasarkan data statistik di atas, maka dapat didistribusikan dalam interpretasi ketercapaian motivasi belajar siswa sebagai berikut.

Interval	Kategori	Pretest		Posttests	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
90-100	Sangat Baik	0	0	0	0
80-89	Baik	0	0	2	10%
70-79	Sedang	2	10%	7	35%
60-69	Kurang	5	25%	9	45%
≤ 59	Sangat Kurang	13	65%	2	10%
Jumlah		20	100%	20	100%

Tabel 4 Pengkategorian Skor Motivasi Belajar Kelas Kontrol

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Tabel 4 mengenai motivasi belajar siswa pada kelas kontrol UPT SDN 106 Inpres Takalar 1 Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar berjumlah 20 siswa memperoleh hasil motivasi awal sebanyak 2 siswa persentase 10% kategori sedang, 5 siswa persentase 25% kategori kurang, dan 13 siswa persentase 65% kategori sangat kurang. Sedangkan untuk motivasi akhir, 2 siswa persentase 10% kategori baik, 7 siswa persentase 35% kategori sedang, 9 siswa persentase 45% kategori kurang dan 2 siswa persentase 10% kategori sangat kurang.

b. Uji Normalitas

Variabel	Kelas	Kalmogrov-Smirnov		
		Statistic	Df	Sig.
Motivasi Belajar	Pre Eksperimen	.096	20	.200
	Post Eksperimen	.168	20	.141
	Pre Kontrol	.142	20	.200
	Post Kontrol	.116	20	.200

Tabel 5 Uji Normalitas Motivasi Belajar

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Tabel 5 menunjukkan bahwa data hasil pretest dan posttest motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas pada keempat data tersebut diperoleh nilai sig > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebaran data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kelompok sampel berasal dari varians yang sama atau tidak. Ketetapan pada uji homogen jika nilai probabilitas lebih besar dari 0,05, maka kedua kelompok homogen atau memiliki varians yang sama.

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	1.541	1	38	.222
	Based on Median	1.382	1	38	.247
	Based on Median and with adjusted df	1.382	1	33.345	.248
	Based on trimmed mean	1.537	1	38	.223

Tabel 6 Uji Homogenitas Motivasi Belajar

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan Tabel 6, uji Levene menunjukkan nilai signifikansi 0,222 > 0,05. Dengan demikian, varians motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol dinyatakan sama atau homogen.

d. Uji Hipotesis

Dalam uji hipotesis digunakan uji anova. Dasar pengambilan keputusan dalam analisis ANOVA adalah jika nilai signifikansi > 0,05 maka dapat dikatakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan, yang berarti H1 ditolak dan Ho diterima. Sedangkan jika nilai signifikansi < 0,05 maka terdapat pengaruh signifikan, yang berarti H1 diterima dan Ho ditolak.

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2772.225	1	2772.225	59.498	.000
Within Groups	1770.550	38	46.593		
Total	4542.775	39			

Tabel 7 Hasil Uji Hipotesis Motivasi Belajar

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan Tabel 7, nilai signifikansi 0,000 < 0,05 menunjukkan bahwa Giving Question and Getting Answer berbantuan Canva AI berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas V.

2. Pengaruh Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer Berbantuan Aplikasi Canva AI Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

a. Analisis Deskriptif

Hasil belajar kognitif siswa diukur melalui pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol. Pada kelas eksperimen, pengukuran dilakukan setelah penerapan Giving Question and Getting Answer berbantuan Canva AI.

Data	Hasil Belajar Kognitif IPS Kelas Eksperimen	
	Pretest	Posttest
N	20	20
Range	27	20
Nilai Minimum	30	75
Nilai Maksimum	75	95
Mean	53,00	83,75

Median	69,00	85,00
Modus	60	85
Standar Deviasi	7.728	6.663
Variance	59.726	44.408
Sum	1060	1675

Tabel 8 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kognitif pada Kelas Eksperimen

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel 8, menunjukkan bahwa responden terdiri dari 20 siswa. Nilai rata-rata pretest adalah 53,00, dan nilai rata-rata posttest adalah 83,75. Untuk nilai minimum pretest 30 dan posttest 75. Sedangkan untuk nilai maksimum pretest 75 dan posttest 95. Nilai yang paling banyak diperoleh siswa pada pretest adalah 60, sedangkan pada posttest adalah 85. Simpangan baku (standar deviasi) sebagai penunjuk ukuran penyebaran data yang diperoleh menunjukkan pada pretest 7.728 dan posttest 6.663. Nilai hasil belajar kelas eksperimen secara keseluruhan pretest 1060 dan posttest 1675. Sebelum dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran Giving Question and Getting Answer berbantuan aplikasi Canva AI, 50% siswa mendapat nilai hasil belajar kognitif 69,00 ke atas dan 50% siswa mendapat nilai 69,00 ke bawah, sedangkan setelah diterapkan model pembelajaran Giving Question and Getting Answer, 50% siswa mendapat nilai hasil belajar kognitif 85,00 ke atas, dan 50% siswa mendapat nilai 85,00 ke bawah.

Berdasarkan data statistik di atas, maka dapat didistribusikan dalam interpretasi ketercapaian hasil belajar kognitif siswa sebagai berikut.

Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
90-100	Sangat Tinggi	0	0	5	25%
80-89	Tinggi	0	0	12	60%
65-79	Sedang	5	25%	3	15%
55-64	Rendah	3	15%	0	0
≤ 54	Sangat Rendah	12	60%	0	0
Jumlah		20	100%	20	100%

Tabel 9 Pengkategorian Skor Hasil Belajar Kognitif Kelas

Eksperimen Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Tabel 9 mengenai hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen UPT SDN 23 Centre Takalar 1 berjumlah 20 siswa memperoleh hasil pretest sebanyak 5 siswa persentase 25% kategori sedang, 3 siswa persentase 15% kategori rendah, dan 12 siswa persentase 60% kategori sangat rendah. Sedangkan untuk kategorisasi posttest, 5 siswa persentase 25% kategori sangat tinggi, 12 siswa persentase 60% kategori tinggi, dan 3 siswa persentase 15% kategori sedang. Sudah tidak ada siswa yang masuk kategori rendah dan sangat rendah.

Data statistik hasil belajar kognitif pada kelas kontrol yaitu sebagai berikut.

Data	Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest
N	20	20
Range	40	35
Nilai Minimum	30	50
Nilai Maksimum	70	85
Mean	52,50	66,75
Median	52,50	67,50
Modus	65	70
Standar Deviasi	11.297	10.063
Variance	127.632	100.724
Sum	1050	1335

Tabel 10 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kognitif pada Kelas Kontrol

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel 10, menunjukkan bahwa responden terdiri dari 20 siswa. Nilai rata-rata pretest adalah 52,50, dan nilai rata-rata posttest adalah 66,75. Untuk nilai minimum pretest 30 dan posttest 50. Sedangkan untuk nilai maksimum pretest 70 dan posttest 85. Nilai yang paling banyak diperoleh siswa pada pretest 65 dan posttest 70. Simpangan baku (standar deviasi) sebagai penunjuk ukuran penyebaran data yang diperoleh menunjukkan pada pretest 11.297 dan posttest 10.063. Nilai hasil belajar kognitif kelas kontrol secara keseluruhan pretest 1050 dan posttest 1335. Sebelum dilakukan pembelajaran secara konvensional, 50% siswa mendapat nilai hasil belajar kognitif 55 ke atas dan 50% siswa mendapat nilai 55 ke bawah, sedangkan setelah dilakukan pembelajaran konvensional, 50% siswa mendapat nilai hasil belajar kognitif 60 ke atas, dan 50% siswa mendapat nilai 60 ke bawah.

Berdasarkan data statistik di atas, maka dapat didistribusikan dalam interpretasi ketercapaian hasil belajar kognitif siswa sebagai berikut.

Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
90-100	Sangat Tinggi	0	0	0	0
80-89	Tinggi	0	0	3	15%
65-79	Sedang	5	25%	10	50%
55-64	Rendah	5	25%	5	25%
≤ 54	Sangat Rendah	10	50%	2	10%
Jumlah		20	100%	20	100%

Tabel 11 Pengkategorian Skor Hasil Belajar Kognitif Kelas Kontrol

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Tabel 11 mengenai hasil belajar siswa pada kelas kontrol UPT SDN 106 Inpres Takalar 1 Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar berjumlah 20 siswa memperoleh hasil pretest sebanyak 5 siswa persentase 25% kategori sedang, 5 siswa persentase 25% kategori rendah, dan 10 siswa persentase 50% kategori sangat rendah. Sedangkan untuk kategorisasi posttest, 3 siswa persentase 15% kategori tinggi, 10 siswa persentase 50% kategori sedang, 5 siswa persentase 25% kategori rendah dan 2 siswa persentase 10% kategori sangat rendah.

Secara deskriptif, motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, penerapan Giving Question and Getting Answer berbantuan Canva AI berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif IPS siswa kelas V.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS menggunakan uji kolmogrov-smirnov. Uji ini bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Kriteria jika data yang dipelroleh itu normal akan menghasilkan taraf signifikansi lebih besar dari 0,05. Jika data yang dipelroleh kurang dari 0,05 maka data yang dipelroleh tidak berdistribusi normal.

Variabel	Kelas	Kalmogrov-Smirnov		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Pre Eksperimen	.106	20	.200
	Post Eksperimen	.176	20	.107
	Pre Kontrol	.147	20	.200
	Post Kontrol	.127	20	.200

Tabel 12 Uji Normalitas Hasil Belajar Kognitif

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Tabel 12 menunjukkan bahwa data hasil pretest dan posttest hasil belajar kognitif kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas pada keempat data tersebut diperoleh nilai sig > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebaran data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kelompok sampel berasal dari varians yang sama atau tidak. Ketetapan pada uji homogen jika nilai probabilitas lebih besar dari 0,05, maka kedua kelompok homogen atau memiliki varians yang sama.

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	3.838	1	38	.057
	Based on Median	3.854	1	38	.057
	Based on Median and with adjusted df	3.854	1	35.410	.058
	Based on trimmed mean	3.812	1	38	.058

Tabel 13 Uji Homogenitas Hasil Belajar Kognitif

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan Tabel 13, uji Levene memperoleh nilai signifikansi $0,057 > 0,05$. Artinya varians hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen dan kontrol dinyatakan sama atau homogen.

d. Uji Hipotesis

Dalam uji hipotesis digunakan uji anova. Dasar pengambilan keputusan dalam analisis anova adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat dikatakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan, yang berarti H_1 ditolak dan H_0 diterima. Sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka terdapat pengaruh signifikan, yang berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak.

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2890.000	1	2890.000	39.826	.000
Within Groups	2757.500	38	72.566		
Total	5647.500	39			

Tabel 14 Uji Hipotesis Hasil Belajar Kognitif

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel 14, menunjukkan bahwa model pembelajaran Giving Question and Getting Answer berbantuan aplikasi Canva AI dengan hasil belajar kognitif siswa memiliki signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata variabel hasil belajar kognitif siswa berbeda secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Giving Question and Getting Answer berbantuan aplikasi Canva AI terhadap hasil belajar kognitif IPS siswa kelas V sekolah dasar gugus 1 Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

3. Pengaruh Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer Berbantuan Aplikasi Canva AI Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar

Hasil uji hipotesis pengaruh model pembelajaran Giving Question and Getting Answer berbantuan aplikasi Canva AI terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif IPS siswa disajikan sebagai berikut:

Multivariate Tests ^a						
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.993	2751.748	2.000	37.000	.000
	Wilks' Lambda	.007	2751.748	2.000	37.000	.000
	Hotelling's Trace	148.743	2751.748	2.000	37.000	.000
	Roy's Largest Root	148.743	2751.748	2.000	37.000	.000
Kelompok	Pillai's Trace	.836	94.493	2.000	37.000	.000

<i>Multivariate Tests^a</i>						
<i>Effect</i>		<i>Value</i>	<i>F</i>	<i>Hypothesis df</i>	<i>Error df</i>	<i>Sig.</i>
	<i>Wilks' Lambda</i>	.164	94.493	2.000	37.000	.000
	<i>Hotelling's Trace</i>	5.108	94.493	2.000	37.000	.000
	<i>Roy's Largest Root</i>	5.108	94.493	2.000	37.000	.000

Tabel 15 Uji Hipotesis Motivasi dan Hasil Belajar

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel Multivariate Tests menunjukkan bahwa harga F untuk Pillae Trace, Wilk Lambda, Hotelling Trace, Roy's Largest Root memiliki signifikansi yang lebih kecil dari 0,05. Artinya, harga F untuk Pillae Trace, Wilk Lambda, Hotelling Trace, Roy's Largest Root semuanya signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran Giving Question and Getting Answer berbantuan aplikasi Canva AI terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif IPS siswa kelas V sekolah dasar gugus 1 Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

B. Pembahasan

1. Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer Berbantuan Aplikasi Canva AI Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Giving Question and Getting Answer berbantuan aplikasi Canva AI memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dapat menciptakan kondisi belajar yang lebih mendorong munculnya motivasi. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat dalam kegiatan bertanya, menjawab, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan menyelesaikan tugas pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran aktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Secara teoretis, temuan tersebut dapat dijelaskan melalui Teori Motivasi Vroom sebagaimana dikemukakan dalam [11]. Vroom menjelaskan bahwa motivasi dipengaruhi oleh harapan, penilaian terhadap keberhasilan, dan nilai yang diberikan terhadap hasil yang akan dicapai. Dalam pembelajaran Giving Question and Getting Answer berbantuan aplikasi Canva AI, siswa memperoleh pengalaman bahwa usaha untuk memahami materi, menyusun pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan mengikuti diskusi dapat membantu mereka mencapai keberhasilan dalam belajar. Adanya hubungan antara usaha dan keberhasilan tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih bersungguh-sungguh mengikuti proses pembelajaran.

Temuan penelitian juga sesuai dengan Teori Dua Faktor Herzberg dalam (Octavia, 2020). Herzberg menjelaskan bahwa faktor motivator yang bersifat intrinsik, seperti prestasi, pengakuan, kemajuan, dan tanggung jawab, dapat mendorong seseorang mencapai kepuasan [11]. Dalam pembelajaran Giving Question and Getting Answer berbantuan aplikasi Canva AI, siswa memperoleh kesempatan untuk menunjukkan kemampuan melalui kegiatan menyusun pertanyaan, memberikan jawaban, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil pemikiran. Ketika siswa mampu menyelesaikan tugas dan menyampaikan pemikirannya, muncul pengalaman keberhasilan yang dapat memberikan kepuasan serta mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran berikutnya.

Hal tersebut juga dapat dikaitkan dengan Teori Kebutuhan Maslow. Maslow menjelaskan bahwa kebutuhan penghargaan berkaitan dengan keinginan untuk memperoleh penghargaan atas kemampuan dan prestasi, sedangkan aktualisasi diri berkaitan dengan pengembangan potensi yang dimiliki seseorang. Dalam penerapan Giving Question and Getting Answer berbantuan aplikasi Canva AI, siswa memperoleh kesempatan untuk menunjukkan kemampuan, menyampaikan pendapat, dan memperoleh pengakuan atas hasil pemikirannya. Kesempatan tersebut dapat memberikan pengalaman positif yang mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan dan lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran.

Jika dikaitkan dengan indikator motivasi yang digunakan dalam penelitian, pengaruh tersebut terlihat pada harapan atau cita-cita masa depan, perasaan senang dalam belajar, ketekunan mengerjakan tugas, dan kemandirian dalam belajar. Harapan keberhasilan, rasa senang, ketekunan, dan kemandirian mendorong siswa lebih aktif memahami materi, menyelesaikan tugas, mencari informasi, serta belajar tanpa bergantung pada guru. Keempatnya mencerminkan dorongan internal dalam belajar.

Penggunaan Canva AI semakin memperkuat munculnya motivasi belajar karena memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih visual, menarik, dan interaktif. Dalam penelitian ini, Canva AI digunakan untuk mendukung kegiatan kartu pertanyaan dan kartu jawaban dalam model Giving Question and Getting Answer. Dengan demikian, teknologi tidak digunakan secara terpisah dari proses pembelajaran, tetapi diintegrasikan ke dalam aktivitas yang menuntut keterlibatan siswa. Hasil pengamatan selama pembelajaran juga menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih antusias, aktif berdiskusi, bertanya, dan menjawab pertanyaan ketika mengikuti pembelajaran dengan model tersebut.

[ISSN 2598-9936 \(online\)](https://doi.org/10.21070/ijins.v27i4.2331), <https://ijins.umsida.ac.id>, published by [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](https://umsida.ac.id)

Penggunaan Canva AI tersebut dapat diperkuat dengan Self-Determination Theory yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan, sebagaimana dirujuk dalam (Hasbi., et al 2025) pada tesis ini [12]. Teori tersebut menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat berkembang ketika kebutuhan psikologis siswa terhadap kompetensi, otonomi, dan keterhubungan dapat terpenuhi. Giving Question and Getting Answer memberikan kesempatan kepada siswa untuk merasa mampu melalui keberhasilan menjawab dan menyelesaikan tugas, memberikan ruang bagi siswa untuk mengambil inisiatif dalam bertanya dan mencari jawaban, serta menciptakan interaksi melalui kerja kelompok. Sementara aplikasi itu, aCanva AI membantu menghadirkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran berbasis teknologi.

Dengan demikian, pengaruh terhadap motivasi belajar dalam penelitian ini dapat dipahami bukan semata-mata karena penggunaan aplikasi Canva AI, tetapi karena adanya keterpaduan antara model pembelajaran aktif dengan media digital yang interaktif. Model pembelajaran Giving Question and Getting Answer menyediakan aktivitas yang mendorong siswa untuk aktif secara mental dan sosial, sedangkan aplikasi Canva AI memberikan dukungan visual yang membuat aktivitas tersebut lebih menarik. Perpaduan keduanya menciptakan suasana belajar yang dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, mandiri, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Yulianti, 2020) yang menunjukkan bahwa penerapan model Giving Question and Getting Answer berbantuan aplikasi Canva AI memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa [13]. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan motivasi. Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa aktivitas bertanya, menjawab, dan berinteraksi dalam model pembelajaran Giving Question and Getting Answer dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk lebih terlibat.

Temuan tersebut juga memiliki kesesuaian dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model Giving Question and Getting Answer dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif sehingga mendorong keterlibatan dan motivasi siswa. Persamaannya terletak pada penggunaan aktivitas bertanya, menjawab, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat sebagai bagian dari proses pembelajaran. Adapun penelitian ini memiliki kekhasan karena model Giving Question and Getting Answer dipadukan dengan aplikasi Canva AI yang digunakan untuk mendukung penyajian kartu pertanyaan dan kartu jawaban secara lebih visual dan menarik dalam pembelajaran IPS kelas V. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperluas temuan sebelumnya dengan menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran aktif dan media berbasis teknologi dapat menjadi alternatif untuk mendukung motivasi belajar siswa.

2. Pengaruh Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer Berbantuan Aplikasi Canva AI Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Giving Question and Getting Answer berbantuan aplikasi Canva AI memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif IPS siswa. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model tersebut memperoleh pengalaman belajar yang lebih mendukung pemahaman materi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Model pembelajaran Giving Question and Getting Answer berbantuan aplikasi Canva AI memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh informasi, mengolah informasi, mendiskusikannya, dan mengomunikasikan kembali pemahamannya.

Temuan tersebut dapat diperkuat melalui teori belajar kognitif Jerome Bruner, sebagaimana dikemukakan dalam (Darma et al., 2020) [14]. Menurut Bruner, belajar merupakan proses kognitif yang melibatkan proses memperoleh informasi baru, mentransformasikan informasi yang diterima, serta menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan. Dalam penerapan model pembelajaran Giving Question and Getting Answer berbantuan aplikasi Canva AI, siswa memperoleh informasi melalui materi pembelajaran dan kartu pertanyaan maupun jawaban. Informasi tersebut kemudian ditransformasikan melalui kegiatan diskusi, tanya jawab, dan penyampaian pendapat. Selanjutnya, siswa dapat menguji pemahamannya melalui tanggapan dan klarifikasi dari guru maupun teman.

Teori Bruner tersebut menunjukkan bahwa proses belajar akan lebih bermakna ketika siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi secara aktif mengolah informasi tersebut. Hal ini sesuai dengan karakteristik model pembelajaran Giving Question and Getting Answer berbantuan aplikasi Canva AI yang memberikan ruang kepada siswa untuk membangun pemahamannya melalui pengalaman langsung. Ketika siswa menyusun pertanyaan, mereka perlu memahami materi untuk menentukan hal yang belum diketahui. Ketika menjawab pertanyaan, siswa perlu mengingat dan memahami informasi yang telah dipelajari. Sementara itu, diskusi memberikan kesempatan kepada siswa untuk membandingkan dan menguji pemahamannya.

Temuan tersebut juga sesuai dengan pandangan (Susanto, 2019) bahwa hasil belajar kognitif merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran sebagai hasil dari proses belajar [15]. Dari sisi siswa, hasil belajar kognitif menunjukkan adanya perkembangan kemampuan setelah mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, perubahan capaian belajar yang terjadi setelah penerapan model pembelajaran Giving Question and Getting Answer menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang diberikan melalui aktivitas aktif dapat membantu siswa mengembangkan pemahamannya terhadap materi IPS.

Model pembelajaran Giving Question and Getting Answer juga dapat dikaitkan dengan pandangan (Rusman, 2014) mengenai pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai bagian aktif dalam proses pembelajaran [16]. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, bekerja sama, mengemukakan pendapat, dan memecahkan permasalahan memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi secara langsung terlibat dalam aktivitas pembelajaran melalui pertanyaan, jawaban, diskusi, dan presentasi. Karakteristik tersebut mendukung terbentuknya pemahaman yang lebih mendalam.

Penggunaan aplikasi Canva AI turut mendukung proses kognitif siswa. (Maulah., et al 2025) menjelaskan bahwa aplikasi Canva AI tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu desain, tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang mendorong kreativitas dan memperkaya pengalaman belajar [17]. Fitur-fitur berbasis AI dapat membantu menghadirkan informasi dalam bentuk visual sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan memungkinkan siswa terlibat secara lebih eksploratif.

Canva AI memerlukan kesiapan teknis dan penyesuaian materi. Media dan konten AI perlu diperiksa guru agar sesuai dengan materi IPS dan kemampuan siswa, sehingga penggunaannya tetap memerlukan pengawasan. Dalam pembelajaran IPS, kegiatan bertanya dan menjawab membantu siswa memahami konsep, menghubungkan informasi, serta mengembangkan kemampuan berpikir dan berkomunikasi. Oleh karena itu, model pembelajaran Giving Question and Getting Answer berbantuan aplikasi Canva AI dapat membantu mengubah pembelajaran IPS dari kegiatan yang cenderung menerima informasi menjadi kegiatan yang memungkinkan siswa menemukan dan mengonstruksi pemahamannya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Samrani., et al 2024) yang menunjukkan bahwa model Giving Question and Getting Answer dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar [18]. Penelitian (Setiawan & Anggraeni, 2019) juga menunjukkan bahwa strategi Giving Questions and Getting Answers dapat meningkatkan hasil belajar [19]. Selain itu, (Amin, et al 2024) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Giving Question and Getting Answer dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa [9]. Temuan-temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa aktivitas bertanya, menjawab, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat dapat mendukung perkembangan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, pengaruh terhadap hasil belajar kognitif dalam penelitian ini terjadi melalui proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh, mengolah, menguji, dan mengomunikasikan informasi. Hal tersebut sejalan dengan teori kognitif Bruner dan diperkuat oleh penggunaan media Canva AI yang memberikan pengalaman belajar visual dan interaktif. Dengan kata lain, keberhasilan pembelajaran bukan hanya disebabkan oleh penggunaan teknologi, tetapi terutama karena teknologi tersebut digunakan untuk memperkuat aktivitas pembelajaran yang berpusat pada siswa.

3. Pengaruh Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer Berbantuan Aplikasi Canva AI Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Giving Question and Getting Answer berbantuan Canva AI memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif IPS secara bersama-sama. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang aktif dapat memberikan dampak tidak hanya pada aspek afektif siswa berupa motivasi, tetapi juga pada aspek kognitif berupa hasil belajar.

Sardiman (2018) menyatakan bahwa motivasi menjadi dorongan yang menggerakkan dan mengarahkan siswa dalam belajar hingga mencapai tujuan. Motivasi juga mendorong siswa aktif, tekun, dan mampu menghadapi kesulitan belajar. Menurut Uno (2016), motivasi belajar berasal dari dorongan internal dan eksternal yang mendorong perubahan perilaku siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, dorongan internal dapat terlihat melalui ketekunan, kemandirian, dan keinginan memahami materi, sedangkan dorongan eksternal dapat muncul dari suasana pembelajaran, interaksi kelompok, aktivitas guru, serta penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Keterkaitan tersebut semakin jelas apabila dilihat dari proses pembelajaran model Giving Question and Getting Answer berbantuan Canva AI. Ketika siswa memiliki motivasi untuk memahami materi, siswa terdorong untuk membuat pertanyaan dan mencari jawaban. Aktivitas tersebut kemudian melibatkan proses kognitif berupa mengingat, memahami, menghubungkan, dan menganalisis informasi. Sebaliknya, ketika siswa berhasil memahami materi dan mampu menjawab pertanyaan, pengalaman keberhasilan tersebut dapat memperkuat motivasinya untuk terus belajar. Dengan demikian, motivasi dan hasil belajar dapat saling mendukung dalam proses pembelajaran.

Temuan ini juga dapat dijelaskan melalui Teori Harapan Vroom dalam (Octavia, 2020) Ketika siswa memiliki keyakinan bahwa usaha belajar akan menghasilkan keberhasilan, siswa akan memiliki dorongan yang lebih besar untuk melakukan usaha tersebut. Dalam model pembelajaran Giving Question and Getting Answer berbantuan Canva AI, siswa secara langsung memperoleh pengalaman bahwa keterlibatan dalam bertanya, berdiskusi, menjawab, dan mempresentasikan hasil pemikiran dapat membantu mereka memahami materi. Pengalaman tersebut dapat membangun hubungan antara usaha, keberhasilan, dan hasil yang diperoleh siswa.

Selain itu, Self-Determination Theory Deci dan Ryan, sebagaimana dirujuk oleh (Hasbi., et al 2025) memberikan penjelasan bahwa motivasi dapat berkembang ketika kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan terpenuhi. Ketiga kebutuhan tersebut terdapat dalam pembelajaran model Giving Question and Getting Answer berbantuan Canva AI. Siswa memperoleh kesempatan menunjukkan kompetensi ketika berhasil menjawab pertanyaan, memperoleh otonomi ketika menyusun pertanyaan dan mencari jawaban, serta memperoleh keterhubungan melalui kegiatan diskusi dan kerja kelompok. Canva AI kemudian mendukung lingkungan pembelajaran tersebut dengan memberikan tampilan dan aktivitas yang lebih menarik.

Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran dan media pembelajaran perlu dipadukan secara tepat. Penggunaan Canva AI tanpa strategi pembelajaran yang jelas belum tentu menghasilkan keterlibatan yang optimal. Sebaliknya, model pembelajaran Giving Question and Getting Answer yang diterapkan tanpa media pendukung yang menarik juga dapat menghadapi keterbatasan dalam menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa. Perpaduan keduanya memungkinkan aktivitas pembelajaran menjadi lebih terstruktur sekaligus menarik bagi siswa.

Yulianti (2020) dan Samrani et al. (2024) menunjukkan bahwa Giving Question and Getting Answer meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Penelitian (Istiqomah & Yulianti, 2025) selanjutnya menunjukkan bahwa strategi Giving Question and Getting Answer efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS karena mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif serta mendorong siswa merumuskan pertanyaan dan mencari jawaban.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengaruh model Giving Question and Getting Answer berbantuan aplikasi Canva AI terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif IPS terjadi karena model tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Aktivitas bertanya dan menjawab memberikan stimulus terhadap proses berpikir, diskusi membantu siswa mengembangkan dan menguji pemahaman, sedangkan Canva AI memberikan dukungan visual dan interaktif terhadap kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut secara bersamaan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat motivasi, dan mendukung perkembangan hasil belajar kognitif. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya mendukung temuan penelitian terdahulu mengenai penggunaan Giving Question and Getting Answer terhadap motivasi dan hasil belajar, tetapi juga menunjukkan bahwa pengintegrasian Canva AI dapat menjadi pendukung dalam menciptakan pembelajaran IPS yang lebih aktif dan menarik. Perbedaan konteks, subjek, penggunaan media, serta variabel yang dianalisis menjadi aspek yang membedakan penelitian ini dari penelitian sebelumnya dan memperkuat posisi temuan penelitian dalam konteks pembelajaran IPS siswa kelas V sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

3. Terdapat pengaruh model pembelajaran Giving Question and Getting Answer berbantuan aplikasi Canva AI terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.
4. Terdapat pengaruh model pembelajaran Giving Question and Getting Answer berbantuan aplikasi Canva AI terhadap hasil belajar kognitif IPS siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.
5. Terdapat pengaruh model pembelajaran Giving Question and Getting Answer berbantuan aplikasi Canva AI terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif IPS siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar yang telah memberikan dukungan dan berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu hingga penelitian dan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

References

1. S. Sulprihatin, "Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa," *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, vol. 3, no. 1, pp. 73–82, 2019, doi: 10.31316/g.coulns.v3i1.89.
2. H. Pagarra et al., "Peningkatan kompetensi guru dalam mengevaluasi pembelajaran daring menggunakan aplikasi berbasis tes dan penugasan online," *Publikasi Pendidikan*, vol. 10, pp. 260–265, 2020.
3. M. P. Marno and S. S. M. Idris, *Strategi, Metode, dan Teknik Mengajar*. Yogyakarta, Indonesia: Ar-Ruzz Media, 2017.
4. Hawaria, "Pengaruh penerapan model pembelajaran Giving Question and Getting Answer terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar," *Journal of Controlled Release*, vol. 11, no. 2, pp. 430–439, 2018.
5. M. N. Mboa and T. Ajito, "Meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada materi peluang siswa kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang," *Journal on Education*, vol. 6, no. 2, pp. 12296–12301, 2024.
6. S. Ermawati, R. Gumilar, and I. Aisyah, "Penerapan model pembelajaran Giving Question and Getting Answer berbantuan media Canva Random Cards untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi (Studi quasi eksperimen pada peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 5 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024)," *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, vol. 5, no. 2, pp. 889–898, 2024, doi: 10.55681/nusra.v5i2.2684.
7. I. Sasmita, I. Waluyati, and Syaifullah, "Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap tingkat pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPS di SMPN 6 Woja," *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, vol. 5, no. 2, pp. 1–10, 2022.
8. P. Gurning et al., "Developing Canva-based learning media to increase student creativity and learning outcomes," *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, vol. 10, no. 3, pp. 887–897, 2024, doi: 10.22219/jpbi.v10i3.33815.
9. S. Amin et al., "Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran aktif tipe Giving Question and Getting Answer pada siswa kelas V SDN No. 14 Inpres Cikowang," *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 1, no. 2, pp. 1–21, 2024, doi: 10.62383/hardik.v1i2.90.
10. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2017.
11. S. A. Octavia, *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*. Sleman, Indonesia: CV Budi Utama, 2020.
12. Hasbi et al., "Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran presentasi dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Cenrana," *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 10, no. 2, pp. 256–268, 2025.
13. F. Yulianti et al., "Pengaruh model Giving Question Getting Answers melalui metode eksperimen terhadap motivasi

dan hasil belajar fisika,” ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika, vol. 6, no. 1, p. 173, 2020, doi: 10.31764/orbita.v6i1.1611.

14. I. K. Darma et al., “Blended learning, inovasi strategi pembelajaran matematika di era revolusi industri 4.0 bagi pendidikan tinggi,” Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, vol. 3, pp. 527–539, 2020.
15. A. Susanto, Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta, Indonesia: Prenadamedia Group, 2019.
16. Rusman, Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesional Guru. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers, 2014.
17. A. Mauluh et al., “Canva AI: Untuk mengeksplorasi computational thinking siswa sekolah dasar,” Jurnal Pemikiran Pendidikan, vol. 31, no. 2, pp. 192–206, 2025.
18. Samrani et al., “Pengaruh model pembelajaran Giving Question and Getting Answer terhadap hasil belajar tematik siswa sekolah dasar,” ALMIKRAJ: Jurnal Studi Islam dan Humaniora, vol. 4, no. 2, pp. 722–736, 2024, doi: 10.37680/almikraj.v4i02.4882.
19. M. E. Setiawan and I. O. Anggraeni, “Giving Questions and Getting Answers (GQGA) strategy improves biology learning outcomes,” Scientiae Educatia, vol. 8, no. 2, p. 154, 2019, doi: 10.24235/sc.educatia.v8i2.4937.
20. A. M. Sardiman, Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar. Depok, Indonesia: Rajawali Pers, 2018.
21. H. B. Uno, Teori Motivasi & Pengukurannya. Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara, 2016.
22. D. Istiqomah and S. Yulianti, “Penerapan strategi Giving Question and Getting Answers untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar negeri,” ARZUSIN: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar, vol. 5, no. 6, pp. 2683–2696, 2025.