



## EFEKTIVITAS MODEL GQGA TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI

Fauziah Ahmad<sup>1</sup>, Uswatun Khasanah<sup>2</sup>, Fitriani Fitriani<sup>3</sup>

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

e-mail: [fauziahahmadd10@gmail.com](mailto:fauziahahmadd10@gmail.com)<sup>1</sup>

Diterima: 15/05/2026; Direvisi: 23/06/2026; Diterbitkan: 27/06/2026

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* terhadap kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Bina Latih Karya Bandar Lampung. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik, khususnya pada aspek originality (keaslian), serta kebutuhan penerapan strategi pembelajaran aktif yang selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment melalui desain Posttest-Only Control Group Design. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditentukan menggunakan teknik simple random sampling. Data dikumpulkan melalui instrumen angket kreativitas belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui perbedaan hasil antar kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran GQGA berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam aspek kelancaran, keluwesan, elaborasi, dan keaslian dalam menghasilkan ide. Temuan ini menunjukkan bahwa model GQGA dapat menjadi alternatif pembelajaran aktif dalam meningkatkan keterlibatan dan kreativitas peserta didik pada pembelajaran PAI di tingkat SMK. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap

**Kata Kunci:** *GQGA, Kreativitas Belajar, Pendidikan Agama Islam, Kurikulum Merdeka, SMK.*

### ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of the Giving Question and Getting Answer (GQGA) learning model on students' learning creativity in Islamic Religious Education (PAI) at SMK Bina Latih Karya Bandar Lampung. This research was motivated by the low level of students' creative thinking abilities, particularly in the originality aspect, as well as the need to implement active learning strategies that align with the principles of the Merdeka Curriculum. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Posttest-Only Control Group Design. The research sample consisted of two classes, namely an experimental class and a control class, selected through simple random sampling. Data were collected using a learning creativity questionnaire that had been tested for validity and reliability, and the data were analyzed statistically to determine differences between groups. The results showed that the implementation of the GQGA learning model had a significant effect on students' learning creativity compared to conventional learning. Students in the experimental class demonstrated better abilities in fluency, flexibility, elaboration, and originality in expressing ideas. These findings indicate that the GQGA model can serve as an effective alternative active learning strategy to enhance students' participation and creativity in



Islamic Religious Education at the vocational high school level. This study contributes to the development of creative learning practices within the implementation of the Merdeka Curriculum.

**Keywords:** *GQGA, Learning Creativity, Islamic Religious Education, Merdeka Curriculum, Vocational High School.*

## PENDAHULUAN

Kreativitas belajar merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan dalam proses pendidikan karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah, serta beradaptasi terhadap perubahan. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, kemampuan berpikir kreatif menjadi bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi yang perlu dikembangkan melalui proses pembelajaran yang aktif dan inovatif. Kemampuan berpikir kreatif tidak hanya berkaitan dengan menghasilkan banyak ide, tetapi juga mencakup aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), elaborasi (*elaboration*), dan keaslian (*originality*) dalam mengembangkan gagasan (Mulyadi, 2024). Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah perlu dirancang agar memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi ide, mengemukakan pendapat, serta membangun pemahaman secara mandiri. Upaya meningkatkan kreativitas belajar menjadi semakin penting karena tuntutan pendidikan saat ini tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik.

Implementasi Kurikulum Merdeka menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui pendekatan yang menekankan aktivitas, kemandirian, kreativitas, dan pengembangan potensi individu. Kurikulum ini mengharuskan guru mampu menciptakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna (Aslan & Azizan, 2025). Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), penerapan pendekatan kreatif menjadi kebutuhan penting karena pembelajaran tidak hanya bertujuan memahami konsep keagamaan, tetapi juga membentuk kemampuan berpikir reflektif dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian Anggelia et al. (2022) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka dapat mendukung perkembangan kreativitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI. Selain itu, pengembangan strategi pembelajaran kreatif dan inovatif menjadi salah satu langkah penting agar pembelajaran PAI mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman digital (Raniyah et al., 2024).

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya sesuai dengan realitas pembelajaran di lapangan. Beberapa sekolah masih menghadapi tantangan dalam menerapkan pembelajaran yang benar-benar berpusat pada peserta didik karena masih ditemukan penggunaan metode pembelajaran yang kurang mendukung keterlibatan aktif siswa. Ketidaksiharian antara metode pembelajaran dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dapat menyebabkan peserta didik belum memperoleh pengalaman belajar yang optimal dalam mengembangkan kreativitas dan kemandirian belajar (Putra, 2024). Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI dan beberapa peserta didik kelas X di SMK Bina Latih Karya Bandar Lampung yang menunjukkan bahwa kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran mandiri masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap strategi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran PAI.

Berdasarkan hasil pengamatan awal melalui penyebaran angket kreativitas belajar peserta didik di SMK Bina Latih Karya Bandar Lampung, ditemukan bahwa indikator



originality (keaslian) memperoleh persentase paling rendah dibandingkan indikator berpikir kreatif lainnya. Rendahnya aspek originality menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menghasilkan ide atau gagasan yang bersifat baru dan inovatif. Kondisi tersebut menjadi permasalahan penting karena kemampuan menghasilkan ide orisinal merupakan salah satu indikator utama dalam kreativitas belajar. Oleh sebab itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, berdiskusi, mengeksplorasi gagasan, serta membangun pemahaman melalui interaksi aktif. Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif Giving Question and Getting Answer (GQGA).

Model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses belajar melalui kegiatan bertanya dan menjawab. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pertanyaan, mengemukakan pemahaman, serta melakukan diskusi bersama kelompok sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran. Penerapan model GQGA dalam pembelajaran agama Islam dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif karena peserta didik terlibat langsung dalam proses komunikasi dan pertukaran ide (Rijal, 2024). Selain itu, penelitian Damhudi et al. (2023) menjelaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa dapat meningkatkan kreativitas belajar melalui proses pembelajaran yang lebih kontekstual. Dengan demikian, GQGA memiliki potensi untuk menjadi solusi dalam mengembangkan kreativitas belajar peserta didik, khususnya pada pembelajaran PAI di tingkat SMK.

Efektivitas model GQGA dalam meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik juga telah didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian Aisyah dan Wanhar (2024) menunjukkan bahwa model Giving Question and Getting Answer berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui aktivitas bertanya dan menjawab yang terstruktur. Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis strategi aktif juga terbukti mampu meningkatkan kreativitas belajar peserta didik karena memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran (Nuriyani et al., 2023). Penelitian Pratiwi et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran inovatif dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan melibatkan siswa. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa model pembelajaran aktif memiliki kontribusi besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Meskipun penelitian mengenai model GQGA telah dilakukan pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran, kajian yang secara khusus menguji efektivitas model tersebut terhadap kreativitas belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada tingkat SMK masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, atau mata pelajaran umum seperti IPA dan matematika. Selain itu, penelitian mengenai penerapan pembelajaran berbasis HOTS juga menunjukkan pentingnya strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik kelas X (Barasa et al., 2025). Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji penerapan model GQGA dalam konteks pembelajaran PAI di sekolah vokasi. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model pembelajaran GQGA dengan pengembangan kreativitas belajar peserta didik dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka di SMK.



Berdasarkan permasalahan dan kajian penelitian terdahulu tersebut, diperlukan penelitian yang secara empiris menguji efektivitas model pembelajaran GQGA terhadap kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran aktif yang sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka. Penerapan model GQGA diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide, berkomunikasi, bekerja sama, serta membangun pemahaman secara lebih mendalam. Hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi bagi guru PAI dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan bermakna. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* terhadap kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Bina Latih Karya Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental design* melalui rancangan *Posttest-Only Control Group Design* untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* terhadap kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Bina Latih Karya Bandar Lampung. Populasi penelitian terdiri atas 257 peserta didik kelas X yang terbagi dalam delapan kelas. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik simple random sampling dengan bantuan aplikasi Spin The Wheel, sehingga diperoleh kelas X TKRO 2 sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model GQGA dan kelas X TKRO 1 sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Variabel yang diteliti adalah kreativitas belajar peserta didik yang diukur berdasarkan empat indikator, yaitu fluency, flexibility, elaboration, dan originality.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen angket kreativitas belajar berbentuk skala Likert yang telah melalui tahap uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan dalam penelitian. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 12 dari 15 butir pernyataan dinyatakan valid, sedangkan hasil uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha memperoleh nilai 0,868 sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan perangkat pembelajaran, pemberian perlakuan, dan pengumpulan data akhir. Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilaksanakan menggunakan model GQGA melalui kegiatan diskusi kelompok, pemberian kartu pertanyaan dan topik pembelajaran, kegiatan bertanya, menjawab, serta penyampaian pendapat untuk mendorong peserta didik menghasilkan ide yang kreatif dan orisinal. Sementara itu, kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan posttest berupa angket kreativitas belajar. Data hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25 untuk mengetahui perbedaan kreativitas belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bagian hasil dan pembahasan ini menyajikan temuan penelitian mengenai efektivitas model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* terhadap kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Bina Latih Karya Bandar Lampung. Penyajian hasil penelitian diawali dengan analisis data kuantitatif melalui pengujian prasyarat statistik untuk memastikan kelayakan data sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Analisis tersebut meliputi uji normalitas dan uji homogenitas sebagai dasar dalam menentukan teknik analisis lanjutan yang digunakan. Selanjutnya, hasil pengujian hipotesis



dianalisis untuk mengetahui perbedaan kreativitas belajar antara peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan model GQGA dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan yang diperoleh kemudian dibahas dengan menghubungkan hasil penelitian, landasan teori, serta penelitian terdahulu yang relevan guna memberikan pemaknaan terhadap kontribusi model GQGA dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

## Hasil

Hasil penelitian ini disajikan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* terhadap kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Bina Latih Karya Bandar Lampung. Analisis data dilakukan setelah seluruh proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selesai dilaksanakan. Data yang diperoleh berasal dari hasil posttest angket kreativitas belajar peserta didik yang telah memenuhi uji kelayakan instrumen. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu dianalisis melalui uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Tahapan analisis tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa data penelitian memenuhi persyaratan sebelum dilakukan uji perbedaan menggunakan Independent Sample t-Test. Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data kreativitas belajar peserta didik pada masing-masing kelompok penelitian berdistribusi normal. Karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 peserta didik pada masing-masing kelompok, maka pengujian normalitas mengacu pada hasil Shapiro-Wilk. Hasil pengujian normalitas data kreativitas belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data Kreativitas Belajar Peserta Didik**

Kelas	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
Kontrol	0,934	30	0,064
Eksperimen	0,952	34	0,140

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa nilai signifikansi pada kedua kelompok berada di atas batas signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data kreativitas belajar peserta didik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki distribusi normal. Dengan demikian, data penelitian memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan analisis statistik lanjutan menggunakan uji parametrik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penyebaran data pada kedua kelompok penelitian berada dalam kondisi yang memenuhi asumsi normalitas. Setelah uji normalitas terpenuhi, tahap analisis berikutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test dengan hasil pengujian disajikan pada Tabel 2. Pengujian ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan pilihan baris analisis pada uji Independent Sample t-Test.

**Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Data Kreativitas Belajar Peserta Didik**

Uji Homogenitas	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	22,217	1	62	0,000

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi hasil uji homogenitas menunjukkan nilai di bawah 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa varians data kreativitas belajar antara kelas



eksperimen dan kelas kontrol tidak memiliki kesamaan atau tidak homogen. Oleh karena itu, pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test dilakukan dengan menggunakan baris Equal variances not assumed. Kondisi ini menunjukkan bahwa analisis tetap dapat dilanjutkan dengan menyesuaikan dasar pengambilan keputusan pada hasil uji t. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kreativitas belajar antara peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan model GQGA dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional. Hasil analisis Independent Sample t-Test digunakan sebagai dasar untuk menentukan pengaruh penerapan model pembelajaran GQGA terhadap kreativitas belajar peserta didik. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 3 berikut.

**Tabel 3. Hasil Uji Independent Sample t-Test Kreativitas Belajar Peserta Didik**

Analisis	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Equal variances not assumed	3,214	62	0,002	1,598

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kreativitas belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai signifikansi yang diperoleh berada di bawah 0,05 sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran GQGA memberikan pengaruh terhadap kreativitas belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan aktif melalui kegiatan bertanya, menjawab, berdiskusi, dan menyampaikan gagasan dalam model GQGA mampu mendukung perkembangan kreativitas belajar peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kelas yang memperoleh perlakuan menggunakan model GQGA menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif berinteraksi dan mengembangkan ide dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Temuan penelitian ini memperkuat bahwa strategi pembelajaran aktif seperti GQGA dapat menjadi alternatif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan keterlibatan dan kreativitas peserta didik.

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Bina Latih Karya Bandar Lampung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif melalui proses bertanya, menjawab, berdiskusi, dan menyampaikan gagasan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi sosial selama proses pembelajaran (Rizki et al., 2025). Dalam perspektif konstruktivis, pengetahuan tidak hanya diperoleh melalui penyampaian informasi



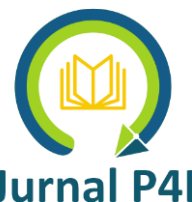
dari guru, tetapi dikembangkan melalui proses berpikir, refleksi, dan keterlibatan langsung peserta didik dalam memahami suatu konsep (Syafila & A'yun, 2024). Oleh karena itu, efektivitas model GQGA dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai hasil dari proses pembelajaran yang memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengonstruksi pemahaman dan mengembangkan kreativitas secara mandiri.

Peningkatan kreativitas belajar melalui model GQGA berkaitan erat dengan karakteristik kegiatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menghasilkan pertanyaan, memberikan jawaban, serta mengevaluasi berbagai kemungkinan solusi. Aktivitas tersebut memberikan stimulus terhadap perkembangan indikator berpikir kreatif, seperti kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), elaborasi (*elaboration*), dan keaslian (*originality*). Melalui kegiatan diskusi dan pertukaran gagasan, peserta didik tidak hanya memahami materi PAI secara konseptual, tetapi juga belajar melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang. Rahmah et al. (2025) menjelaskan bahwa penerapan metode Giving Questions and Getting Answers dapat meningkatkan pemahaman siswa karena peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas bertanya dan menjawab. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa model GQGA tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mendukung perkembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui interaksi pembelajaran yang aktif.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa model GQGA mampu menjawab permasalahan awal penelitian, yaitu rendahnya aspek *originality* atau kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide yang baru dan berbeda. Sebelum penerapan model pembelajaran, peserta didik cenderung mengalami keterbatasan dalam menyampaikan gagasan karena pembelajaran belum sepenuhnya memberikan ruang untuk eksplorasi ide. Melalui penerapan GQGA, peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan dan jawaban berdasarkan pemahaman masing-masing sehingga muncul keberagaman gagasan dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang memberikan kebebasan berpikir dapat menjadi faktor penting dalam perkembangan kreativitas peserta didik. Penelitian Dzulhijjah dan Fanny (2025) juga menunjukkan bahwa model Giving Question Getting Answer berbantuan media QnA Card mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena aktivitas pembelajaran mendorong keterlibatan peserta didik dalam menganalisis dan menyampaikan pendapat.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran aktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Rodiya et al. (2022) menjelaskan bahwa pengembangan model pembelajaran inovatif dalam PAI diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, Sidqy dan Syafa (2024) menyatakan bahwa inovasi strategi pembelajaran PAI menjadi faktor penting dalam menciptakan pembelajaran aktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam penelitian ini, GQGA menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang mampu mengubah pola pembelajaran dari dominasi guru menuju pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, keberhasilan model GQGA dalam meningkatkan kreativitas belajar menunjukkan bahwa pembelajaran PAI dapat dikembangkan melalui pendekatan yang lebih interaktif dan partisipatif.

Selain meningkatkan kreativitas, penerapan model GQGA juga memiliki keterkaitan dengan pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Proses bertanya, menjawab, memberikan alasan, dan mengevaluasi jawaban dalam pembelajaran GQGA memiliki hubungan dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Wati dan Sari (2023)



menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis memiliki hubungan yang erat dengan kemampuan berpikir kreatif karena keduanya sama-sama melibatkan proses analisis, evaluasi, dan pengembangan ide. Hal tersebut diperkuat oleh Salsabila et al. (2023) yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik dapat berkembang melalui proses pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi informasi dan menyusun pemikiran secara mandiri. Oleh sebab itu, peningkatan kreativitas belajar dalam penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh aktivitas menghasilkan ide, tetapi juga oleh proses berpikir mendalam yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.

Efektivitas model GQGA dalam penelitian ini juga memiliki relevansi dengan arah implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pengembangan keterampilan abad ke-21. Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran yang berorientasi pada kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis sebagai kompetensi penting bagi peserta didik (Lubis et al., 2023). Mulyono (2022) menjelaskan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka membutuhkan perubahan paradigma pembelajaran dari pendekatan yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang memberikan ruang lebih besar bagi aktivitas peserta didik. Dalam konteks tersebut, GQGA menjadi model yang relevan karena memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik aktif berdiskusi, mengembangkan ide, dan membangun pemahaman melalui interaksi kelompok. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran aktif seperti GQGA dapat menjadi alternatif strategi dalam mendukung keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam pengembangan kreativitas belajar PAI.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model GQGA dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada jenjang SMK dengan fokus utama pada kreativitas belajar peserta didik. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang banyak mengkaji GQGA pada mata pelajaran umum atau aspek kemampuan berpikir tertentu, penelitian ini menunjukkan bahwa model tersebut juga relevan diterapkan dalam pembelajaran PAI untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Temuan ini memberikan kontribusi bahwa pembelajaran PAI tidak hanya dapat dilakukan melalui metode penyampaian materi secara konvensional, tetapi juga dapat menggunakan pendekatan aktif yang mendorong peserta didik berpikir, berdialog, dan menghasilkan gagasan. Hal ini sejalan dengan upaya pengembangan pembelajaran inovatif yang menyesuaikan karakteristik peserta didik dan tuntutan pendidikan modern. Dengan demikian, penelitian ini memperluas kajian mengenai efektivitas GQGA sekaligus memberikan implikasi praktis bagi guru PAI dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan Kurikulum Merdeka.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Bina Latih Karya Bandar Lampung. Model GQGA mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik melalui kegiatan bertanya, menjawab, berdiskusi, serta mengemukakan gagasan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung dapat mendukung perkembangan kemampuan berpikir kreatif, khususnya dalam menghasilkan ide yang lebih beragam dan orisinal. Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa model GQGA dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran PAI yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, terutama dalam



mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan keterlibatan aktif peserta didik. Penerapan model ini diharapkan dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pemahaman materi, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, kreatif, dan reflektif. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian mengenai penerapan GQGA pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, atau konteks pembelajaran yang berbeda dengan melibatkan variabel lain, seperti motivasi belajar, kemampuan komunikasi, maupun keterampilan kolaborasi untuk memperluas pemahaman mengenai efektivitas model pembelajaran aktif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A., & Wanhar, F. A. (2024). Pengaruh model pembelajaran Giving Question and Getting Answer (GQGA) terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV di MIS Insan Cendikia. *TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 236–249. <https://pelitaaksara.or.id/index.php/terpadu/article/view/28>
- Anggelia, D., Puspitasari, I., & Arifin, S. (2022). Penerapan model project-based learning ditinjau dari Kurikulum Merdeka dalam mengembangkan kreativitas belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 398–408. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).11377](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).11377)
- Aslan, A., & Azizan, N. (2025). Optimalisasi implementasi Kurikulum Merdeka Belajar berbasis pembelajaran aktif dan teknologi untuk meningkatkan kompetensi generasi Society 5.0. *Journal of Community Dedication*, 4(4), 69–80. <https://felifa.net/index.php/JURCOMDED/article/view/41>
- Barasa, H., Sinaga, D., & Sari, N. Y. (2025). Penerapan pembelajaran berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 4(3), 595–608. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v4i3.1099>
- Damhudi, D., Fakhruddin, F., & Idris, M. (2023). Pendekatan Contextual Teaching Learning dalam meningkatkan kreativitas belajar pada pembelajaran Akidah Akhlak di MIN 1 Lebong. *Jurnal Literasiologi*, 9(3). <https://jurnal.literasikitaindonesia.com/index.php/literasiologi/article/view/526>
- Dzulhijjah, A. N., & Fanny, A. M. (2025). Giving Question Getting Answer berbantuan media QnA Card terhadap kemampuan berpikir kritis siswa materi menghargai keberagaman. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 17(1), 461–476. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v17i1.13304>
- Lubis, M. U., Siagian, F. A., Zega, Z., Nuhdin, N., & Nasution, A. F. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka sebagai upaya peningkatan keterampilan abad 21 dalam pendidikan. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(5), 691–695. <https://anthor.org/anthor/article/view/222>
- Mulyadi, E. (2024). Creative thinking: Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa SMP pada materi relasi dan fungsi. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 8(2), 371–382. <https://doi.org/10.31949/th.v8i2.7908>
- Mulyono, R. (2022). Analisis implementasi Kurikulum Merdeka Belajar untuk mempersiapkan pembelajaran abad 21. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1348–1363. <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/392>
- Nuriyani, R., Waluyati, S. A., & Dahlia, D. (2023). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar peserta didik. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 4(2). <https://doi.org/10.21154/asanka.v4i2.7900>



- Pratiwi, R., Yuhanna, Y., Sopiah, S., Habadi, N., Harahap, R., & Aminah, R. (2024). Peningkatan kreativitas belajar peserta didik melalui metode Game Based Learning. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 592–596. <https://doi.org/10.59837/7hza6b55>
- Putra, N. (2024). Ketidaksesuaian metode pembelajaran dengan tuntutan implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah Pertama di Jepara. *Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences*, 5(3), 1167–1184. <https://doi.org/10.33367/ijhass.v5i3.5868>
- Rahmah, E. F., Amelia, F., Widiyanto, F. H., Asysyiddah, I. N., & Candrawan, M. R. S. (2025). Implementasi metode Giving Questions and Getting Answers untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi adab bermedia sosial di kelas VIII MTs Darussalam Cikarang. *Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 85–98. <https://ibnusinapublisher.org/index.php/Miftahullmi/article/view/150>
- Raniyah, F., Hasnah, N., & Gusmaneli, G. (2024). Pengembangan strategi pembelajaran kreatif dan inovatif Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 29–37. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2438>
- Rijal, S. (2024). Strategi inovatif dalam pembelajaran Agama Islam: Model kooperatif GQGA untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Kasta: Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya dan Terapan*, 4(3), 010–023. <https://doi.org/10.58218/kasta.v4i3.1314>
- Rizki, S. A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. (2025). Teori belajar konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(4), 6867–6882. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/3075>
- Rodiya, Y., Nugroho, W., & Kardipah, S. (2022). Pemanfaatan dan pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis ICT pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10, 102–118. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/6214>
- Salsabila, Y., Fatah, A., & Jaenudin, J. (2023). Hubungan antara literasi numerasi terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa SMP di Kecamatan Curug. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1), 42–54. <https://doi.org/10.46918/equals.v6i1.1789>
- Sidqy, M., & Syafa, N. Z. (2024). Inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam menyusun strategi efektif untuk pembelajaran aktif. *FIKRAH*, 8(1), 110–118. <https://doi.org/10.32832/fikrah.v8i1.20611>
- Syafila, A. E., & A'yun, D. Q. (2024). Analisis eksplorasi konsep pendidikan konstruktivis dalam pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12). <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/1175>
- Wati, W. K., & Sari, P. M. (2023). Hubungan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar: The relationship between critical thinking ability and creative thinking ability in science learning in elementary school. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 80–88. <https://journal.umpr.ac.id/index.php/tunas/article/view/5147>