

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER (GQGA)* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF MATEMATIKA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :

Rahmatun Nisa'

34301800058

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**

2022

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER (GQGA)* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF MATEMATIKA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Rahmatun Nisa'

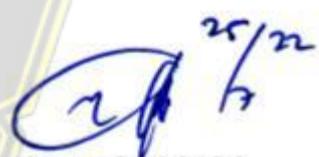
3401800058

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing I

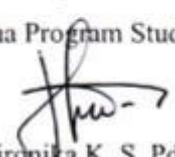
Pembimbing II


Yulina Ismiyanti, S.Pd.,M.Pd.
NIK.211314022


Jupriyanto, S.Pd.,M.Pd.
NIK. 211313013

Mengetahui,

Ketua Program Studi,


Dr. Rida Fironika K.,S. Pd., M.Pd.
NIK. 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER (GQGA) TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF MATEMATIKA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

Rahmatun Nisa'
34301800058

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 12 Agustus 2022
Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai
persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan gelar sarjana pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua penguji : Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd
NIK. 211315026

Penguji 1 : Yunita Sari, S.Pd., M.Pd
NIK. 211315025

Penguji 2 : Jupriyanto, S.Pd., M.Pd
NIK. 211313013

Penguji 3 : Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd
NIK. 211314022



Semarang, 18 Agustus 2022

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Dr. Nurahmat, S.Pd., M.Pd
NIK. 211312011

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Rahmatun Nisa'
Nim : 34301800058
Progran Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

Pengaruh Strategi Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Kelas V Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan di buatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 25 Juli 2022
Yang membuat pernyataan



Rahmatun Nisa'
NIM. 34301800058

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari semua urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh. (urusan yang lain).

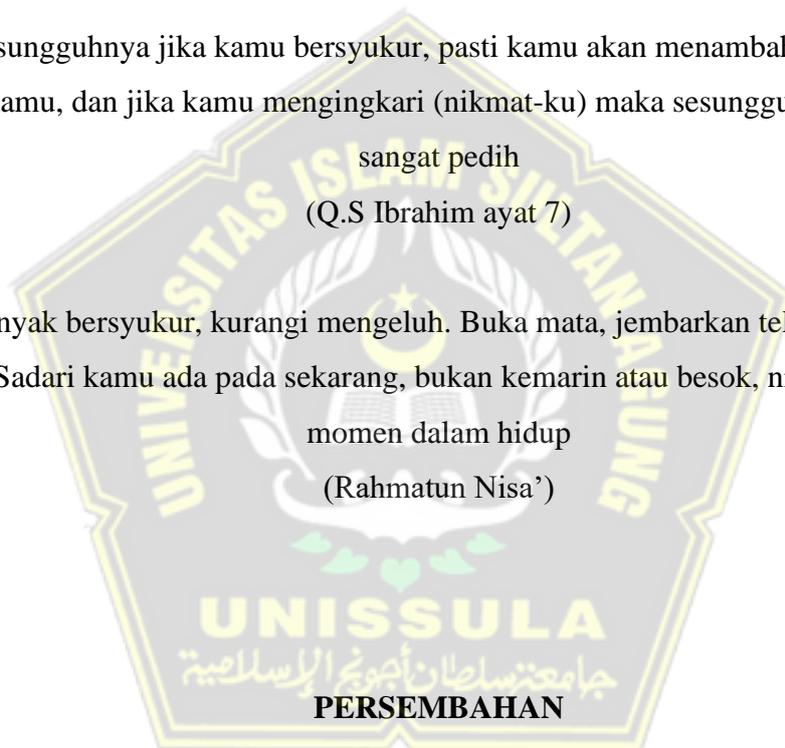
(QS.A-Insyiroh:6-7)

Sesungguhnya jika kamu bersyukur, pasti kamu akan menambah (nikmat) kepadamu, dan jika kamu mengingkari (nikmat-ku) maka sesungguhnya azabku sangat pedih

(Q.S Ibrahim ayat 7)

Perbanyak bersyukur, kurangi mengeluh. Buka mata, jembarkan telinga, perluas hati. Sadari kamu ada pada sekarang, bukan kemarin atau besok, nikmati setiap momen dalam hidup

(Rahmatun Nisa')



PERSEMBAHAN

Skripsi ini di persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya yaitu bapak Hambari,S.Pd.I dan ibu Munawaroh
2. Adik kandung saya Fitri Rahmawati, Muhammad Fatih Qodri, Muhammad Afri Nugraha

ABSTRAK

Rahmatun Nisa' 2022. Pengaruh Strategi Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Pembimbing 1 Yulina Ismiyanti, M.Pd. pembimbing II Jupriyanto, S.Pd, M.Pd. Juli 2022.

Penelitian ini berfokus pada hasil belajar kognitif siswa pada pelajaran matematika. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh strategi pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA) terhadap hasil belajar kognitif siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Desain yang di gunakan dalam penelitian ini adalah "*Pre-Ekperimental Design*". Adapun sampel yang gunakan adalah siswa kelas V dengan berjumlah 20 siswa. Teknik pengambilan menggunakan teknik sampling jenuh dalam jenis *nonprobability sampling*. Teknik pengumpulan datanya yaitu tes *pretest-posttest*. teknik analisis data ini menggunakan uji t yang di gunakan adalah statistic parametrik yaitu *paired sample T-test*. Hasil penelitian menunjukkan: disimpulkan terdapat pengaruh strategi pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA) terhadap hasil belajar kognitif matematika siswa kelas V sekolah dasar. Terbukti dengan nilai $t_{hitung} sig.(2-tailed) = : 0.000$, berarti H_0 ditolak dan H_a di terima.

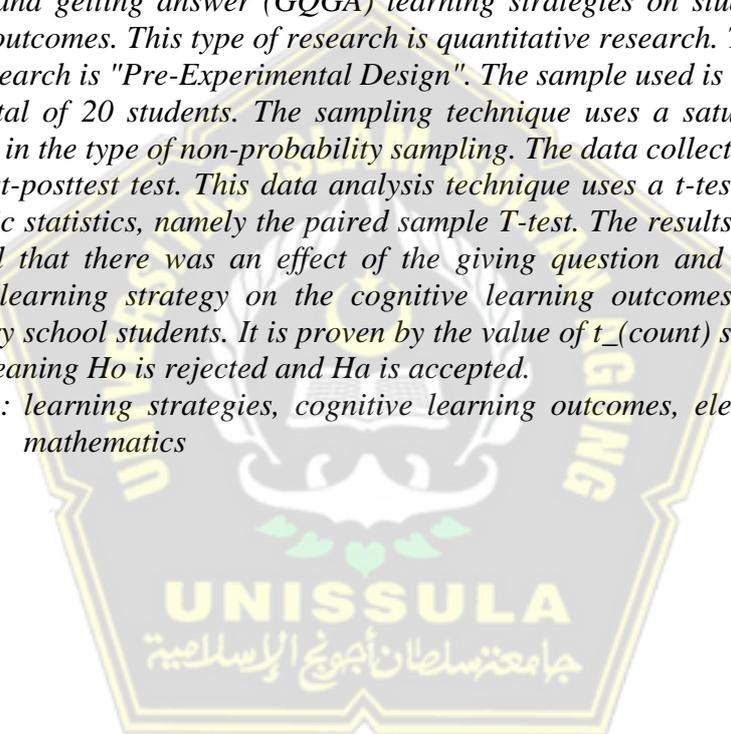
Kata kunci: strategi pembelajaran, hasil belajar kognitif, matematika sekolah dasar

ABSTRACT

Rahmatun Nisa' 2022. *The Effect of Giving Questions And Getting Answer (GQGA) Learning Strategies on Mathematics Cognitive Learning Outcomes of Grade V Elementary School Students. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education. Sultan Agung Islamic University, Semarang. Advisor I Yulina Ismiyanti, M.Pd. supervisor II Jupriyanto, S.Pd, M.Pd. July 2022.*

This study focuses on students' cognitive learning outcomes in mathematics. The purpose of this study was to determine whether there was an effect of giving question and getting answer (GQGA) learning strategies on students' cognitive learning outcomes. This type of research is quantitative research. The design used in this research is "Pre-Experimental Design". The sample used is class V students with a total of 20 students. The sampling technique uses a saturated sampling technique in the type of non-probability sampling. The data collection technique is the pretest-posttest test. This data analysis technique uses a t-test that is used is parametric statistics, namely the paired sample T-test. The results showed: it was concluded that there was an effect of the giving question and getting answer (GQGA) learning strategy on the cognitive learning outcomes of fifth grade elementary school students. It is proven by the value of $t_{(count)} \text{ sig. (2-tailed)} = : 0.000$, meaning H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords: *learning strategies, cognitive learning outcomes, elementary school mathematics*



KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam selalu penulis haturkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW yang kita nanti-nantikan syafa'atnya di hari akhir nanti.

Penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Giving Question And Getting Answer* (GQGA) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar” disusun untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Dalam menyusun skripsi ini, banyak kendala dan hambatan yang dihadapi oleh penulis. Namun, dengan keyakinan dan kesungguhan, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyusun skripsi ini, baik dukungan moril maupun materiil sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., M.Hum. selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung.
2. Dr. Turahmat, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Rida Fironika, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

4. Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Jupriyanto, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II, yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh civitas akademik Universitas Islam Sultan Agung yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis selama proses perkuliahan.
6. Bapak dan ibu guru SD N Bintoro 8 Demak yang telah membantu demi kelancaran penelitian ini.
7. Kedua orang tua saya, Bapak Hambari, S.Pd.I dan Ibu Munawaroh yang selalu memberikan semangat, doa, dan dukungan moril serta materiil kepada penulis.
8. Seluruh keluarga besar yang telah memberikan banyak dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
9. Mas Muhammad Isbatul Haqqi, S.H yang selalu memberikan semangat dan membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi.
10. Semua rekan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultang Agung angkatan 2018.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pada semua pembaca. Aamiin.

Semarang, 25 Juli 2022



Rahmatun Nisa'

DAFTAR ISI

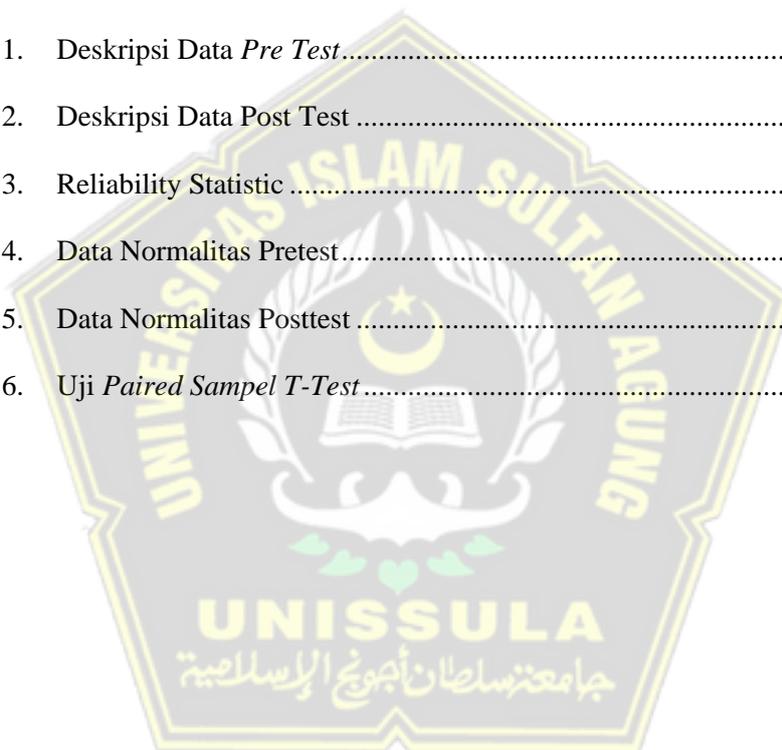
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	11
A. Kajian Teori	11
1. Strategi Pembelajaran <i>Giving Question and Getting Answer</i> (GQGA)	11

a.	Pengertian Strategi Giving Question and Getting Answer (GQGA).....	11
b.	Langkah – Langkah Strategi Pembelajaran Giving Question and Getting Answer (GQGA).....	12
c.	Tujuan pembelajaran Strategi Giving Question and Getting Answer (GQGA).....	14
d.	Kelebihan dan kelemahan pembelajaran Strategi Giving Question and Getting Answer (GQGA).....	15
e.	Prinsip – Prinsip Strategi Pembelajaran Giving Question and Getting Aswer (GQGA).....	16
2.	Hasil Belajar Kognitif	19
a.	Pengertian Hasil Belajar Kognitif.....	19
b.	Macam – Macam Hasil Belajar Kognitif.....	20
c.	Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif.....	22
3.	Pembelajaran Matematika di SD.....	23
a.	Hakekat Matematika	23
b.	Matematika di Sekolah Dasar	24
B.	Penelitian yang Relevan.....	25
C.	Kerangka Berfikir.....	27
D.	Hipotesis.....	29
BAB III	METODE PENELITIAN.....	30
A.	Desain Penelitian.....	30
B.	Populasi Dan Sampel	30
C.	Teknik Pengumpulan Data.....	31
D.	Instrumen Penelitian.....	32

E.	Teknik Analisis Data.....	33
1.	Uji Coba Instrumen Penelitian.....	33
2.	Uji Prasyarat Analisis.....	36
F.	Jadwal Penelitian.....	39
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A.	Deskripsi Data Penelitian.....	41
1.	Deskripsi Data Pretest.....	42
2.	Deskripsi Data <i>Posttest</i>	42
B.	Hasil Analisis Data.....	43
1.	Analisis Instrumen Tes.....	43
2.	Analisis Data Awal	46
3.	Analisis Data Akhir.....	47
C.	Pembahasan.....	49
BAB V	PENUTUP.....	54
A.	Simpulan	54
B.	Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA		56
LAMPIRAN		58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Kisi – Kisi Instrumen Soal Tes Hasil Belajar Kognitif	32
Tabel 3.2.	Kriteria Koefisien Reliabilitas.....	34
Tabel 3.3.	Kriteria Daya Pembeda.....	35
Tabel 3.4.	Klasifikasi Tingkat Kesukaran	36
Tabel 3.5.	Jadwal Penelitian.....	40
Tabel 4.1.	Deskripsi Data <i>Pre Test</i>	42
Tabel 4.2.	Deskripsi Data Post Test	42
Tabel 4.3.	Reliability Statistic	44
Tabel 4.4.	Data Normalitas Pretest.....	46
Tabel 4.5.	Data Normalitas Posttest	47
Tabel 4.6.	Uji <i>Paired Sampel T-Test</i>	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka berfikir	28
Gambar 4.1. Siswa sedang berdiskusi	51



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Permohonan ijin penelitian	59
Lampiran 2.	Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian	60
Lampiran 3.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	61
Lampiran 4.	Soal <i>Pretest-Posttest</i>	65
Lampiran 5.	Daftar Sampel Uji Coba Instrumen	69
Lampiran 6.	Daftar Sampel Penelitian.....	70
Lampiran 7.	Data Hasil Uji Coba Instrumen	71
Lampiran 8.	Hasil Validitas Butir Soal Uji Coba (Output SPSS).....	73
Lampiran 9.	Hasil Uji Reabilitas Soal Uji Coba.....	80
Lampiran 10.	Hasil uji daya pembeda butir soal uji coba.....	81
Lampiran 11.	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba	84
Lampiran 12.	Daftar Nilai Pretest	85
Lampiran 13.	Daftar Nilai Posttest	86
Lampiran 14.	Output SPSS Uji Normalitas	89
Lampiran 15.	Hasil pekerjaan soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> peserta didik	91
Lampiran 16.	Dokumentasi Penelitian.....	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk membangun kecerdasan sekaligus kepribadian manusia. Pendidikan juga merupakan kunci utama bagi suatu bangsa untuk menyiapkan masa depan dan sanggup bersaing dengan bangsa lain. Sekolah memiliki peran penting yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Pendidikan yang efektif adalah kondisi dimana suatu pendidikan yang dapat memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan sesuai dengan yang diharapkan. Seorang pendidik perlu menggali masalah dan potensi siswa, seringkali para pendidik selalu memaksakan kehendaknya dan mengabaikan kebutuhan yang dimiliki siswanya. Surya et al., (2017:85) mengemukakan bahwa ada beberapa alasan mengapa matematika harus diajarkan kepada siswa, yaitu: (1) digunakan dalam segala aspek kehidupan; (2) semua bidang studi membutuhkan keterampilan matematika yang sesuai; (3) sarana komunikasi yang ampuh, jelas dan ringkas; (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara; (5) meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian dan kesadaran spasial; (6) memberikan kepuasan terhadap upaya pemecahan masalah yang menantang. Kemampuan pemecahan masalah matematika merupakan bagian utama dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran matematika.

Salah satu masalah yang dihadapi di dunia pendidikan yaitu masalah lemahnya dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas hanya diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbu berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang akan diingatnya untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Kekurang mampuan siswa dalam memahami konsep mengakibatkan siswa merasa kesulitan dalam mempelajari matematika. Sehingga matematika sering di anggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk di pahami baik teori maupun konsep-konsepnya. Matematika sering diasosiasikan dengan sesuatu yang susah, njelimet, dan membosankan. Asumsi tersebut dapat berakibat buruk pada proses pembelajaran, yaitu mereka hanya belajar matematika dengan mendengarkan penjelasan guru, menghafal rumus, lalu memperbanyak latihan soal dengan rumus yang sudah di hafalkan. Ada banyak hal yang bisa di jadikan sebagai alasan untuk menjelaskan kenapa dalam perkembangan matematika menjadi bidang ilmu yang cukup “ditakuti” dan “dibenci”. Salah satunya adalah proses pembelajaran yang selama ini kurang tepat dalam pembelajaran matematika. Proses ini terkait dengan strategi dan model dalam pembelajaran matematika. Penerapan strategi dan model tersebut kurang memotivasi siswa untuk belajar matematika, sehingga mengakibatkan suasana pembelajaran semakin membosankan dan siswa kurang gembira saat

belajar matematika. Oleh karena itu, untuk menarik minat siswa dalam belajar matematika guru harus mampu menciptakan kondisi belajar yang kondusif, menarik dan menyenangkan.

Hal tersebut sesuai dengan pengamatan yang peneliti lakukan pada saat melaksanakan magang 1 dan II di SD N Bintoro 8 Demak. Peneliti menemukan beberapa masalah yang salah satunya yaitu tentang pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan observasi yang di peroleh peneliti, hasil belajar matematika di kelas V SD N Bintoro Demak masih rendah. KKM mata pelajaran matematika di SD N Bintoro 8 Demak yaitu 75. Dari 20 siswa di kelas V hanya ada sekitar 40 % siswa yang memenuhi KKM. Sedangkan ada 60 % siswa yang nilainya belum mencapai KKM. Hal tersebut disebabkan karena guru masih menggunakan strategi pembelajaran konvensional. pembelajaran konvensional yaitu dimana guru menjelaskan materi pelajaran hanya dengan ceramah tanpa menjelaskan secara jelas. Sehingga siswa saat menerima materi pelajaran cenderung kurang mengerti dan hanya mencatat materi saja tanpa memahami materi yang di sampaikan guru. Berdasarkan kondisi tersebut, maka perlu adanya perbaikan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Menurut Khairiah (2016:13) menjelaskan bahwa guru harus mempunyai cara mengajar yang tepat agar siswa dapat belajar dengan baik dan optimal. Guru dengan sadar berusaha untuk mengatur lingkungan belajar agar siswa semangat untuk belajar. Strategi pembelajaran pada dasarnya merupakan pola umum kegiatan guru dalam perwujudan kegiatan

pembelajaran untuk mencapai kompetensi sebagai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan proses belajar mengajar, strategi pembelajaran mempunyai peranan penting. setiap guru yang akan melaksanakan pembelajaran di kelas, di sadari atau tidak akan memilih strategi tertentu agar pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di kelas berjalan lancar dan hasilnya optimal. Penggunaan strategi yang tepat dapat menentukan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran, asalkan diterapkan dengan teknik yang benar dan sesuai dengan pokok pembahasan yang disampaikan.

Dalam proses pembelajaran strategi yang diterapkan oleh guru di kelas hendaknya memperhatikan keaktifan siswa dalam belajar. Aktivitas yang terjadi di dalam kelas selayaknya memberikan ruang bagi siswa untuk berfikir, bertanya maupun mengungkapkan sebuah gagasan. selain itu, siswa diharapkan tidak belajar hanya dari guru saja tetapi juga belajar dari lingkungan sekitarnya, misalnya dari teman salah satunya melalui kegiatan diskusi. sehingga guru tidak lagi mendominasi kegiatan pembelajaran di kelas sekaligus menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran. Dengan demikian, siswa yang aktif mempunyai peluang yang besar untuk keberhasilan belajar dibandingkan dengan siswa yang pasif dan hanya menerima saja.

Salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat matematika tidak menakutkan bagi siswa sekaligus melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran yaitu strategi *giving question and getting answer*. Strategi *giving question and getting answer* (GQGA) adalah strategi

pembentukan tim untuk melibatkan siswa dalam peninjauan kembali materi pada pelajaran sebelumnya. Strategi ini sangat baik digunakan untuk melibatkan siswa dalam mengulangi materi pelajaran yang telah disampaikan dan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal yang tidak dimengerti dan memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menjelaskan hal yang sudah mengerti kepada temannya yang lain (Hafsa, Nur, 2019:82). Strategi *giving question and getting answer* (GQGA) dapat menjadikan peserta didik untuk lebih berfikir tentang materi pelajaran yang diberikan guru dan menjadikan materi tersebut mudah untuk di mengerti. Strategi ini dapat menghidupkan kelas dengan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga yang di harapkan peserta didik dapat meningkatkan prestasi belajar matematika.

Strategi pembelajaran ini di terapkan dengan variasi sebuah permainan. Permainan tersebut adalah mengadakan kompetisi antar kelompok dengan perolehan poin atau skor. Kompetisi kelompok yaitu masing-masing kelompok berkompetisi dengan kelompok lain untuk menjadi yang terbaik dengan cara berusaha mempresentasikan hasil diskusi lebih cepat dan lebih banyak dari kelompok lain. Sebab, kelompok yang mempresentasikan hasil diskusi akan mendapatkan poin. Hal itu bertujuan untuk menghindari asumsi siswa tentang pembelajaran matematika yang menjenuhkan sekaligus menciptakan suasana senang saat pembelajaran.

Penelitian ini lebih berfokus pada penilaian hasil kognitif siswa V di sekolah dasar. Wayan suyanta (2019:39) Mengemukakan bahwa aspek kognitif

merupakan aspek pengetahuan yang harus dikembangkan kepada peserta didik usia dini. Pada usia dini, aspek kognitif tidak menekankan pada aspek penguasaan materi, tetapi terletak pada konsep pengenalan lingkungan. Aspek kognitif akan menambah pengetahuan anak yang nantinya akan mendorong rasa ingin tahu. Anak usia dini dapat dikenalkan dengan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar. Pengenalan lingkungan sekitar kepada anak-anak akan memudahkan peserta didik untuk tumbuh secara optimal karena peserta didik merasa dekat dengan lingkungannya. Anak akan lebih mudah berimajinasi karena salah satu sifat anak adalah senang berimajinasi terhadap hal-hal baru. Kegiatan-kegiatan yang dapat mendukung perkembangan aspek kognitif dapat dimulai dari pengelompokan, membedakan, dan menyebutkan. Keunggulan aspek kognitif ini dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah, meningkatkan motivasi siswa, menjadikan siswa lebih kreatif dan mandiri dan membantu siswa memahami materi pelajaran lebih mudah.

Menurut Yulianti et al., (2018:205) Ranah ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu: 1) Pengetahuan (*Knowledge*). Pengetahuan merupakan aspek yang paling dasar dalam taksonomi Bloom, seringkali disebut juga aspek ingatan (*recall*). Dalam jenjang ini kemampuan seseorang dituntut untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, fakta atau istilah-istilah dan lain sebagainya tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya. 2) Pemahaman (*Comprehension*). Kemampuan ini umumnya merupakan penekanan dalam proses belajar mengajar. Peserta didik

dituntut memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal lain. Bentuk soal yang sering digunakan untuk mengukur kemampuan ini adalah pilihan ganda dan uraian. 3) Penerapan (*Application*). Kemampuan ini dituntut kesanggupan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip serta teori-teori dalam situasi baru dan konkret. Pengukuran kemampuan ini umumnya menggunakan pendekatan pemecahan masalah. Melalui pendekatan ini peserta didik dihadapkan dengan suatu masalah yang perlu dipecahkan dengan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya. Bentuk soal yang sesuai untuk mengukur aspek penerapan antara lain pilihan ganda dan uraian. 4) Analisis (*Analysis*). Kemampuan ini seseorang dituntut untuk dapat menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen-komponen pembentuknya Dengan jalan ini situasi atau keadaan tersebut menjadi lebih jelas. Bentuk soal yang sesuai untuk mengukur kemampuan ini adalah pilihan ganda dan uraian. Kemampuan analisis diklasifikasi atas tiga kelompok, yaitu analisis unsur, analisis hubungan dan analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi. 5) Sintesis (*Synthesis*). Sintesis adalah kemampuan merangkum berbagai komponen atau unsur sehingga menjadi sesuatu yang baru. Pada jenjang ini seseorang dituntut untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru dengan jalan menggabungkan berbagai faktor yang ada. Hasil yang diperoleh dari penggabungan ini dapat berupa tulisan dan rencana atau mekanisme 6) Penilaian (*evaluation*). Kemampuan ini seseorang dituntut untuk dapat mengevaluasi situasi, keadaan, pernyataan atau konsep

berdasarkan suatu kriteria tertentu. Yang penting dalam evaluasi ialah menciptakan kondisinya sedemikian rupa sehingga peserta didik mampu mengembangkan kriteria, standar atau ukuran untuk mengevaluasi sesuatu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran matematika yang di gunakan guru dalam menyampaikan pelajaran menggunakan metode konvensional.
2. Rendahnya prestasi belajar siswa di mata pelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di uraikan di atas, maka peneliti memberikan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan hanya pada siswa kelas V SD N Bintoro 8 Demak.
2. Pembelajaran yang di berikan menggunakan strategi *giving question and getting answer* (GQGA).
3. Penelitian ini di fokuskan pada hasil belajar aspek kognitif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat di ambil rumusan masalah sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh strategi *giving question and getting answer* (GQGA) terhadap hasil belajar kognitif siswa ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh strategi pembelajaran giving question and getting answer (GQGA) terhadap hasil belajar belajar kognitif siswa.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, manfaat yang di harapkan peneliti sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan wawasan dalam pengembangan bidang pendidikan. Selain itu, dapat mengetahui pembelajaran giving question and getting answer (GQGA) di mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan siswa pengalaman baru, dan mendorong siswa untuk lebih aktif di kelas, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar matematika.

b. Bagi Guru

Membantu guru untuk menciptakan suasana baru dalam belajar sehingga saat pembelajaran bisa lebih efektif dan menyenangkan

c. Bagi Sekolah

Menambah inovasi pembelajaran di sekolah dan solusi untuk meningkatkan mutu pendidikan dan membantu guru untuk lebih mudah menyampaikan materi pelajaran matematika.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Strategi Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA)

a. Pengertian Strategi *Giving Question and Getting Answer* (GQGA)

Strategi pembelajaran adalah teknik, pendekatan, atau tindakan bijaksana yang dilakukan siswa untuk belajar dan mengingat informasi linguistik dan area konten.” Dengan kata lain, strategi adalah cara atau tindakan yang dimiliki siswa dalam mempersiapkan mereka untuk belajar. strategi pembelajaran sebagai perilaku dan pemikiran yang digunakan pembelajar selama pembelajaran yang dimaksudkan untuk mempengaruhi proses pengkodean pembelajar.” Artinya, strategi pembelajaran juga dapat dilihat dari cara dan ide kritis yang digunakan siswa untuk membantu mereka dalam mempertahankan dan mempengaruhi proses belajar mereka (Wael et al., 2018:65).

Nurfadillah (2017:28) mengemukakan bahwa Strategi pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA) adalah implementasi dari strategi pembelajaran konstruktivistik yang meletakkan siswa sebagai subyek dalam pembelajaran yang artinya, siswa sanggup merekonstruksi pengetahuannya sendiri sedangkan guru hanya sebagai fasilitator saja. Strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) memberi waktu kepada semua

siswa untuk bertanya tentang mata pelajaran yang kurang di fahami. Peserta didik juga di beri kesempatan untuk menjelaskan materi yang sudah di mengerti ke temannya. Strategi ini bisa meningkatkan mental peserta didik untuk berpendapat dan memberikan sikap saling menghargai satu sama lain. Strategi ini di tingkatkan untuk mengembangkan peserta didik untuk memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan berpendapat. Karena pada dasarnya strategi ini merupakan metode tanya jawab yang menggunakan potongan – potongan kertas sebagai bentuk medianya. Kegiatan tanya jawab saat pelajaran mampu menumbuhkan pengetahuan baru pada siswa.

Metode pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) di tingkatkan untuk melatih siswa dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan. Strategi ini mampu membuat siswa untuk berfikir materi pelajaran yang kurang di pahami. Strategi pembelajaran ini di buat untuk menghidupkan kelas dengan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat siswa semakin semangat untuk mempelajari materi pelajaran tersebut.

b. Langkah – Langkah Strategi Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA)

Melvin L Siberman Nurfadillah (2017:30) menjelaskan bahwa langkah – langkah yang di lakukan untuk menerapkan strategi *giving question and getting answer* (GQGA) yaitu :

- 1) Masing – masing siswa di berikan dua kartu indeks

- 2) Masing – masing siswa di perintah untuk melengkapi kalimat berikut ini:

Kartu 1 : Saya masih mempunyai pertanyaan tentang ...

Kartu 2 : Saya bisa menanggapi pertanyaan tentang ...

- 3) Membuat bagian kelompok dan setiap kelompok mempunyai “pertanyaan yang paling sesuai untuk di ajukan” dan “pertanyaan yang paling menarik untuk di jawab” dari kartu anggota kelompok mereka.
- 4) Setiap bagian kelompok menyampaikan “pertanyaan untuk di ajukan” yang di pilih. Pastikan apakah ada siswa yang bisa menanggapi pertanyaan itu. Jika tidak ada pertanyaan, guru harus menjawabnya.
- 5) Setiap kelompok menyampaikan “pertanyaan untuk menjawab” yang ia pilih. Kemudian bagian anggota kelompok berbagi jawaban dengan siswa yang lain.

Dari langkah-langkah di atas maka dapat disimpulkan berupa langkah-langkah yang akan dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa adalah sebagai berikut.

- 1) Guru membagikan dua kartu yaitu kartu tanya dan kartu jawab, kartu tanya yaitu kartu yang nantinya akan digunakan untuk mencatat pertanyaan yang akan siswa ajukan, sedangkan kartu jawab digunakan untuk menulis jawaban yang terkait dengan pertanyaan yang dapat siswa jawab.

- 2) Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari empat sampai lima siswa.
- 3) Guru memberitahukan aturannya bahwa dua buah kartu tersebut masing-masing hanya dapat digunakan satu kali saja.
- 4) Mintalah setiap siswa menyelesaikan kalimat berikut ini:
 - a) Kartu 1: saya mempunyai pertanyaan tentang
 - b) Kartu 2: saya dapat menjawab tentang
- 5) Siswa diminta untuk mengisi identitas di dua kartu tersebut.
- 6) Guru menjelaskan materi ajar yang akan dibahas
- 7) Guru membagikan secara acak kartu tanya yang telah dikumpulkan.
- 8) Guru menunjuk salah satu kelompok untuk membaca kartu tanya yang dipilih, kelompok lain mendengarkan.
- 9) Guru memberikan instruksi siapa yang dapat menjawab pertanyaan yang telah dibacakan atau dapat menunjuk langsung salah satu kelompok untuk menjawabnya.
- 10) Ketika ada siswa yang menjawab pertanyaan yang telah disampaikan dan menuliskannya dalam kartu tanya dan berbagi jawaban dengan kelompok lain maka kartu dikumpulkan kepada guru beserta kartu tanya yang tadi dibacakan, begitu seterusnya.

c. Tujuan pembelajaran Strategi *Giving Question and Getting Answer (GQGA)*

Menurut Irawan (2018:40) Tujuan dari pembelajaran strategi *giving question and getting answer* (GQGA) yaitu membimbing usaha siswa untuk memperoleh sesuatu keterampilan kognitif. Strategi pembelajaran ini juga bertujuan untuk mengetes pemahaman siswa tentang materi yang sudah di jelaskan guru. Selain itu, untuk menghidupkan dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa dalam belajar.

d. Kelebihan dan kelemahan pembelajaran Strategi *Giving Question and Getting Answer* (GQGA)

- 1) Menurut Irawan (2018:40) Kelebihan strategi *giving question and getting answer* (GQGA) :
 - a) Siswa lebih mempunyai kesempatan untuk menanyakan materi yang kurang di pahami.
 - b) Melatih siswa untuk berani mengajukan dan menyampaikan pendapat.
 - c) Guru lebih bisa memperbaiki strategi mengajar agar siswa senang saat pembelajaran di laksanakan.

Kelebihan strategi *giving question and getting answer* (GQGA) yaitu mendorong siswa untuk percaya diri dalam mengutarakan pendapat karena ada sanksi jika tidak bertanya dan berpendapat sehingga siswa menjadi lebih aktif, pemberian kesempatan dalam bertanya dan senang dan berpendapat. Menciptakan pembelajaran yang senang dan aktif dan terjadi

hubungan timbal balik antara guru dan siswa sehingga pembelajaran tidak pasif.

2) Menurut Irawan (2018:40) Kelemahan Strategi *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) :

- a) Guru kurang mengetahui siswa apakah siswa sudah benar – benar memahami materi tersebut.
- b) Pertanyaan bersifat hafalan.

Kelemahan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) yaitu guru kurang mengetahui peserta didik yang benar – benar memahami materi pelajaran yang di sampaikan dan banyak pertanyaan yang jawabannya bersifat hafalan sehingga siswa bosan karena bersifat monoton.

e. Prinsip – Prinsip Strategi Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA)

Menurut Yoshinta (2019:29) dalam menentukan strategi pembelajaran guru harus mendalami prinsip – prinsip umum penerapan strategi pembelajaran. Prinsip – prinsip tersebut yaitu:

- 1) Berorientasi pada tujuan

Tujuan adalah materi utama dalam sistem pembelajaran. Segala aktivitas guru dan siswa harus berusaha untuk mencapai tujuan yang telah di tetapkan. Oleh karena itu, kemajuan strategi pembelajaran dapat di tentukan oleh keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

- 2) Aktivitas

Strategi pembelajaran harus bisa merangsang aktivitas siswa. Aktivitas bukan hanya memilih aktivitas fisik saja tetapi juga aktivitas psikis.

3) Individualitas

Mengajar adalah upaya meningkatkan setiap individu peserta didik. Walaupun hanya mengajar pada sekelompok peserta didik, namun pada dasarnya yang ingin kita capai adalah perubahan perilaku setiap peserta didik.

4) Integritas

Mengajar harus di pandang sebagai usaha mengembangkan seluruh aspek kepribadian siswa. Mengajar bukan hanya meningkatkan kemampuan kognitif saja tetapi juga meliputi pengembangan aspek afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, strategi pembelajaran harus dapat mengembangkan semua aspek kepribadian peserta didik secara terintegrasi.

Harahap (2017: 20) mengemukakan bahwa prinsip- prinsip pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* sebagai berikut :

1) Pemberian kartu / kertas

Dalam teknik pembelajaran ini, media yang di gunakan yaitu kartu dengan jenis berbeda dan dibagikan kepada seluruh siswa.

2) Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok merupakan suatu kegiatan belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebab adanya

diskusi kelompok memungkinkan kerja sama yang baik dengan tanpa bimbingan guru. Suasana belajar yang menimbulkan sikap kerja sama antara siswa dalam memecahkan masalah mempunyai keuntungan yang di peroleh yaitu:

- a) Dapat membina dan mengembangkan kepribadian siswa terutama sikap menghargai.
- b) Pengetahuan siswa akan bertambah sebab siswa akan bertukar pikiran dengan siswa lain.
- c) Presentasi siswa didepan kelas bertujuan untuk menguji kemampuan siswa untuk menyampaikan idea tau pendapat setelah mereka memperoleh pengalaman belajar. Presentasi siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk tampil dan berkomunikasi didepan kelas atau diluar kelas. Siswa diajarkan agar tidak takut salah sebelum mencoba. Siswa harus menerima sanggahan atau pertanyaan dari siswa lain karena dalam sesi presentasi akan ada tanya jawab oleh siswa.

3) Presentasi

Presentasi siswa didepan kelas bertujuan untuk menguji kemampuan siswa untuk menyampaikan idea tau pendapat setelah mereka memperoleh pengalaman belajar. Presentasi siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk tampil dan berkomunikasi didepan kelas atau diluar kelas. Siswa diajarkan

agar tidak takut salah sebelum mencoba. Siswa harus menerima sanggahan atau pertanyaan dari siswa lain lain karena dalam sesi presentasi aka nada Tanya jawab oleh siswa.

Prinsip – prinsip strategi pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA) berkaitan dengan memberikan kertas/kartu dengan jenis pertanyaan dan jawaban kepada tiap siswa sebagai media yang digunakan dalam teknik pembelajaran, diskusi kelompok sebagai kegiatan belajar kerjasama antara siswa dimana saling berinteraksi dalam mengambil keputusan, dan presentasi untuk menyampaikan pendapat disampaikan berupa pertanyaan maupun jawaban atas pertanyaan yang di berikan oleh kelompok lain.

2. Hasil Belajar Kognitif

a. Pengertian Hasil Belajar Kognitif

Belajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Belajar tidak hanya melibatkan penguasaan suatu kemampuan atau masalah akademik baru, tetapi juga perkembangan emosi, interaksi sosial, dan perkembangan kepribadian sosial. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan hasil belajar kognitif menurut Herawati et al., (2020:178) adalah hasil belajar yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisi, sintesis, dan evaluasi.

Sedangkan matematika dapat di denifisikan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya. Matematika menurut Herawati et al., (2020:178) bukan pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi keberadaannya untuk membantu manusia memahami, menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam.

Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar kognitif matematika merupakan perubahan kemampuan peserta didik secara intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi dalam ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan di dalamnya yang dapat digunakan manusia untuk memahami persoalan dalam kehidupannya.

b. Macam – Macam Hasil Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif adalah suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. Pada masa-masa awal diperkenalkannya teori ini, para ahli mencoba memperjelaskan bagaimana siswa mengolah stimulus, dan bagaimana siswa tersebut bisa sampai ke respons tertentu (pengaruh aliran tingkah laku masih terlihat disini). Namun, lambat laun perhatian ini mulai bergeser. Saat ini perhatian mereka terpusat pada proses bagaimana suatu ilmu yang baru berasimilasi dengan ilmu yang sebelumnya telah dikuasai oleh siswa.

Hasil belajar kognitif adalah perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Dalam hubungan pembelajaran, ranah kognitif memegang peranan paling utama. Khairun nisa(2018:140) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung.

Blom dan Krathwohl (Ratnawati, 2016:18) mengemukakan bahwa aspek kognitif terdiri dari 6 tingkatan:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*)
- 2) Pemahaman (*comprehension*)
- 3) Aplikasi (*application*)
- 4) Analisis (*analysis*)
- 5) Sintesis (*synthesis*)
- 6) Penilaian (*evaluation*)

Pengetahuan (*knowledge*) merupakan kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumusa dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan proses berfikir yang paling rendah.

Pemahaman (*comprehension*) merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami kembali tentang sesuai

yang di ketahui. Dengan kata lain, memahami merupakan mengetahui tentang sesuatu yang dapat di lihat dari berbagai segi.

Aplikasi (*application*) merupakan kemampuan seseorang menerapkan atau menggunakan ide-ide atau tata cara dalam situasi yang baru.

Analisis (*analysis*) merupakan kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan keadaan menurut bagian-bagian yang akan di ketahui.

Sintesis (*synthesis*) merupakan kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berfikir analisis. Analisis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur secara logis, sehingga menjadi suatu pola yang terstruktur pola baru.

Penilaian (*evaluation*) merupakan jenjang berfikir yang paling tinggi dari dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom. Penilaian atau evaluasi ini merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap situasi, nilai dan ide.

c. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar kognitif sangatlah kompleks yang menyangkut faktor internal maupun faktor eksternal, seperti: minat, motivasi, sikap, kecerdasan, lingkungan belajar, strategi belajar, keadaan fisik dan lain-lain. Suhaedir Bachtiar (2015:17) mengemukakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain: a). lingkungan b). instrumental c). kondisi

fisiologis d). kondisi psikologis. Dapat di simpulkan bahwa hasil belajar dirumuskan sebagai suatu aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pemahaman, ketrampilan dan nilai serta sikap.

3. Pembelajaran Matematika di SD

a. Hakekat Matematika

Kata matematika berasal dari bahasa Latin “mathancin” atau “mathema” yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari”, sedangkan dalam bahasa Belanda, matematika disebut “wiskunde” atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran (Yoshinta 2019:36). Matematika mempunyai bahasa dan aturan yang terdefinisi dengan baik, penalaran yang jelas, dan sistematis, dan struktur atau keterkaitan antar konsep yang kuat. Unsur utama pekerjaan matematika merupakan penalaran deduktif yang bekerja atas dasar asumsi (kebenaran konsistensi). Selain itu, matematika juga bekerja melalui penalaran induktif yang di dasarkan fakta dan gejala yang muncul untuk sampai pada penalaran tertentu. Tetapi perkiraannya, tetap harus di buktikan secara deduktif dengan argumen yang konsisten. Rabab’h & Veloo, (2015:3) Mengemukakan bahwa matematika merupakan faktor terpenting yang berhubungan dengan keberhasilan individu. Matematika sebagai menggambarkan sebagai mata pelajaran yang di perlukan untuk masuk ke banyak profesi.

Menurut Nurfadillah (2017:8) menjelaskan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep – konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang di ajarkan mulai pendidikan taman kanak – kanak, sekolah dasar, hingga perguruan tinggi. Mempelajari matematika merupakan salah satu syarat untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya. Belajar matematika dapat menjadikan pikiran berfikir secara kritis, aktif, dan kreatif. Maka dari itu, konsep belajar matematika harus di pelajari terlebih dahulu sebelum mempelajari materi yang lainnya.

b. Matematika di Sekolah Dasar

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang memiliki peranan penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika mempunyai peran penting dalam mata pelajaran di sekolah dasar ataupun sekolah menengah. Menurut Yoshinta, (2019:37) Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk meningkatkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengontruksi pengetahuan baru untuk upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika sekolah dasar. Belajar matematika dapat menjadi perjuangan bagi sebagian siswa dan metode yang digunakan

pendidik di kelas dapat membuat dampak besar pada tingkat pemahaman siswa (Murphy, 2016:295).

Berdasarkan pendapat diatas, matematika merupakan ilmu yang perlu di pelajari seseorang ke jenjang pendidikan dasar. Hal itu karena mata pelajaran matematika pada dasarnya dapat mengubah pola pikir seseorang dalam memecahkan masalah .Peserta didik tentunya memerlukan sesuatu kemampuan dalam berhitung yang mencakup penjumlahan,perkalian, pengurangan dan pembagian. Konsep dasar tersebut dapat di berikan sejak sekola dasar. Apabila peserta didik tidak menguasai materi awal tersebut, maka peserta didik akan merasa kesulitan untuk menguasai konsep pelajaran selanjutnya.

B. Penelitian yang Relevan

Dari beberapa penelitian yang relevan dari jurnal dan skripsi yang di ambil yaitu :

- 1) Hasil penelitian yang di lakukan oleh Muhammad Afriza Irawan (2018) yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question And Getting Answer* (GQGA) Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik” .Berdasarkan data yang telah dilakukan di MIN 6 Banadar Lampung. Kelas VA sebagai kelas eksperimen menggunakan strategi belajar aktif *Giving Question and Getting Answers* dan kelas VB sebagai kelas kontrol menggunakan strategi pembelajaran Ekspositori. Perhitungan uji hipotesis yang dilakukan di kelas eksperimen

dan dikelas kontrol maka thitung adalah 2,45 dengan ttabel adalah 1,675 sehingga dapat ditulis thitung > ttabel ($2,45 > 1,675$) yang dapat diartikan H1 diterima dan H0 ditolak. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penerapan strategi belajar aktif *Giving Question and Getting Answers* terhadap Pemecahan Masalah matematika materi penyajian data pada peserta didik kelas V MIN 6 Bandar Lampung (Irawan, 2018).

- 2) Hasil penelitian yang di lakukan oleh Nurfadillah (2017) yang berjudul “Pengaruh Strategi *Giving Question And Getting Answer* Dan Strategi Multilevel Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas X SMAN II MAKASSAR” Pemahaman konsep matematika siswa kelas X SMA Negeri 11 Makassar lebih tinggi setelah penerapan strategi *Giving Questions and Getting Answer* kelas eksperimen dengan rata-rata hasil belajar sebesar 85,13 dibandingkan dengan sebelum penerapan strategi *Giving Questions and Getting Answer* sebesar 57,70 Nurfadillah (2017).
- 3) Hasil penelitian yang di lakukan oleh Hawaria yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Giving Question And Getting Answer* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Murid Kelas Iv Sd Inpres Galangan Kapal Ivkecamatan Tallo Kota Makassar” Berdasarkan hasil penelitian dalam pembahasan disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum menggunakan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer*

tergolong sangat rendah dan setelah menggunakan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* tergolong tinggi. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS Murid kelas IV SD Inpres Galangan Kapal IV (Hawaria, 2018).

Berdasarkan penelitian di atas, perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang di lakukan sebelumnya yaitu strategi pembelajaran dan materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan strategi pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA).

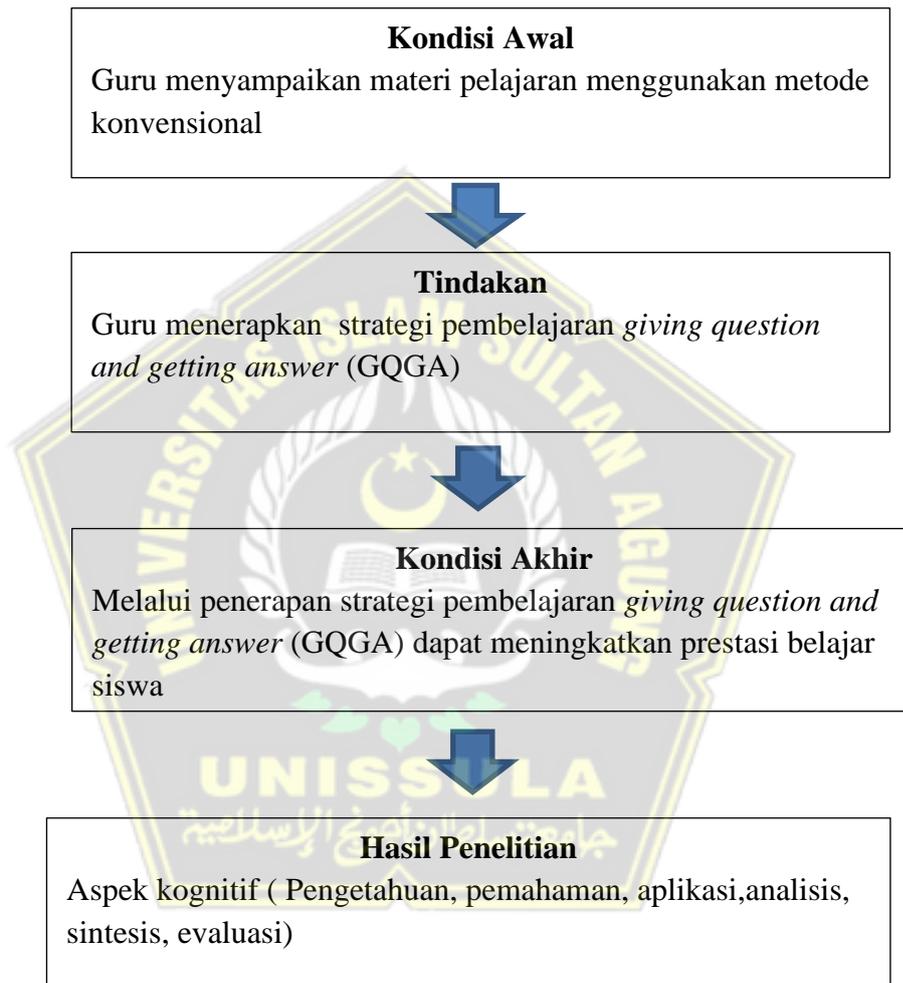
C. Kerangka Berfikir

Proses belajar pada dasarnya merupakan sebuah perubahan. Dalam proses pembelajaran, guru menerangkan konsep belajar secara tepat kepada siswa. Kebanyakan siswa kurang tertarik pada mata pelajaran matematika karena pada dasarnya matematika terkenal mata pelajaran yang sulit. Guru menjelaskan pelajaran masih menggunakan metode konvensional. Sehingga siswa saat menerima materi pelajaran kurang memahami materi yang disampaikan dan mudah bosan.

Pada saat proses belajar mengajar peneliti menggunakan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA). Strategi ini pada dasarnya memberikan siswa kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan dan ide mengenai pelajaran yang di pelajari. Sehingga yang di harapkan hasil

belajar siswa meningkat setelah menggunakan strategi pembelajaran ini. Penelitian ini berfokus pada hasil kognitif siswa.

Melalui bagan, kerangka berfikir penelitian ini dapat di sajikan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka berfikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berfikir yang sudah di kemukakan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh strategi pembelajaran Giving Question and Getting answer (GQGA) terhadap hasil belajar kognitif siswa.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah *pre – experimental design*. Bentuk dari *pre- experimental design* yang akan di gunakan dalam penelitian ini yaitu *one group pretest-posttest*. (Sugiyono, 2017:112) mengemukakan bahwa dalam desain ini akan melakukan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* sesudah perlakuan, sehingga pengaruh treatment dapat di hitung dengan cara membandingkan nilai *pretest* dan nilai *posttest*.

Peneliti memilih bentuk desain penelitian tersebut karena dalam penelitian ini akan diberikan pretest dahulu yang bertujuan untuk mengetahui kondisi nilai awal dan setelah itu memberikan posttest untuk mengetahui hasil dari perlakuan (*treatment*) .

B. Populasi Dan Sampel

Populasi merupakan wilayah penetralisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Yoshinta, 2019:49). Populasi yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD N Bintoro 8 Demak. Sementara itu, untuk teknik pengambilan sampel yang akan di gunakan peneliti ini adalah teknik sampling jenuh dalam jenis *nonprobability sampling*. (Sugiyono, 2017:131)

mengemukakan bahwa teknik *nonprobability sampling* ialah sebuah teknik pengambilan data atau sampel yang tidak di berikan peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk di pilih sebagai sampel.

Jadi, sampel yang di gunakan peneliti ini yaitu peserta didik kelas V SD N Bintoro 8 Demak yang berjumlah 20 siswa.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa pengetahuan teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang di gunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik tes. Tes adalah alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan awal siswa terkait dengan penggunaan model pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA). Tes yang di berikan ada dua macam yaitu tes kemampuan awal (pretest) dan tes kemampuan akhir (posttest). Peneliti memberikan tes kepada siswa berupa soal pre - test yang diberikan sebelum tindakan dan soal post- test yang diberikan setelah dilakukannya tindakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tersebut.

Dalam penelitian ini proses pengambilan data berupa tes soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam. Adapun instrumen yang akan di gunakan peneliti adalah tes. Tes adalah metode pengumpulan data yang di gunakan untuk mendapatkan hasil pemahaman peserta didik. Tes tersebut berupa pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Adapun kisi – kisi instrumen soal tes yaitu :

Tabel 3.1. Kisi – Kisi Instrumen Soal Tes Hasil Belajar Kognitif

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Nomor soal	Tingkatan
1.2 Menggunakan faktor prima untuk menentukan FPB dan KPK	Menjelaskan bilangan-bilangan prima	1, 2, 3, 4, 5	C1
	Menghitung FPB dan KPK dari dua bilangan	6, 7, 8, 12, 13	C2
	Menentukan KPK dari tiga bilangan	9,10,11	C3
1.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan operasi hitung, FPB, dan KPK	Memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan FPB	13, 14, 15	C4
	Membuktikan kebenaran dari suatu permasalahan dengan soal cerita	16, 17, 18	C5
	Mengkatagorikan suatu permasalahan soal cerita yang berkaitan dengan FPB dan KPK	19,20	C6

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan digunakan untuk penelitian ini adalah statistik inferensial. Statistik inferensial yang di gunakan dalam penelitian ini adalah statistik parametris menggunakan uji t (*Paired sample T-test*). Tetapi, sebelum melakukan uji hipotesis maka melakukan uji coba untuk instrumen penelitian terlebih dahulu. Uji coba instrumen penelitian ini akan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas serta uji prasyarat analisis yang ada di uji normalitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Coba Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu instrumen pengukuran dikatakan valid jika instrumen dapat mengukur sesuatu yang hendak diukur. Irawan (2018:69) dalam menguji instrumen penelitian pada uji validitas, peneliti akan menggunakan SPSS 25.0 for windows. berikut ini merupakan langkah-langkah uji validitas dengan SPSS menurut (Sundayana, 2018:67).

- a) Pilih variable view
- b) Klik analyze, correlate, dan bivariate
- c) Masukkan variabel x dan variabel y ke kotak variabel, lalu pilih ok.

Berikut ini merupakan kriteria dalam uji validitas instrumen :

- 1) Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka butir soal di anggap valid.
- 2) Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal di anggap valid.

b. Uji Reabilitas

Realibilitas instrumen penelitian adalah suatu alat yang memberikan hasil yang tetap sama atau konsisten (Sugiyono, 2017:67). Suatu alat ukur dapat dikatakan konsisten apabila hasil pengukuran yang telah diujikan berkali-kali terhadap subyek yang sama meskipun berbeda waktu dan tempatnya menunjukkan hasil skor yang sama. Suatu kuesioner dinyatakan reliabel apabila responden menjawab pertanyaan dengan konsisten. Uji relibilitas dalam penelitian ini menggunakan SPSS 25.0 For windows dengan rumus cronbach's Alpha (α) karena dalam penelitian ini menggunakan tipe soal pilihan ganda . Langkah-langkahnya menurut (Sundayana, 2018:72) adalah sebagai berikut :

- 1) Buka lembar kerja terlebih dahulu
- 2) Pilih Analyze, scale, lalu reliability analysis.
- 3) Masukkan variabel soal yang sudah dinyatakan valid ke kotak item, kemudian klik model Alpha
- 4) Pilih ok

Berikut ini merupakan interpretasi dari koefisien reabilitas menggunakan kriteria Guilford (Sundayana, 2018:70).

Tabel 3.2. Kriteria Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r)	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/ cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat tinggi

c. Daya Pembeda

Daya pembeda dalam penelitian ini di gunakan untuk Dalam penelitian ini untuk mengetahui daya pembeda setiap butir soal menggunakan Microsoft Excell. Berikut langkah-langkah uji daya pembeda menurut (Sundayana, 2018:78).

- 1) Buat tabel soal yang sudah valid
- 2) Urutkan dari skor tertinggi sampai skor terendah
- 3) Buatlah kelompok atas dan bawah terlebih dahulu
- 4) Buatlah sheet dengan data kelompok atas dan bawah
- 5) Buatlah tabel berisi kolom SA (jumlah skor kelompok atas), SB (jumlah skor kelompok bawah), IA (jumlah skor ideal kelompok atas), kemudian tentukan masing-masing nilainya.
- 6) Buat kolom Daya Pembeda (DP) serta keterangannya untuk menghitung daya pembeda

Untuk menghitung daya pembeda, masukkan fungsi logika IF pada setiap sel kolom keterangan.

Tabel 3.3. Kriteria Daya Pembeda

Klasifikasi Daya Pembeda	Interprestasi
$DP < 0,00$	Sangat jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Sedang
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat baik

d. Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran dalam penelitian ini di gunakan untuk mengetahui instrumen tes hasil belajar kognitif apakah termasuk mudah, sedang, atau sulit. Untuk menguji tingkat kesukaran suatu butir soal menggunakan Microsoft Excel. Langkah-langkahnya menurut (Sundayana, 2018:76) ialah sebagai berikut :

- 1) Buat lembar kerja terlebih dahulu
- 2) Tentukan kelompok atas dan kelompok baah terlebih dahulu
- 3) Tentukan IA (jumlah skor ideal kelompok atas) dan IB (jumlah skor ideal kelompok bawah)
- 4) Untuk menentukan taraf kesukaran, maka dapat menggunakan fungsi logika IF.

Tabel 3.4. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Rentang Taraf Kesukaran	Kategori
TK = 0,00	Terlalu sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang/cukup
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah
TK = 1,00	Terlalu mudah

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji norrmalitas ini dilakukan untuk mengetahui data yang di peroleh dari sampel berdistribusi normal ataupun tidak. Cara untuk mencari data berdistribusi normal, maka penelitian ini menggunakan

program SPSS. berikut langkah-langkahnya menurut (Sundayana, 2018:86).

- 1) Buat lembar kerja terlebih dahulu
- 2) Pilih analyze, descriptive statistic, explore
- 3) Masukkan variabel yang akan diuji ke kotak dependent list, lalu klik plots
- 4) Pilih kotak normality plots with test
- 5) Klik continue dan klik ok

Dari tabel yang di hasilkan dari pada uji normalitas, maka akan di peroleh nilai L_{maks} . Berikut ini merupakan kriteria kenormalan kurva pada uji normalitas menurut (Sundayana, 2018:88).

- 1) Jika $L_{maks} \leq L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal atau
- 2) Jika nilai Sig. $> \alpha$ maka data berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini di gunakan untuk mengetahui apakah strategi pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik atau tidak. jika data berdistribusi normal, maka akan di lakukan uji hipotesis menggunakan uji t (*Paired sample T-test*).

- 1) Uji Hipotesis

Dalam melakukan uji hipotesis , peneliti menggunakan uji t (*Paired sample T- test*) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah di beri perlakuan. Hal

ini dapat di lihat berdasarkan nilai pretest dan posttest. maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut :

Ha: Terdapat pengaruh strategi *giving question and getting answer* (GQGA) terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Dalam melakukan uji t (*Paired Sample T-Test*) peneliti menggunakan SPSS Versi 25.0 For windows. Berikut ini ialah langkah – langkah uji t (*Paired sample T- test*) menurut (Sundayana, 2018:128).

- a) Buat lembar kerja terlebih dahulu
- b) Pilih Analyze, Compare Means, *Paired Sample T Test*.
- c) klik Pretest dan Posttes sebagai Current Selections, kemudian masukkan ke kotak Paired Variables.
- d) Pilih Options sebagai menentukan tingkat kepercayaan yang di inginkan.
- e) klik Continue, selanjutnya pilih ok

Kriteria pengujian hipotesis:

- a) Ho diterima jika Lower bernilai negatif dan Upper bernilai positif, atau nilai Sig. (2-tailed) $> \alpha$
- b) Ha di terima jika Lower bernilai negatif dan Upper bernilai negatif, atau nilai Sig.(2- tailed) $< \alpha$

F. Jadwal Penelitian

Penelitian ini akan di laksanakan dalam waktu kurang lebih 7 bulan, yang di mulai dari bulan September 2021 sampai April 2022. Berikut ini jadwal pelaksanaan peneltiannya:



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD N Bintoro 8 Demak pada semester ganjil Tahun ajaran 2021/2022 dengan menerapkan metode pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA) terhadap hasil belajar kognitif matematika. Penelitian ini di mulai dengan melakukan tes untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada proses pembelajaran di kelas sebelum melakukan treatment. Selanjutnya peneliti melakukan uji validitas yang di sebarakan pada peserta didik untuk mendapatkan validitas dan reabilitas dari uji coba.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan bentuk berupa *pre-experimental* design tepat dalam penelitian ini menggunakan *one grup pretest-posttest* yang di gunakan yaitu dengan desain *one pretest prosttest*. Penggunaan populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Bintoro 8 Demak.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14,15 dan 16 Juli 2022 yang bertempat di SD N Bintoro 8 Demak.

1. Deskripsi Data Pretest

Tabel 4.1. Deskripsi Data *Pre Test*

Jumlah Sampel Siswa	20
Simpangan Baku	6,66
Varians	44,41
Minimal	60
Maksimal	80
Rata-Rata	69
Kategori	Cukup

Pengolahan data awal ini dilakukan dengan menggunakan bantuan Microsoft Excel, setelah mengolah data sudah didapatkan data dengan menunjukkan bahwa sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah 20 peserta didik pada simpangan bakunya terdapat 6,66 dengan varians 44,41 yang nilai minimalnya sebesar 60 dan nilai maksimalnya sebesar 85 maka sari itu di peroleh rata-ratanya yaitu 69 sehingga data tersebut masuk dalam kategori cukup.

Hasil *pretest* yang di peroleh peserta didik di peroleh sebuah data yang termasuk dalam kategori cukup.

2. Deskripsi Data *Posttest*

Tabel 4.2. Deskripsi data post test

Jumlah Sampel Siswa	20
Simpangan Baku	7,25
Varians	52,63
Minimal	75
Maksimal	100
Rata-Rata	85
Kategori	Cukup

Pengolahan data awal yang di lakukan menggunakan bantuan Microsoft Excel, setelah mengolah data sudah di dapatkan data dengan menunjukkan bahwa sampel yang di gunakan pada penelitian ini adalah 20 peserta didik pada simpangan bakunya terdapat 7,25 dengan varians 52,63 yang nilai minimalnya sebesar 75 dan nilai maksimalnya sebesar 100 maka dari itu dapat di peroleh rata-ratanya yaitu 85 sehingga data tersebut masuk dalam kategori cukup.

Adapun data akhir yang di dapatkan melalui tes protest yang telah di berikan pada peserta didik. Hasil tersebut telah di peroleh dan nantinya untuk pengujian hipotesis. Berdasarkan tes tersebut yang sudah di lakukan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik jelas memiliki perbedaan terlebih dengan menggunakan metode pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA).

B. Hasil Analisis Data

Hasil analisis data yaitu hasil dari sebuah data yang sudah di dapatkan dengan sudah melakukan penelitian. Jika sudah mendapatkan sebuah data maka setelah itu data tersebut di analisis dengan bertujuan untuk menjawab hipotesis penelitian tersebut. Berikut adalah penjelasan dari hasil uji analisis instrument tes *pretest* dan *posttest* yang sudah di uji cobakan.

1. Analisis Instrumen Tes

Alat ukur yang di gunakan untuk menganalisis dalam instrumen tes yaitu melalui uji coba uji validitas, uji reabilitas, daya pembeda dan taraf

kesukaran sehingga akan di peroleh soal yang layak untuk diolah sebagai hasil penelitian. Berikut ini merupakan penjelasannya.

a. Uji Validitas

Uji validitas di lakukan untuk mengetahui suatu soal itu valid atau tidak valid dengan menggunakan rumus korelasi *product momen*. Pengolahan validitas soal dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS. Butir soal berkategori valid apabila dalam kolom Sig.(2-tailed) memperlihatkan angka yang <0.05 rtabel $>$ rhitung. Memperlihatkan bahwa 20 butir soal yang di uji cobakan pada siswa kelas V SD N 1 Kedungwaru. Terhitung soal yang valid terdapat 20 butir yang artinya seluruh butir soal yang di ujcobakan di kategorikan valid. Hal ini di tunjukkan dari nilai sig- 2 tailed memperlihatkan angka yang lebih kecil 0.05 dan rhitung $>$ rtabel berarti butir soal valid. Output dari pengolahan data melalui SPSS terkait uji validitas instrumen dapat di lihat selengkapnya di lampiran 8.

b. Uji Reabilitas

Reabilitas selalu berkaitan dengan keajegan, konsisten dan stabilitas yang berarti pada intinya tentang kepercayaan suau butir soal dalam mengukur kemampuan siswa. Reabilitas soal dapat di lihat pada kolom *Alpha Cronbach's* pada output data yang diolah dengan bantuan SPPS. Berikut ini merupakan data output SPPS terkait dengan hasil uji reabilitas.

Tabel 4.3. Reliability Statistic

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.901	20

Pada tabel di atas sudah dapat dikatakan bahwa soal yang sudah di uji cobakan reliable tergolong cukup. Hal ini di karenakan *Cronbach's Alpha* .901 masuk dalam kategori reliabilitas tinggi.

c. Daya Pembeda

Menentukan perbedaan kompetensi pada satu kelompok melalui soal yang dapat di uji dengan daya pembeda. Soal dikatakan memenuhi uji daya pembeda apabila $0,20 < DP < 0,40$. Data hasil uji pembeda yang merupakan pengolahan data dengan bantuan Microsoft Excel di dapat 20 butir soal dengan kategori daya pembeda yang berbeda-beda. Soal nomor 1, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 12, 14, 15, 16, 19 termasuk kategori baik, soal nomor 2, 3, 9, 11, 17, 18, 20, termasuk kategori cukup, soal nomor 13 termasuk kategori sangat baik. Berikut merupakan hasil dari rekapitulasi uji coba instrumen tes kemampuan berfikir kreatif. Perhitungan selengkapnya mengenai rekapitulasi uji coba instrumen terdapat di lampiran 10.

d. Taraf Kesukaran

Setiap butir soal memiliki tingkat kesukaran yang berbeda-beda. Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui tingkat kesukaran suatu soal. Berikut ini adalah data yang sudah diolah datanya dengan Microsoft Excel yang terdapat 20 butir soal. Soal

nomor 5,6,7,8,9,10,11,12,13,16,19, termasuk kategori cukup, soal nomor 1,2,3,14,17,18,20, termasuk kategori mudah, soal nomor 4 dan 15 termasuk kategori sukar. Untuk mengetahui perhitungan data yang sudah di uji cobakan bisa dilihat dilampiran 11.

2. Analisis Data Awal

Sebelum melakukan analisis data akhir berupa uji hipotesis, terlebih dahulu di lakukan analisis data awal berupa nilai *pretest* dan *posttest* yang sudah di teliti. Analisa data awal di lakukan dengan uji normalitas untuk mengetahui normalitas sebarang data pretest dan posttest. Berikut adalah penjelasan dari hasil uji normalitas data awal:

a. Uji Normalitas

Kenormalan data dilihat melalui uji normalitas. Uji normalitas menggunakan uji *lilliefors* yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS. Adapun hasilnya dapat di lihat pada tabel dan output SPSS berikut ini:

Tabel 4.4. Data Normalitas Pretest

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai_Pretest	.176	20	.107	.901	20	.043
a. Lilliefors Significance Correction						

Bertumpu dengan output diatas, diperoleh data menggunakan perhitungan uji normalitas *lilliefors* berbantuan program SPSS, dengan siswa yang berjumlah 20. Data pretest berkriteria ujiannya yaitu $L_{maks} \leq L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal atau $Sig. > \alpha$, maka data

berdistribusi normal. Dari data di atas nilai L_{maks} 0,176 dan L_{tabel} 0,255 berarti $L_{tabel} < L_{maks}$, $Sig. 0,107 > 0.05$ maka, data awal berupa *pretest* kemampuan hasil belajar kognitif berdistribusi normal.

Tabel 4.5. Data Normalitas Posttest

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai_Posttest	.255	20	.001	.825	20	.002
a. Lilliefors Significance Correction						

Bertumpu dengan output di atas, di peroleh data menggunakan perhitungan uji normalitas *lilliefors* berbantuan program SPSS, dengan siswa yang berjumlah 20. Dari data posttest kriteria ujinya yaitu $L_{maks} \leq L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal atau $Sig > \alpha$, maka data berdistribusi normal. Dari data di atas nilai L_{maks} 0,255 dan L_{tabel} 0,255 berarti $L_{maks} \leq L_{tabel}$, $Sig. 0,001 > 0.05$ maka, data awal berupa nilai *posttest* kemampuan hasil belajar kognitif berontribusi normal.

3. Analisis Data Akhir

a. Uji Hipotesis

Uji t (*Paired-sample T-test*) untuk melihat pengaruh kemampuan menyelesaikan soal kemampuan berfikir kreatif antara sebelum dan sesudah di beri *treatment*. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan antara *pretest* ke *posttest*. Data yang di olah merupakan

data yang saling berkorelasi karena subjeknya sama. Berikut hipotesis yang di ajukan:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh strategi pembelajaran *Giving Question and Getting answer* (GQGA) terhadap hasil belajar kognitif siswa.

H_a : terdapat pengaruh strategi pembelajaran *Giving Question and Getting answer* (GQGA) terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Bantuan program SPSS di berikan pada bagian ini, dengan kriteria uji apabila *lower* : negatif dan *upper* : positif atau nilai sig. (2-tailed) > α maka H₀ di terima. Berikut merupakan hasil output dari program SPSS terkait data yang di olah untuk menjawab rumusan hipotesis:

Tabel 4.6. Uji Paired Sampel T-test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-16.25000	4.55233	1.01793	-18.38055	-14.11945	-15.964	19	.000

Dari output SPSS diatas, terkait dengan uji hipotesis berupa *paired sample t-test*, pada kelas kontrol terlihat pada kolom *lower* dan *upper* masing-masing bernilai negatif yakni – 18.38055 untuk *lower* dan -14.11945 untuk *upper*. Nilai dari sig. (2-tailed) : 0.000. Hal ini menunjukkan bahwa, H₀ ditolak yang berarti h_a di terima. Dengan begitu, terdapat pengaruh strategi pembelajaran *giving question and*

getting answer (GQGA) yang signifikan antara sesudah di beri perlakuan dan sebelum di beri perlakuan.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD N Bintoro 8 Demak tahun ajaran 2022. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain “*Pre-Experimental Design*”. Adapun sampel yang digunakan adalah siswa kelas V dengan berjumlah 20 siswa. Teknik pengambilan data menggunakan teknik sampling jenuh dalam jenis *nonprobability sampling*.

Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal matematika karena strategi yang digunakan belum maksimal, kurang tepatnya strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga proses belajar mengajar didominasi oleh guru, sedangkan partisipasi peserta didik sangat rendah sehingga pembelajaran cenderung searah. Kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika belum maksimal, karena kurangnya partisipasi peserta didik untuk mengemukakan ide-ide mereka dalam pembelajaran matematika, masih banyak siswa yang takut dengan matematika karena mereka beranggapan matematika itu sulit. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui terdapat atau tidaknya pembelajaran menggunakan strategi *giving question and getting answer* (GQGA). Strategi *giving question and getting answer* (GQGA) dikembangkan untuk melatih siswa memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan. Strategi *giving question and getting answer* memungkinkan siswa untuk berfikir tentang pelajaran yang kurang di pahami. Strategi ini dibentuk untuk menghidupkan kelas dengan

suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Andrini, (2016:40) mengemukakan efektifitas belajar biasanya di ukur dengan tingkat pencapaian peserta didik. Aspek yang bisa di gunakan untuk menggambarkan keefektifan belajar yaitu posisi dari perilaku yang di pelajari, kecepatan kinerja, tingkat transfer pembelajaran.

Penelitian ini berfokus pada hasil belajar kognitif siswa kelas V dengan menggunakan strategi pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA). Penelitian ini melakukan pretest dan posttest untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif yang terdiri dari 6 aspek yaitu C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (aplikasi), C4 (analisis), C5 (evaluasi), C6 (kreasi).

Berdasarkan indikator teori kognitif dapat mengukur peningkatan prestasi dalam pembelajaran matematika yaitu Indikator soal pada nomor 1,2,3,4,5 tingkatan C1 yaitu menjelaskan bilangan-bilangan prima. Indikator soal nomor 6,7,8,12,13 tingkatan C2 yaitu menghitung FPB dan KPK dari dua bilangan. Indikator soal pada nomor 9,10,11 tingkatan C3 yaitu menentukan KPK dari tiga bilangan. Indikator pada soal nomor 13,14,15 tingkatan C4 dengan indikator memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan FPB. Indikator soal nomor 16,17,18 tingkatan C5 yaitu membuktikan kebenaran dari suatu permasalahan dengan soal cerita. Indikator soal nomor 19 dan 20 dengan tingkatan C6 yaitu mengkatagorikan suatu permasalahan soal cerita yang berkaitan dengan FPB dan KPK.

Dari beberapa indikator diatas yang termasuk kategori mudah dan siswa dapat mamahami dan mengerjakan soal dengan baik terdapat pada indikator menjelaskan bilangan-bilangan prima (C1). Dan indikator yang rata-rata siswa

belum memahami dan menguasai terdapat indikator mengkatagorikan suatu permasalahan soal cerita yang berkaitan dengan FPB dan KPK (C6).

Strategi pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk memahami materi yang sedang di pelajarnya karena strategi ini mendorong siswa untuk berani bertanya serta mengungkapkan gagasannya. Dalam pengamatan penulis selama penelitian, pada awal pertemuan banyak siswa yang merasa malu dan takut ketika penulis memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya secara langsung materi yang belum di pahami. Namun hal tersebut bisa di atasi ketika penerapan strategi pembelajaran *giving questuon and getting answer* dilaksanakan. Siswa berani mengungkapkan pertanyaan, dan mempresentasikan hasil kerjanya kepada siswa yang lainnya.



Gambar 4.1. Siswa sedang berdiskusi

Sebelum penelitian peneliti melakukan uji coba instrumen di SDN 1 Kedungwaru Blora yang berjumlah 25 soal uji coba. Terdapat 20 soal yang di kategorikan valid dan 5 soal yang tidak valid. Dalam penelitian ini, peserta didik mampu menyelesaikan soal pretest dan posttest. Pada pelaksanaan pretest berlangsung peserta didik memiliki hasil simpangan baku terdapat 6,66 dengan varians 44,41 yang nilai minimalnya sebesar 60 dan nilai maksimalnya sebesar

85 dengan rata-rata nilai 69 masuk kategori cukup. Dan pelaksanaan posttest peserta didik memiliki hasil simpangan baku 7,25 dengan varians 52,63 yang nilai minimalnya 75 dan nilai maksimalnya 100 dengan rata-rata 85. Maka dengan jelas bahwa ada pengaruh strategi pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA) terhadap hasil kognitif matematika kelas V sekolah dasar.

Hasil pengujian uji hipotesis berupa *paired sample t-test*, terlihat pada kolom *Lower* dan *Upper* masing-masing bernilai negatif yakni -18.38055 untuk *lower* dan -14.11945 untuk *upper*. Nilai dari sig.(2-tailed) .000 hal ini menunjukkan bahwa H_0 di tolak yang berarti H_a di terima. Hal ini sama halnya H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh strategi *giving question and getting answer* (GQGA) terhadap hasil kognitif matematika kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, diketahui bahwa strategi pembelajaran *giving question and getting answer* dapat menjadi alternatif dalam menerapkan strategi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil pengujian statistik yang telah dilakukan, terbukti bahwa strategi pembelajaran dapat memberi pengaruh yang baik yaitu meningkatkan hasil belajar kognitif matematika siswa lebih baik.

Pada diskusi kelompok strategi pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA) siswa saling bekerja sama untuk mengajukan pertanyaan serta menjawab pertanyaan yang belum di ajukan kelompok yang lain. Siswa juga dapat menanyakan semua materi yang belum di pahami. Dengan adanya kelompok, siswa dapat mempertanyakan semua materi dan bertukar pikiran dengan kelompok lain. Strategi pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA) merupakan strategi pembelajaran yang

menempatkan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran. Yaitu, siswa mampu merekonstruksi pengetahuannya sendiri sedangkan guru hanya sebagai fasilitator saja. Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa strategi *giving question and getting answer* (GQGA) di kembangkan untuk melatih peserta didik memiliki kemampuan bertanya dan menjawab pertanyaan. Hal ini di dukung oleh peneliti terdahulu yang di lakukan oleh Nurfadillah yang berjudul “pengaruh strategi *giving question and getting answer* dan strategi multilevel terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas X SMAN II MAKASAR



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan skripsi yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Berdasarkan uji t (*Paired sample T-test*) yang di lakukan dengan bantuan SPSS 25, sig.(2-tailed) hasil uji signifikasi hasil sebesar $0,00 < 0,05$, maka H_0 di tolak dan H_a di terima maka dapat di simpulkan terdapat pengaruh strategi pembelajaran *giving question and getting answer* (GQGA) terhadap hasil belajar kognitif matematika siswa kelas v sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang di peroleh dalam penelitian ini, maka di sarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kepada Guru

Kepada guru SD N Bintoro 8 Demak agar dalam pembelajaran matematika di sarankan untuk mengajar dengan menerapkan strategi *giving question and getting answer* (GQGA) untuk menciptakan pembelajaran yang aktif kreatif dan menyenangkan supaya siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran matematika.

2. Kepada Peserta Didik

Kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di sarankan peserta didik di tuntut berfikir untuk menentukan cara menyelesaikan masalah yang tepat serta berperan aktif sehingga pembelajaram tidak berpusat pada guru saja. Peserta didik tidak perlu takut dan ragu untuk menuangkan ide-ide kreatifnya untuk menyelesaikan berbagai soal-soal matematika dan lebih aktif, kreatif, dan teratur dalam belajar sehingga dapat memecahkan masalah tersebut.

3. Kepada Sekolah

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya memperbaiki pembelajaran dalam sistem pendidikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Andrini, V. S. (2016). *The Effectiveness of Inquiry Learning Method to Enhance Students ' Learning Outcome : A Theoretical and Empirical Review*. 7(3), 38–42.
- Hafsa, Nur, A. (2019). Pengaruh Strategi Pembelajaran Giving Question and Getting Answer (GQGA) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI UPT SMAN 4 Parepare. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 3(2), 81–88.
- Harahap, K. M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran. *Economica*, 6(1), 72–86. <https://doi.org/10.22202/economica.2017.v6.i1.1941>
- Hawaria. (2018). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Giving Question And Getting Answer Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Murid Kelas Iv Sd Inpres Galangan Kapal Ivkecamatan Tallo Kota Makassar Skripsi*. 75383.
- Herawati, R., Hanafi, Y., Safitri, I. Y. B., & Hartini, S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Matematika Pada Pembelajaran Daring Kelas II Sdn Sleman 5 Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Youtube. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan*, 177–189.
- Irawan, A. M. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question and Getting answer (GQGA) Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Bandar Lampung*. 151(2), 10–17.
- Khairiah, N. (2016). pengaruh penerapan strategi giving question and giving answer terhadap hasil belajar bahasa arab kelas IV madrasah ibtidaiyah negeri aremantai. *Khairiah Noviyanti. (2016). Pengaruh Penerapan Strategi Giving Question and Giving Answer Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Aremantai*.
- khairun nisa, anindita suliyah hangesti mandra kusuma. (2018). Hubungan Keterampilan Metakognitif Dengan Hasil Belajar Mahasiswa S1 PGSD Universitas Mataram Pada Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Konstruktivisme. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(2), 140–145.
- Murphy, D. (2016). *A Literature Review : The Effect of Implementing Technology in a High School Mathematics Classroom To cite this article : Murphy, D. (2016). A literature review : The effect of implementing technology in a high school mathematics classroom . Internati*.

- Nurfadillah. (2017). Pengaruh Strategi Giving Question And Getting Answer Dan Strategi Multilevel Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas X SMAN 11 Makassar. In *Skripsi*.
- Rabab'h, B., & Veloo, A. (2015). Spatial visualization as mediating between mathematics learning strategy and mathematics achievement among 8th grade students. *International Education Studies*, 8(5), 1–11. <https://doi.org/10.5539/ies.v8n5p1>
- Ratnawati, E. (2016). Karakteristik Teori-Teori Belajar Dalam Proses Pendidikan (Perkembangan Psikologis Dan Aplikasi). *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 4(2), 1–23.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Suhaedir Bachtiar, S. R. (2015). Hubungan antara Sikap, Kemandirian Belajar, dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Bioedukatika*, 3(2), 15. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v3i2.4149>
- Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, CV.
- Surya, E., Putri, F. A., & Mukhtar. (2017). Improving mathematical problem-solving ability and self-confidence of high school students through contextual learning model. *Journal on Mathematics Education*, 8(1), 85–94. <https://doi.org/10.22342/jme.8.1.3324.85-94>
- Wael, A., Asnur, M. N. A., & Ibrahim, I. (2018). Exploring students' learning strategies in speaking performance. *International Journal of Language Education*, 2(1), 65–71. <https://doi.org/10.26858/ijole.v2i1.5238>
- Wayan suyanta, I. A. G. W. (2019). Guru Kreatif Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Taksonomi Bloom. *Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 37–40. <https://doi.org/10.25078/pw.v3i2.736>
- Yoshinta, D. (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 Kab. Deli Serdang. 8(5), 55.
- Yulianti, H., Iwan, C. D., & Millah, S. (2018). Penerapan Metode Giving Question and Getting Answer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 6(2), 197. <https://doi.org/10.36667/jppi.v6i2.297>