PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER (GQGA) TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS V SDN 07 PAGI KECAMATAN DUREN SAWIT

Oleh

Bugi Kurnia Dewi¹, Riska Mutia Afifa Azzahra², Qanita Nur Allifa³, Arita Marini⁴^{1,2,3,4}Universitas Negeri JakartaE-mail: ¹bkdewii@gmail.com, ²riskamutiaa13@gmail.com,³qanitanurallifah@gmail.com, ⁴aritamarini@unj.ac.id

Article History:

Received: 05-04-2023

Revised: 22-04-2023

Accepted: 28-04-2023

Keywords:Prestasi Belajar,
Strategi pembelajaran
Aktif Tipe Giving
Question and Getting
Answer, Matematika.

Abstract: *This study aims to determine the effect of the Active Learning Strategy Type of Asking Questions and Getting Answers (GQGA) on the mathematics achievement of fifth grade elementary school students in Duren Sawit District. This type of research is Quasi Experimental (pseudo-experimental) with a post-test design. The population in this study were all of the fifth graders of elementary school in Duren Sawit District, totaling 67 students. Sampling was done by total sampling technique. The data obtained were analyzed in two stages, namely descriptive analysis and inferential analysis. The results showed that the proportion of completeness in the experimental class taught using the active learning model of the Giving Question and Getting Answers type was higher in the subject matter of nomenclature of compounds and description reaction equations. This can be seen from the learning process which contains game elements so that students do not feel bored in the learning process.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan peranan yang sangat penting bagi kebutuhan manusia dan sangat mendasar dikarenakan manusia mempunyai kemampuan yang bersifat dinamis. Akan tetapi, kemampuan tersebut tidak akan menjadi apa-apa apabila kemampuan tersebut tidak dikembangkan dengan pendidikan. Maka dari hal tersebut manusia sangat bergantung dan tidak akan terpisahkan oleh pendidikan.

Pendidikan berarti pembinaan, bimbingan maupun pertolongan yang diberikan secara sengaja pada peserta didik yang dilakukan oleh orang dewasa agar kelak peserta didik tersebut menjadi dewasa. Maka dari itu, pendidikan yang diberikan dapat dilakukan secara bimbingan, pengajaran sekaligus latihan untuk memenuhi tuntutan pada perkembangan kemampuan peserta didik seperti kemampuan intelektual, spiritual, sosial, moral, serta estetika hingga terbentuk menjadi kedewasaan dan menjadi kepribadian seutuhnya.

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan manusia, setiap manusia berhak untuk mendapatkannya dan diharapkan bisa terus berkembang didalamnya. Pendidikan tidak pernah berhenti dan akan terus berlangsung sampai akhir hayat tanpa mengenal batasan. Adapun pengertian pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri setiap individu untuk dapat hidup

dan melangsungkan kehidupan. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi dirinya menjadi lebih baik, pendidikan diharapkan dapat menciptakan generasi baru yang lebih potensial dan dapat berkembang menjadi sumber daya manusia yang lebih berkualitas, karena generasi barulah yang akan melanjutkan pembangunan bangsa. Manusia yang berpendidikan akan mempunyai derajat yang lebih tinggi dari pada manusia yang tidak berpendidikan. Pendidikan sendiri merupakan salah satu indikator kemajuan suatu bangsa, sehingga pemerintah terus berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Penyelenggaraan pendidikan sepenuhnya digerakan oleh seorang guru sebagai mitra belajar siswa dan untuk memperoleh hasil belajar yang baik, maka guru perlu menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Oleh karena itu, guru memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas dan prestasi belajar siswa pada seluruh mata pelajaran tanpa terkecuali pelajaran matematika.

Kemampuan siswa dalam matematika merupakan landasan yang menjadi syarat mutlak yang harus dikuasai oleh siswa untuk melatih siswa dalam berfikir dengan jelas, logis, teratur, sistematis, bertanggung jawab dan memiliki kepribadian yang baik serta memiliki keterampilan dalam menyelesaikan persoalan-persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Mempelajari matematika tidak hanya sekedar memahami konsepnya saja atau prosedurnya saja, akan tetapi banyak hal yang muncul dari hasil proses pembelajaran matematika. Belajar matematika mengandung arti penting yang ditandai dengan kesadaran terhadap apa yang dilakukan, apa yang dipahami dan apa yang tidak dipahami oleh siswa tentang fakta, konsep, relasi, dan prosedur matematika. Menurut Afgani, Kebermaknaan dalam belajar matematika akan muncul manakala aktivitas yang dikembangkan dalam belajar matematika memuat standar proses pembelajaran matematika, yakni pemahaman, penalaran, komunikasi, koneksi, pemecahan masalah, dan representasi. Dalam pembelajaran matematika guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang bervariasi, karena secara umum pembelajaran yang bervariasi mampu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan dan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran merupakan perwujudan dari bagaimana belajar (*learn how to learn*). Keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk mengeksplorasi informasi, mengidentifikasi dan memecahkan masalah serta membangun sendiri konsep-konsep yang ingin dipelajarinya.

Dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk aktif dan partisipatif, sehingga keaktifkan siswa diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa yang selama ini dirasa kurang memuaskan. Strategi belajar aktif ini disusun untuk menghidupkan kelas dengan suasana belajar yang menyenangkan serta melibatkan gerak fisik peserta didik. Keterlibatan fisik ini akan meningkatkan partisipasi yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar matematika pada siswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Husaipah menyatakan bahwa, pembelajaran dengan menggunakan strategi Giving Question and Getting Answers (GQGA) sebagai alternatif strategi pembelajaran, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Prinsip dari strategi ini adalah adanya kesempatan bagi siswa untuk menyampaikan pertanyaan, idea atau pendapat pada saat berlangsungnya proses pembelajaran, tujuannya adalah untuk membiasakan siswa berpikir

kritis dan berani menyampaikan pendapat dalam sebuah forum. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut aktif untuk mengisi kertas/kartu yang disediakan oleh guru, diskusi kelompok dan presentasi.

Kurangnya dalam keaktifan siswa pada proses pembelajaran matematika dapat menyebabkan guru sulit untuk mengetahui pada tingkat pemahaman siswa dalam menerima informasi materi pembelajaran. Selain itu, tidak tepatnya pada menerapkan model pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan prestasi belajar siswa kurang baik dikarenakan masih banyak siswa yang mungkin belum dapat memahami pada materi yang telah diajarkan.

Begitu banyak jenis strategi dan pendekatan pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa. Akan tetapi, pada penelitian ini untuk meningkatkan prestasi belajar menggunakan strategi pembelajaran *Aktif Tipe Giving Question and Getting Answer (GQGA)* dikarenakan pada strategi ini menjadikan suasana belajar menjadi lebih aktif dan juga siswa mendapatkan kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dimengerti namun pada strategi pembelajaran ini guru tidak dapat mengetahui secara pasti apakah siswa yang tidak mengajukan maupun menjawab menguasai materi atau tidak. Namun pada strategi pembelajaran *Aktif Tipe Giving Question and Getting Answer (GQGA)* sangat baik untuk digunakan dikarenakan melibatkan siswa dalam mengulang materi pembelajaran yang telah diajarkan dan strategi ini juga dapat digunakan diakhir sebagai rangkuman dari semua materi yang telah diberikan selama proses pembelajaran berlangsung.

LANDASAN TEORI

1. Pengertian Strategi Pembelajaran Aktif

Menurut Kemp (1995), strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dick and Carrey (1985) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu set materi atau prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa. Menurut Sudjana dan Kusnadi dkk, strategi pembelajaran adalah setiap kegiatan baik prosedur, langkah metode maupun teknik yang dipilih agar dapat memberikan kemudahan fasilitas atau bantuan lain kepada siswa dalam mencapai tujuan.

Menurut Mohammad Syarif Sumantri dalam menentukan strategi pembelajaran guru harus memahami prinsip-prinsip umum penggunaan strategi pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut yaitu :

1) Berorientasi pada tujuan

Tujuan merupakan komponen utama dalam sistem pembelajaran. Segala aktivitas guru dan siswa diupayakan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, keberhasilan strategi pembelajaran dapat ditentukan oleh keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

2) Aktivitas

Strategi pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas siswa. Aktivitas siswa tidak hanya dibatasi dengan aktivitas fisik saja tetapi juga aktivitas psikis.

3) Individualitas

Mengajar merupakan upaya mengembangkan setiap individu siswa. Walaupun kita mengajar pada sekelompok peserta didik, namun pada hakikatnya yang ingin kita capai adalah perubahan perilaku pada setiap peserta didik.

4) Integritas

Mengajar harus dipandang sebagai usaha mengembangkan seluruh aspek kepribadian siswa. Mengajar bukan hanya sekedar mengembangkan kemampuan kognitif saja tetapi juga meliputi pengembangan aspek afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, strategi pembelajaran harus dapat mengembangkan seluruh aspek kepribadian siswa secara terintegrasi.

Setiap materi pelajaran dalam pembelajaran aktif yang baru harus selalu dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang ada pada materi yang sudah pernah dipelajari sebelumnya. Materi pelajaran yang baru harus disediakan secara aktif dengan pengetahuan yang sudah ada, agar murid dapat belajar secara aktif. Selain itu, guru juga perlu menciptakan strategi pembelajaran yang tepat, sehingga peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar. Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat kita tarik kesimpulan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu bentuk rencana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, yaitu mampu memastikan siswa benar-benar akan dapat mencapai tujuan akhir kegiatan pembelajaran dengan prestasi belajar yang memuaskan.

2. Pengertian Strategi Pembelajaran Giving Question and Getting Answers

Strategi Giving Question and Getting Answers (GQGA) adalah salah satu teknik pengajaran dari belajar aktif (Active Learning). Strategi ini memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang ia tidak mengerti dan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan hal yang sudah dimengerti kepada temannya. Dengan begitu strategi ini akan meningkatkan keberanian dan sikap percaya diri pada siswa dalam mengeluarkan pendapatnya serta memberikan sikap yang saling menghargai sesama temannya.

Metode Giving Question and Getting Answers dikembangkan untuk melatih peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya serta menjawab pertanyaan. Tipe Giving Question and Getting Answers memungkinkan peserta didik untuk berfikir tentang pelajaran yang kurang mereka pahami. Strategi belajar aktif didesain untuk menghidupkan kelas dengan suasana belajar yang menyenangkan serta melibatkan gerak fisik para peserta didik. Keterlibatan fisik ini akan meningkatkan partisipasi peserta didik yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar pada peserta didik. Strategi ini merupakan salah satu cara guru untuk mengetahui atau mengukur taraf penguasaan siswa dalam suatu materi. Melalui strategi tipe ini guru dapat melakukan penambahan atau pengulangan materi yang belum dikuasai oleh siswa. Dasar pemikiran lainnya adalah bahwa ketika guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa secara langsung di dalam kelas, kebanyakan siswa tidak mau menunjukkan dirinya dengan berbagai alasan, seperti malu, kurang percaya diri, dianggap bodoh, tidak berani dan sebagainya. Dengan menulis pada sebuah kertas, guru memberikan kesempatan siswa yang kurang berani menjadi berani, karena strategi tipe ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk beraktualisasi.

Langkah-langkah menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe giving question and getting answer yaitu :

- 1) Membuat potongan kertas sebanyak 2x jumlah peserta didik.
- 2) Berikan dua potongan kertas kepada setiap peserta didik. Masing-masing kertas berisi 2 pertanyaan berikut ini :
 - Kartu 1 : Saya masih belum memahami tentang
 - Kartu 2 : Saya dapat menjelaskan tentang
- 3) Buatlah peserta didik menjadi beberapa kelompok, kemudian mintalah masing-masing kelompok memilih “pertanyaan untuk disampaikan” yang paling tepat, dan “pertanyaan untuk dijawab” yang paling menarik dari kartu-kartu anggota kelompoknya.
- 4) Mintalah setiap kelompok melaporkan “pertanyaan untuk disampaikan” yang ia pilih. Tentukan apakah seseorang dalam seluruh kelas dapat menjawab pertanyaan itu. Jika tidak, pengajar harus merespon atau menjawab pertanyaan tersebut.
- 5) Mintalah setiap kelompok untuk berbagi “pertanyaan untuk dijawab” yang ia pilih. Perintahkan kepada anggota kelompok untuk berbagi jawaban dengan kelompok lain.

Adapun kelebihan dan kekurangan dari strategi pembelajaran aktif tipe giving question and getting answer adalah sebagai berikut :

a. Kelebihan

- 1) Suasana belajar mengajar menjadi lebih aktif.
- 2) Setiap peserta didik mendapat kesempatan baik secara individu maupun kelompok untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti.
- 3) Guru dapat mengetahui sudah sejauh mana penguasaan anak terhadap materi yang telah disampaikan.
- 4) Mendorong anak untuk berani mengajukan pendapatnya.

b. Kelemahan

- 1) Pertanyaan pada hakekatnya sifatnya hanya hafalan.
- 2) Proses tanya jawab yang berlangsung secara terus menerus akan menyimpang dari pokok bahasan yang sedang dipelajari.
- 3) Guru tidak mengetahui secara pasti apakah anak yang tidak mengajukan pertanyaan ataupun menjawab telah memahami dan menguasai materi yang telah diberikan atau belum.

3. Hakikat Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik yang melibatkan pengembangan pola berfikir dan mengolah logika pada suatu lingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh guru dengan berbagai metode pengajaran agar program belajar matematika dapat tumbuh dan berkembang secara optimal serta siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien (Rusyanti, 2014).

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses tidak hanya mendapat informasi dari guru tetapi banyak kegiatan maupun tindakan yang harus dilakukan terutama bila diinginkan prestasi belajar yang lebih baik pada diri peserta didik. Belajar pada intinya bertumpu pada kegiatan yang memberi kemungkinan kepada peserta didik agar terjadi proses belajar yang efektif atau dapat mencapai hasil yang sesuai tujuan (Safarida, 2011).

Dalam pembelajaran matematika, para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki

dari sekumpulan objek (abstraksi). Siswa diberi pengalaman menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan informasi misalnya melalui persamaan-persamaan, atau tabel-tabel dalam model-model matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal-soal cerita atau soal-soal uraian matematika lainnya (Inayati, 2012).

Berdasarkan pengertian menurut para ahli diatas, maka dapat kita ambil kesimpulan bahwa matematika memiliki cakupan materi yang sangat luas. Pembelajaran matematika merupakan kegiatan belajar dan mengajar yang mempelajari ilmu matematika dengan tujuan membangun pengetahuan matematika secara luas agar bisa bermanfaat dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Prestasi Belajar Matematika

Prestasi belajar merupakan tujuan pengajaran yang diharapkan oleh semua peserta didik, untuk menunjang tercapainya hal tersebut perlu adanya kegiatan belajar mengajar yang melibatkan siswa, guru, materi pelajaran, metode pengajaran, kurikulum dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta didukung oleh lingkungan belajar yang kondusif.

Menurut Gagne, prestasi adalah penguasaan siswa terhadap materi pelajaran tertentu yang telah diperoleh dari hasil tes belajar yang dinyatakan dalam bentuk skor. Melalui proses belajar seorang siswa akan mengalami perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman-pengalaman yang diperolehnya untuk mencapai prestasi yang maksimal. Slameto (2010: 2) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan, menurut Sri Subarinah (2006: 1) matematika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada didalamnya. Hakikatnya belajar matematika adalah belajar konsep, struktur konsep, dan mencari hubungan antar konsep dan strukturnya.

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan oleh para ahli, maka dapat dikatakan bahwa prestasi belajar matematika adalah tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran matematika yang telah diperoleh dari hasil tes belajar yang dinyatakan dalam bentuk skor.

Kerangka Berpikir

Belajar merupakan suatu keharusan bagi setiap individu untuk mendapatkan perubahan. Proses untuk mengubah dirinya untuk menjadi individu yang lebih baik, yang tidak tahu menjadi tahu serta memperoleh berbagai macam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pada saat di sekolah siswa diarahkan untuk bisa mencapai tujuan belajar yaitu mendapat prestasi belajar yang baik atau maksimal, namun pada kenyataannya sering kali siswa tidak berhasil mencapai tujuan belajar itu dikarenakan siswa masih belum menguasai materi tersebut. Padahal matematika merupakan salah satu pelajaran yang penting yang harus dikuasai oleh siswa, karena matematika merupakan pelajaran dasar bagi pelajaran lainnya. Pembelajaran matematika akan sangat bermanfaat apabila siswa dapat memahaminya secara luas, bahkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi banyak siswa yang menganggap matematika adalah pembelajaran yang sulit

dipahami dan membosankan, sehingga membuat mereka tidak bisa memahami pelajaran matematika karena anggapan negatif mereka.

Pembelajaran matematika dianggap sebagai materi yang sulit dipahami dibandingkan dengan pelajaran lainnya. Bahkan tidak jarang siswa menghindari pelajaran matematika dengan berbagai macam alasan, padahal dengan melakukan hal itu membuat siswa semakin tertinggal dan sulit untuk memahami pelajaran matematika. Oleh karena itu, pembelajaran matematika memerlukan strategi belajar yang aktif dan menyenangkan untuk menghilangkan pikiran negatif para peserta didik. Salah satu strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah strategi pembelajaran aktif tipe giving and getting answer, strategi ini pada dasarnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pertanyaan ataupun ide-ide mereka mengenai pelajaran yang sedang dipelajari. Dengan begitu, strategi ini dapat memudahkan guru untuk memberikan pemahamannya kepada siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 07 Pagi Kecamatan Duren Sawit pada siswa kelas V dan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan Quasi Experiment. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe giving question and getting answer terhadap hasil belajar matematika siswa, sehingga metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang dipakai untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap hal lain dalam kondisi yang dikendalikan.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Experimental (eksperimen semu) yang merupakan pengembangan dari True Experimental Design karena memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi penuh mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini diberikan tes sebanyak 2 (dua) kali yaitu sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Tes yang diberikan sebelum perlakuan disebut pre-test sedangkan tes yang diberikan setelah perlakuan disebut post-test.

Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih untuk penelitian ini adalah SDN 07 Pagi Kecamatan Duren Sawit pada siswa kelas V dan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023.

Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapat gambaran secara langsung kegiatan belajar siswa di kelas. Data observasi diperoleh secara langsung dengan cara melihat dan mengamati kegiatan siswa, sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa terhadap pelajaran matematika. Penulis melakukan observasi dengan memakai lembar observasi yang telah disediakan, pengamatan ini dilaksanakan oleh peneliti dan dibantu seorang observer yang merupakan guru di sekolah tersebut untuk mengamati kegiatan yang dilakukan peneliti dan siswa saat pembelajaran berlangsung.

2. Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes merupakan seperangkat rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan tujuan untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi menetapkan skor angka. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes secara tertulis. Adapun tes yang akan dilakukan adalah tes akhir yang berupa soal uraian (essay). Tes akhir (posttest) dilakukan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik setelah dilakukan penerapan Strategi giving question dan getting answer (GQGA).

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, cendera mata, laporan, foto. Metode ini diperlukan untuk menggali data-data dalam bentuk dokumen tentang data guru, profil sekolah, dan daftar peserta didik.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua tahapan yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Sedangkan analisis statistik inferensial, yaitu untuk menguji keberhasilan dengan hasil belajar sebelum dan hasil belajar siswa sesudah tindakan dengan menggunakan uji statistik yaitu tes "t". Namun penggunaan tes "t" tersebut harus memenuhi dua syarat yaitu uji homogenitas dan normalitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran GQGA (Giving Question and Getting Answer) dapat dijadikan alternatif dalam proses belajar-mengajar yaitu untuk melatih siswa merumuskan pertanyaan secara sistematis dilihat dari pertanyaan-pertanyaan siswa yang sesuai dengan indikator pembelajaran yang diberikan oleh guru (kartu pertanyaan dan kartu jawaban dapat dilihat pada Lampiran 5 Halaman 76), membangkitkan keberanian siswa dalam mengemukakan pertanyaan dapat dilihat dari keberanian mereka dalam membacakan pertanyaan yang ditulis di kartu pertanyaan, melatih siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya dengan baik dilihat pada saat siswa mampu menjawab pertanyaan tersebut sesuai dengan kartu jawaban yang telah ditulis, mengurangi rasa takut siswa dalam bertanya kepada teman maupun guru dilihat dari kesiapan mereka saat menjawab pertanyaan yang diberikan guru secara tiba, dan melatih kesiapan diri siswa dalam menghadapi evaluasi dilihat dari nilai post test mereka yang sudah baik.

Penerapan model pembelajaran GQGA (Giving Question and Getting Answer) dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa karena siswa lebih leluasa mengeluarkan pendapatnya baik itu berupa pertanyaan yang berisi tentang ketidakpahaman terhadap materi ataupun jawaban yang melatih siswa untuk berani mengeluarkan pendapat dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa terhadap kemampuannya sendiri.

Seperti yang dikemukakan oleh Anshari dalam Oktaria (2016) bahwa kelebihan dari penggunaan model pembelajaran GQGA (Giving Question and Getting Answer) yaitu (a) Suasana belajar jadi lebih aktif, (b) Siswa dapat kesempatan baik secara individu maupun kelompok untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti, (c) Guru dapat mengetahui penguasaan anak terhadap materi yang disampaikan, dan (d) Mendorong siswa untuk berani mengajukan pendapatnya.

Situasi ini berbanding terbalik dengan kegiatan pembelajaran yang diterapkan di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional, proses pembelajaran lebih didominasi dengan ceramah dan siswa menjadi pendengar sehingga proses pembelajaran berlangsung monoton, sehingga menciptakan suasana belajar yang membosankan dan juga pasif.

Dengan baik dilihat pada saat siswa mampu menjawab pertanyaan tersebut sesuai dengan kartu jawaban yang telah ditulis, mengurangi rasa takut siswa dalam bertanya kepada teman maupun guru dilihat dari kesiapan mereka saat menjawab pertanyaan yang diberikan guru secara tiba-tiba, dan melatih kesiapan diri siswa dalam menghadapi evaluasi dilihat dari nilai post test mereka yang sudah baik. Penerapan model pembelajaran GQGA (Giving Question and Getting Answer) dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa karena siswa lebih leluasa mengeluarkan pendapatnya baik itu berupa pertanyaan yang berisi tentang ketidakpahaman terhadap materi ataupun jawaban yang melatih siswa untuk berani mengeluarkan pendapat dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa terhadap kemampuannya sendiri. Seperti yang dikemukakan oleh Anshari dalam Oktaria (2016) bahwa kelebihan dari penggunaan model pembelajaran GQGA (Giving Question and Getting Answer) yaitu (a) Suasana belajar jadi lebih aktif, (b) Siswa dapat kesempatan baik secara individu maupun kelompok untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti, (c) Guru dapat mengetahui penguasaan anak terhadap materi yang disampaikan, dan (d) Mendorong siswa untuk berani mengajukan pendapatnya. Situasi ini berbanding terbalik dengan kegiatan pembelajaran yang diterapkan di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional, proses pembelajaran lebih didominasi dengan ceramah dan siswa menjadi pendengar sehingga proses pembelajaran berlangsung monoton, sehingga menciptakan suasana belajar yang membosankan dan juga pasif.

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan analisis statistik deskriptif, menunjukkan bahwa persentase ketuntasan kelas eksperimen yang diajar menggunakan model pembelajaran aktif tipe Giving Question and Getting Answers lebih tinggi pada materi pokok tata nama senyawa dan persamaan reaksi gambar. Hal ini tidak terlepas dari pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Pada kelas eksperimen (menggunakan model pembelajaran aktif tipe Giving Question and Getting Answers) siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar dikarenakan diakhir pembelajaran, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya dan menjelaskan pelajaran.

Kegiatan tersebut dilaksanakan berkelompok sehingga kerjasama antar siswa terasa lebih tinggi. Adanya pertandingan akademik serta ganjaran kepada kelompok yang tertinggal, membuat perhatian siswa tertuju pada materi dan proses pembelajaran. Tingginya ketuntasan kelas eksperimen terjadi karena dalam pertandingan akademik, bukan hanya ketua kelompok yang berhak bertanya dan menjawab pertanyaan tetapi seluruh anggota kelompok mendapat kesempatan yang sama. Selain itu pembelajaran ini juga mengandung unsur permainan sehingga siswa tidak merasa bosan dalam proses

pembelajaran. Proses pembelajaran yang melibatkan banyak aktivitas siswa seperti menulis, mendengar, aktif bertanya, ataupun menanggapi serta menghargai pendapat orang lain membuat keaktifan mereka bertambah. Hal ini membuat pelajaran menjadi bermakna bagi mereka.

Salah satu kelemahan yang dirasakan ketika model ini diterapkan, terutama pada pertemuan awal pembelajaran. Walaupun sudah dijelaskan sebelumnya, tetapi siswa masih agak kurang faham terhadap langkah model itu sendiri.

Namun setiap pertemuan guru berusaha untuk memperbaiki tindakan dan lebih mengarahkan kegiatan siswa. Berdasarkan hasil diskusi antara guru dengan peneliti yang dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan selama tindakan siklus II, proses pembelajaran melalui penerapan pembelajaran kooperatif dengan strategi giving question and getting answer sudah berjalan dengan baik. Ketika guru menanyakan proses pembelajaran ini kepada siswa, siswa menjawab senang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi data penelitian dan pembahasan pada bab 4 maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dengan strategi giving question and getting answer dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD.

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pengetahuan tentang inovasi dalam teori pembelajaran. Selain itu, terdapat beberapa saran kepada pihak yang terkait, saran-saran tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut. (1) Dengan penggunaan strategi pembelajaran GQGA dapat mengikuti pembelajaran secara aktif dan lebih baik dalam penyampaian materi kepada siswa dan lebih dapat mengetahui materi yang tidak dipahami oleh siswa, dengan demikian dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (2) Guru yang menemukan permasalahan yang sama dengan penelitian ini khususnya dalam pembelajaran matematika, dapat menggunakan strategi pembelajaran giving questions and getting answer (GQGA) untuk meningkatkan hasil belajar terutama pembelajaran matematika. (3) Kepala sekolah diharapkan agar menyarankan kepada guru untuk menggunakan strategi pembelajaran Giving Question and Getting Answer (GQGA) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. (4) Peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang lebih lanjut tentang strategi pembelajaran Giving Question and Getting Answer (GQGA) agar memperhatikan kaidah-kaidah yang dialami, diantaranya masalah waktu pelaksanaan penelitian dan biaya yang digunakan dalam penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki dan penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan. Peneliti yang akan melakukan penelitian lebih lanjut mengenai strategi pembelajaran Giving Question and Getting Answer (GQGA) dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi untuk penelitian dalam lingkup yang lebih luas, sehingga diperoleh sumbangan ilmu yang bermanfaat dan sesuai dengan perkembangan zaman.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Alhamdulillah Puji syukur senantiasa kita panjatkan kepada Allah SWT karena atas limpahan rahmat, ridha, dan karuniaNya artikel ini dapat terselsaikan dengan bTak lupa

pula pada kesempatan kali ini saya mengucapkan termia kasih kepada :

1. Ibu Dr.Sunda Ariana,M.Pd.,M.M selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
2. Ibu Prof.Hj. Isnawijayani M.Si.,Ph.D, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bina Darma Palembang.
3. Ibu Dr. Desy Misnawati S.Sos.,M.I.Kom, selaku kaprodi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bina Darma Palembang serta dosen pembimbing keilmuan atas bimbingan, arahan serta saran yang diberikan kepada penyusun sehingga laporan ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Bapak Wahyudi selaku Kepala Desa Surabaya Timur.
5. Bapak Arif selaku Sekretaris Desa Suraya Timur.
6. Masyarakat Desa Surabaya Timur yang telah menerima dan memberikan arahan kepada peneliti.
7. Kepada kedua orang tua tercinta, bapak Hermansyah dan Ibu Sarinem yang selalu memberikan kasih sayang dan dukungan moril maupun materil kepada peneliti.

Penyusun menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh Karena itu penyusun mohon maaf atas kekurangan dalam pembuatan laporan. Semoga laporan ini berguna bagi semua pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dania, R., Wahyunib, P., & Istikomahb, E. (2020). Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Giving Question and Getting Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII2 SMPN 21 Pekanbaru. *Sumber*, 9(29), 17.
- [2] Devi, Y. (2019). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question and Getting Answer (GQGA) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 106805 Desa Manunggal Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- [3] EFRILIA, P. S. (2022). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) TIPE GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER TERHADAP KETERAMPILAN BERTANYA DAN LITERASI SAINS BIOLOGI* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- [4] Husaipah, "Pengaruh Penerapan Strategi Active Learning Tipe Giving Question and Getting Answers Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas Vii SMPN 2 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat, Sumatera Barat Tahun Pelajaran 2014". *Jurnal STKIP PGRI Sumatera Barat*, (Tahun 2014).
- [5] Kusnadi dkk, *Strategi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau, 2008, hlm. 16.
- [6] Mohamad Syarif Sumantri, (2016), *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, h. 112-113, 285-286.
- [7] Muhammad Afrizan Irawan, 2018, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question and Getting Answer (GQGA) terhadap Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik*, UIN Raden Intan Lampung.
- [8] Yunus, M., & Ilham, K. (2013). Pengaruh model pembelajaran aktif tipe giving question and getting answers terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Bajeng (studi pada materi pokok tata nama senyawa dan persamaan reaksi). *Jurnal Chemica*, 14(1), 20-26.

- [9] Nengsih, S., & Oktaria, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran GQGA (Giving Question and Getting Answer) terhadap Hasil Belajar Siswa. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 2(2), 111-121.
- [10] Prabawati, I. G. A. K. I., & Sumantri, M. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Giving Question and Getting Answer (GQGA) terhadap Hasil Belajar Matematika. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 6(2).
- [11] Siti Latifah, (2010), Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Card Short terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- [12] Siti Mawaddah. Hana Anisah, "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) di Smp". *Edu-Mat Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 3, Nomor 2 (Oktober 2015), h. 166.
- [13] Sudirman, 2010, Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question and Getting Answer (GQGA) terhadap Prestasi Belajar Siswa, Universitas Wiralodra Indramayu.
- [14] Sugiyanto, 2017, Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: Alfabeta, h. 117.
- [15] Wina Sanjana, Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran, (Jakarta: Kencana, 2010) Cetakan Ketiga, hlm. 186-187.
- [16] Wilanda, Y., Yunita, A., & Lovia, L. (2020, March). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question Ang Getting Answer (GQGA) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI Jasa Boga SMKN 9 Padang. In *Inovasi Pembelajaran Matematika di Era 4.0*.