

Pengaruh Strategi Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap Hasil Belajar Matematika

I Gst. Ayu Kiki Indrayani Prabawati^{1,2}, Made Sumantri²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

Email: ayukikiindrayani@gmail.com¹, made.sumantri@undiksha.ac.id²,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Gugus IX Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini yaitu eksperimen semu dengan rancangan *post test only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V SD gugus IX Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2017-2018 yang berjumlah 163 siswa. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling*. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes objektif. Data yang diperoleh dianalisis dengan analisis statistik deskriptif, uji prasyarat analisis data, dan uji hipotesis melalui uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara siswa kelas V yang belajar menggunakan strategi pembelajaran *Giving questions and Getting Answer* dengan siswa kelas V yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini dilihat dari hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 4,51$ dan $t_{tabel} = 2,08$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Adanya perbedaan terhadap hasil belajar Matematika siswa menandakan bahwa strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer* berpengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika siswa.

Kata kunci: *Giving Questions and Getting Answer*, hasil belajar Matematika

Abstract

This study aimed at determining the effect of *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) learning strategies toward the learning outcome of mathematics grade V primary students in Cluster IX Banjar Sub-district, Buleleng Regency in academic year 2017/2018. This research type was quasi experiment with post test only control group design. The population of this research were the students of grade V of primary school in Cluster IX Banjar Sub-district, Buleleng Regency in academic year 2017/2018 amounting to 163 students. Sample determination was done by random sampling through lottery technique. The instrument of data collection used in this research was objective test. The data obtained were analyzed by descriptive statistical analysis, prerequisite test of data analysis, and hypothesis test through t-test. The results showed that there were significant differences of learning outcome of mathematics between groups of students who were taught by *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) learning strategies and groups of students who were taught by the konvnvtional learning model. It was seen from result of t-test calculation obtained $t_{count} = 4,51$ and $t_{table} = 2.08$ ($t_{count} > t_{table}$). The differences in the learning outcome of mathematics students indicated that the *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) learning strategies had a positive effect on learning outcome of mathematics on students.

Keywords: Giving Questions and Getting Answer, Learning Outcome Of Mathematics

1. Pendahuluan

Setiap manusia di dunia akan memerlukan suatu pendidikan baik yang di tempuh secara formal ataupun informal. Undang-undang Republik Indonesia No. 2, Tahun 1989 mengemukakan "pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran, dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Dengan demikian pendidikan yang ditempuh siswa adalah usaha yang akan memberikan dampak pada masa yang akan datang sesuai dengan pendidikan yang dilakukana sejak dini.

Hamalik (2014:3) menyatakan pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa supaya mampu menyesuaikan sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekwat dalam kehidupan masyarakat. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang di tempuh seseorang untuk mengembangkan potensinya untuk dikehidupan bermasyarakat. Dalam rangka mewujudkan pendidikan nasional yang dapat membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yakni mengikuti pendidikan di satuan pendidikan mulai dari sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas/kejuruan (SMA/SMK) yang memiliki kurikulum yang sudah ditetapkan dalam peraturan pemerintah

No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Salah satu pembelajaran dalam kurikulum tersebut yakni Matematika

Offirstsons (2014:1) menyatakan Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir, oleh karena itu Matematika sangat diperlukan baik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk menunjang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tujuan pembelajaran Matematika di sekolah dasar, yang di sajikan oleh Depdiknas (dalam Susanto, 2013:190) yaitu: (1) Memahami konsep Matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma. (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi Matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan Matematika. (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model Matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh. (4) Mengomunikasikan gagasan menggunakan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah. (5) Memiliki sikap menghargai penggunaan Matematika dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pengajaran Matematika, guru harus mampu membawa misi atau pendekatan tertentu dengan cara memilih strategi pembelajaran yang tepat sehingga pendekatan itu bisa berjalan dengan tepat. Strategi yang dipilih haruslah bertumpu pada optimalisasi interaksi semua unsur pembelajaran serta optimalisasi keterlibatan seluruh intera siswa. Dengan demikian diharapkan dalam pembelajaran Matematika diharapkan siswa lebih aktif dari pada guru, serta diharapkan siswa dapat dominan sebagai pembelajar dan guru hanya sebagai fasilitator.

Johnson and Rising (dalam Offirstsons, 2014:2) menyatakan “Matematika itu adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, dan pembuktian yang logis, Matematika itu bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat, representasinya simbol dan padat, lebih daripada bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi. Dengan demikian dapat diartikan Matematika adalah suatu cara berpikir secara logis, cermat, jelas dan akurat untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari di dalam kehidupan siswa. Dengan demikian keaktifan siswa dalam mempelajari Matematika itu sendiri diperlukan untuk melatih pikiran dari siswa. Oleh karena itu, dalam belajar Matematika siswa dituntut aktif dan cermat memahami konsep dan memecahkan masalah Matematika. Pemahaman konsep dan pemecahan masalah merupakan dua hal yang penting dalam Matematika. Kedua hal tersebut selain berhubungan satu sama lain.

Namun, kenyataannya mempelajari Matematika seringkali siswa kurang memahami konsep yang diberikan, sehingga mereka merasa kesulitan dalam pemecahan masalah. Kekurangmampuan siswa dalam memahami konsep dalam Matematika menyebabkan siswa kesulitan dalam memecahkan masalah dalam Matematika. Oleh karena itu, Matematik sering kali dianggap pembelajaran yang sulit dipelajari dan susah untuk dimengerti. Anggapan siswa tentang Matematika membuat hasil belajar dari siswa rendah. Hasil belajar itu sendiri merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang di nyatakan dalam skor yang di peroleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pembelajaran tertentu (Nawawi dalam Susanto, 2013:5).

Berdasarkan hasil observasi di SD Gugus IX Kecamatan Banjar pada mata pelajaran Matematika diketahui bahwa belum tercapainya tujuan dari pembelajaran. Hal ini, dapat dilihat dalam nilai siswa yang di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Terdapat 141 dari 163 siswa atau 86,50% dengan hasil belajar di bawah KKM. Rendahnya hasil belajar adalah satu hal yang wajar, dilihat dari aktifitas belajar siswa di kelas. Guru sebagai penyaji materi yang bersifat aktif, namun siswa hanya mendengar dan menyalin yang disajikan oleh guru. Guru sesekali memberikan soal kepada siswa dan hanya satu dua siswa yang menjawab. Aktifitas pembelajaran seperti ini mengakibatkan terjadinya penghapalan konsep dan prosedur.

Ada beberapa hal yang menjadikan Matematika itu sebagai bidang ilmu yang ditakuti” dan “dibenci” oleh siswa. Salah satunya adalah proses pembelajaran yang kurang tepat dalam pembelajaran Matematika sehingga menurunkan minat belajar siswa. Kurangnya penggunaan strategi, model dan media pembelajaran dalam pembelajaran Matematika membuat siswa jenuh dalam pembelajaran Matematika itu sendiri. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan kondisi belajar yang kondusif, menarik dan menyenangkan bagi siswa. Mengatasi hal tersebut, perlu dilakukan penerapan strategi yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran Matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa, guna untuk memperbaiki hasil belajar siswa yang rendah.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar dari siswa yaitu strategi pembelajaran *Giving Quesation and Getting Answer* (GQGA). pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) merupakan strategi yang dapat meningkatkan aktifitas pembelajaran dalam kelas. Prinsip dari strategi ini adalah adanya kesempatan siswa memberikan pertanyaan, ide atau pendapat saat persentasi. Aktifitas siswa dalam strategi ini yaitu mengisi kartu/kertas, diskusi dan presentasi.

Giving Question and Getting Answer ditemukan oleh Spancer Kagan, orang berkebangsaan Swis pada tahun 1963. *Giving Question and Getting Answer* dikembangkan untuk melatih siswa memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan, karena pada dasarnya *Giving Question and Getting Answer* merupakan modifikasi dari tanya jawab dan ceramah yang merupakan klaborasi dengan menggunakan potongan-potongan kertas sebagai mediannya. Suprijono (dalam Syafitri, 2017) *Giving Questions and Getting Answers* merupakan strategi yang dikembangkan untuk melatih siswa memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan.

Setyawati dan Edy Sulistiyo menyatakan strategi *giving questions and getting answers* ialah implementasi dari strategi pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai subyek dalam pembelajaran. Artinya, siswa mampu merekonstruksi pengetahuannya sendiri sedangkan guru hanya sebagai fasilitator saja. Hamruni (dalam Anisah, 2014) menyatakan *giving questions and getting answers* adalah strategi pembelajaran yang diarahkan untuk membangun tim dan melibatkan peserta dalam meninjau ulang materi pelajaran dari pelajaran sebelumnya atau diakhir pelajaran. Zaini Hisyam (2004;71) *giving questions and getting answers* merupakan strategi yang sangat baik digunakan untuk melibatkan siswa dalam mengulang materi pembelajaran yang telah disampaikan.

Djamarat (dalam Mufidah, 2011) menyatakan kelebihan *Giving Question and Geting Answer* yaitu (1) Pembelajaran lebih mengaktifkan siswa. (2) Siswa mendapatkan kesempatan baik secara individu maupun kelompok untuk menyatakan hal-hal yang belum dimengerti. (3) Guru dapat mengetahui penguasaan anak terhadap materi yang disampaikan. (4) Mengembangkan keberanian siswa dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat. Sedangkan menurut Hizyam Zaini kelebihan dan kekurangan dari strategi *giving questions and getting answers* yaitu sebagai berikut: (1) Siswa menjadi lebih aktif. (2) Anak mendapatkan kesempatan baik secara individu maupun kelompok untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti. (3) Guru dapat mengetahui penguasaan anak terhadap materi yang disampaikan. (4) Mendorong anak untuk berani mengajukan pendapat. Dilihat dari kelebihan yang dimiliki, menjadikan *Giving Question and Geting Answer* dapat diterapkan dalam pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan strategi *giving questions and getting answers* adalah strategi yang baik digunakan untuk melibatkan siswa menjadi subyek dalam pembelajaran baik secara individu maupun kelompok untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan. Dalam penerapan GQGA keterlibatan siswa sangat diperlukan didalamnya.

Strategi ini diterapkan dengan variasi sebuah permainan. Permainan yang dimaksud adalah mengadakan kompetisi antar kelompok dengan perolehan poin atau skor. Hal ini, bertujuan untuk menghindari asumsi siswa tentang pembelajaran Matematika yang menjenuhkan sekaligus menciptakan kesenangan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, jika dalam pembelajaran Matematika siswa dapat belajar secara menyenangkan maka diharapkan hasil belajar Matematika siswa dapat meningkat. Zaini Hisyam (2004;71) menyatakan langkah-langkah dari strategi *giving questions and getting answers* yaitu sebagai berikut: (1) Membuat potongan kertas sebanyak dua kali jumlah siswa. (2) Meminta setiap siswa untuk melengkapi pertanyaan. (3) Membagi siswa dalam kelompok kecil 4 atau 5 orang. (4) Masing-masing kelompok memilih pertanyaan yang ada (kartu 1) dan juga topik yang dapat mereka jelaskan (kartu 2). (5) Meminta setiap kelompok untuk membacakan pertanyaan yang mereka telah selesaikan. Jika ada di antara siswa yang bisa menjawab, diberi kesempatan untuk menjawab. Jika tidak ada yang bisa menjawab, guru harus menjawab. (6) Meminta setiap kelompok untuk menyampaikan apa yang dapat mereka jelaskan dari kertas 2, selanjutnya minta mereka untuk menyampaikan ke teman-temannya. (7)

Melanjutkan proses ini sesuai dengan waktu dan kondisi yang ada. (8) Mengakhiri pembelajaran dengan menyampaikan rangkuman dan klarifikasi dari jawaban dan penjelasan siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran *Giving Qesation and Getting Answer* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V di gugus IX Kecamatan Banjar tahun pelajaran 2017-2018.

Keefektifan strategi pembelajaran *Giving Question and Geting Answer* pernah diterapkan oleh: pertama, Rodhiah Syafitri (2017) yang berjudul *Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Melalui Strategi Giving Question and Getting Answer Pada Siswa*. Dalam penelitiannya disimpulkan hasilnya menunjukkan bahwa tanggung jawab belajar siswa dapat meningkat melalui pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answers*.

Kedua penelitian yang dilakukan oleh Gladiska Yunis, dkk (2014) yang berjudul *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Active Learning tipe "Giving Question and Getting Answers" Terhadap Hasil Belajar Dasar-dasar Kelistrikan Siswa di Kelas X Tekning Audio Video SMK Negeri 1 Bukittinggi*. Dalam penelitiannya disimpulkan "significantly the average experimental class learning outcomes greater

that the average of the control class learning outcomes” dimana maksudnya rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dari hasil belajar kelas kontrol.

Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Megayani dan Khulaelaturroihah (2017) yang berjudul Penerapan Strategi Pembelajaran GQGA (*Giving Question and Getting Answer*) pada Konsep Sistem Reproduksi Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN Buntet Pesantren Cirebon. Dalam penelitiannya respon siswa terhadap penerapan strategi GQGA sangat baik dengan rata-rata positif memperoleh 59,06% dengan kriteria cukup, sedangkan rata-rata pernyataan negatif memperoleh 60,17% dengan kriteria cukup.

Dari paparan hasil penelitian-penelitian diatas dapat di simpulkan penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan penggunaan strategi pembelajaran giving question and getting answer dalam penelitian ini diharapkan hasil yang diperoleh dapat menunjukkan hal yang sama. Dimana hasil yang diperoleh menunjukkan signifikan hasil belajar siswa yang tinggi

2. Metode

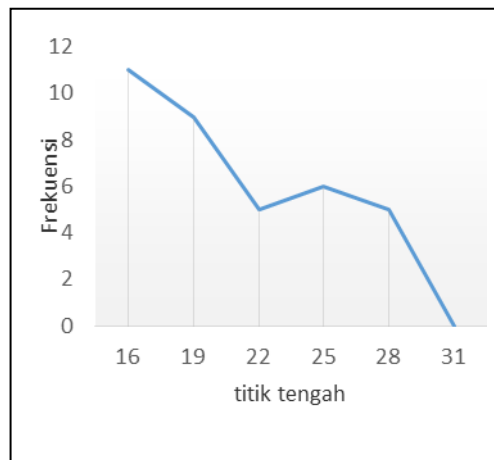
Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen, karena tidak semua variabel yang muncul dalam kondisi eksperimen ini dapat diatur dan di kontrol secara tepat yang dilaksanakan di SD Gugus IX Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng Sekolah Dasar yang ada di Gugus IX Kecamatan Banjar yaitu SDN 1 Gobleg; SDN 2 Gobleg; SDN 3 Gobleg; SDN 4 Gobleg; SDN 5 Gobleg, SDN 2 Pedawa dengan jumlah populasi 163 siswa. Penelitian dilakukan pada semester genap pada tahun pelajar 2017-2018. Penelitian ini menggunakan rancangan *non equivalent post-test only control group design*. Sampel ialah sebagian dari populasi yang di ambil, yang dianggap mewakili seluruh populasi dan diambil dengan menggunakan teknik tertentu. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik *group random sampling*. Kelas dipilih sebagaimana telah terbentuk tanpa campur tangan peneliti dan tidak dilakukannya pengacakan individu. Teknik ini termasuk teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi yang dipilih menjadi anggota sampel, dengan teknik ini dapat ditentukan satu kelas eksperimen yaitu SD Negeri 2 Gobleg yang beralamat di Jln. Raya Asah Gobleg, Desa Gobleg, Kecamatan Bajar Kabupaten Buleleng dengan jumlah siswa 37 dan satu kelas sebagai kelas kontrol yaitu SD Negeri 2 Pedawa yang yang beralamat di Jln. Raya Pedawa, Desa Pedawa, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Kelas/kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa strategi pembelajaran aktif tipe *giving question and getting answer* sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan atau menggunakan pembelajaran konvensional Dalam penelitian ini data yang diperoleh adalah data tentang hasil belajar Matematika siswa kelas V SD, baik dalam kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode tes. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar Matematika dalam penelitian ini berupa tes objektif (pilihan ganda) dengan satu jawaban benar yang berjumlah 30 butir soal. Tes objektif digunakan karena dapat mengungkap daya ingat dan pemahaman siswa setelah mengikuti proses belajar. Pembuatan tes hasil belajar mengacu pada kisi-kisi. Kisi-kisi instrumen tes hasil belajar Matematika dibuat berdasarkan pada ranah kognitif, yang meliputi Pengetahuan C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengevaluasi), C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), C6 (Mencipta).

Sebelum tes digunakan untuk penelitian, tes yang telah disusun diuji coba terlebih dahulu, setelah itu dilanjutkan dengan uji validitas, uji reliabilitas tes, uji taraf kesukaran butir tes, dan uji daya tes. Setelah melaksanakan tes dan mendapatkan data maka dilanjutkan dengan melakukan analisis data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif, uji prasyarat data, dan uji hipotesis melalui uji-t sampel independen tak berkolerasi.

3. Hasil dan Pembahasan

Data hasil belajar yang telah terkumpul dalam penelitian ini, kemudian disusun sesuai dengan keperluan analisis. Data diperoleh dari 66 orang siswa, yaitu 36 orang siswa kelas V SD Negeri 2 Gobleg sebagai kelas eksperimen dan 30 orang siswa kelas V SD Negeri 2 Pedawa sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer*, sedangkan pada kelas kontrol berupa pembelajaran konvensional. Hasil belajar Matematika pada kelompok siswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* atau kelompok eksperimen yang berjumlah 36 orang menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 27 dan skor terendah adalah 15 dengan *mean* (M) = 20,75; median (Md) = 17,68; modus (Mo) = 16,84 (Mo>Md>M). Modus, median, dan *mean* hasil belajar Matematika siswa selanjutnya disajikan ke dalam kurva poligon. Tujuan dari penyajian data ini adalah untuk memudahkan pengamatan tentang sebaran

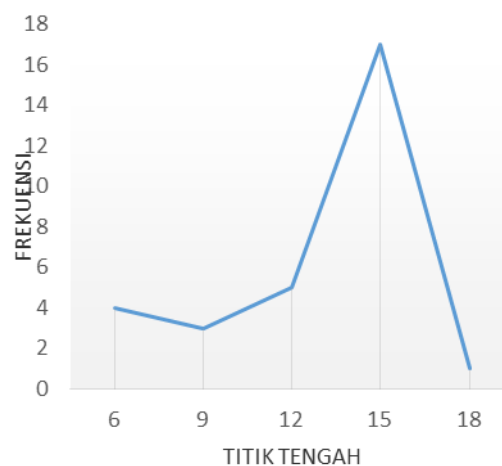
data modus, median, dan mean hasil belajar Matematika siswa pada kelompok eksperimen. Data hasil belajar Matematika kelompok eksperimen dapat disajikan ke dalam bentuk kurva poligon seperti pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Kurva Poligon Data Hasil *Post Test* Kelompok Eksperimen

Berdasarkan kurva poligon data hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen pada Gambar 1 di atas, dapat diketahui bahwa modus lebih besar dari median dan median lebih besar dari mean ($Mo > Me > M$). Dengan kata lain, kurva diatas adalah kurva jalur negatif. Artinya, sebagian besar skor cenderung tinggi. Rata-rata skor atau *mean* hasil belajar Matematika siswa kelompok eksperimen adalah 20,75. Apabila dikonversikan pada Skala Lima Teoritik, *mean* atau rata-rata skor hasil belajar Matematika siswa pada kelompok eskperimen berada pada kategori tinggi.

Berbeda dengan hasil belajar Matematika siswa pada kelompok kontrol yang berjumlah 30 orang. Skor tertinggi adalah 18 dan skor terendah adalah 5, dengan *mean* (M) = 12,8; median (Md) = 14,04; modus (Mo) = 14,79 ($Mo < Md < M$). Modus, median, dan *mean* hasil belajar Matematika siswa selanjutnya disajikan ke dalam kurva polygon. Tujuan dari penyajian data ini adalah untuk memudahkan pengamatan tentang sebaran data modus, median, dan mean hasil belajar Matematika siswa pada kelompok control. Data hasil belajar Matematika siswa kelompok kontrol dapat disajikan ke dalam bentuk kurva poligon seperti pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Kurva Poligon Data Hasil *Post Test* Kelompok Kontrol

Berdasarkan kurva poligon data hasil belajar matematika kelas kontrol di atas, dapat diketahui bahwa modus lebih besar dari median dan median lebih besar dari mean ($Mo > Me > M$). Dengan kata lain, kurva diatas adalah kurva jalur negatif. Artinya, sebagian besar skor cenderung tinggi. Rata-rata skor hasil belajar Matematika siswa kelompok kontrol adalah

12,8. Apabila dikonversikan pada Skala Lima Teoritik, *Mean* atau rata-rata skor hasil belajar Matematika siswa pada kelompok kontrol berada pada kategori sedang.

Selain melakukan analisis deskriptif data, analisis yang dilakukan selanjutnya yaitu uji prasyarat. Uji prasyarat yang dilakukan yaitu uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Hasil uji normalitas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diketahui bahwa x^2_{hitung} kelompok eksperimen $5,16 < x^2_{tabel}$ 7,82 (pada taraf signifikansi 5%) dan x^2_{hitung} kelompok kontrol $1,16 < x^2_{tabel}$ 5,59 (pada taraf signifikansi 5%) sehingga data hasil belajar Matematika siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji homogenitas varians menunjukkan bahwa nilai F_{tabel} (pada taraf signifikansi 5%) $< F_{hitung}$ ($1,08 < 3,57$), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kedua kelompok tidak homogen. Untuk mengetahui pengaruh Strategi Pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) terhadap hasil belajar matematika, maka dilakukan dengan menguji hipotesis. Kriteria pengujian adalah H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, dimana tabel diperoleh dari tabel distribusi t pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan $db = n_1 - 1$ dan $n_2 - 1$ dibagi dua, kemudian ditambah dengan harga t terkecil Ringkasan hasil uji hipotesis dapat disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis

Sampel Penelitian	N	\bar{X}	SD	S ²	Db	t_{hitung}	t_{tabel}
Kelas Eksperimen	36	20,75	9,13	83,39	35	4,51	2,08
Kelas Kontrol	31	12,8	4,87	23,79	29		

Dilihat dari tabel diatas, t_{hitung} sebesar 4,51 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,08. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara siswa kelas V yang belajar menggunakan strategi pembelajaran *Giving questions and Getting Answer* dengan siswa kelas V yang belajar dengan model pembelajaran konvensional SD Gugus IX Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018.

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran *Giving questions and Getting Answer* mendapatkan hasil belajar lebih tinggi dari pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional. Secara deskriptif, hasil belajar siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Tinjauan ini didasarkan pada rata-rata nilai hasil belajar siswa dimana rata-rata nilai belajar kelompok eksperimen adalah 20,75 sedangkan kelompok kontrol adalah sebesar 12,8. Dengan demikian hasil analisis data menggunakan uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 4,51 dan t_{tabel} sebesar 2,08 dengan taraf 5%. Dari perhitungan tersebut menyatakan $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak H_1 diterima. Dengan adanya pengaruh yang signifikan tersebut menyatakan bahwa strategi pembelajaran *Giving questions and getting answer* (GQGA) berpengaruh pada hasil belajar matematika siswa kelas V SD gugus IX Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng Tahun Pembelajaran 2017/2018.

Perbedaan hasil belajar matematika antara kelompok eksperimen dan kontrol disebabkan oleh perbedaan langkah-langkah dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran strategi pembelajaran *Giving Questions and getting answer* (GQGA) yaitu pemecahan masalah, mendiskusikan ide pemecahan masalah, dan membahas hasil pemecahan masalah. Dimana pemecahan dan soal di buat sendiri oleh siswa, dan pemecahan masalah dikerjakan secara berkelompok.

Tahap awal dalam strategi GQGA ialah pemberian materi kepada siswa, siswa menuliskan pertanyaan yang tidak dimengerti dan pertanyaan yang sudah dipahami, mendiskusikan pertanyaan yang didapatkan, dan mempersentasikan hasil dari diskusi yang dilakukan. Strategi ini mendorong siswa untuk memahami materi yang sedang dipelajarinya karena strategi ini mendorong siswa untuk berani dan mampu mengungkapkan pendapatnya, dengan demikian hasil belajar siswa akan meningkat. Serupa dengan penelitian yang dilakukan Gladiska Yunis, dkk (2014) yang menyatakan hasil kelas yang menggunakan strategi pembelajaran GQGA lebih tinggi dari pada kelas yang tidak menggunakan strategi pembelajaran GQGA.

Kegiatan pembelajaran strategi pembelajaran GQGA selama kegiatan observasi penelitian cukup diminati oleh siswa terlihat dari antusiannya siswa dalam menjawab dan bertanya dalam penerapannya.

Selain itu, penerapan strategi ini dapat meningkatkan komunikasi antara siswa terlihat dari saat siswa melakukan kerja koeompok.

Perbedaan pembelajaran antara strategi pembelajaran giving questions and getting answer (GQGA) dan pembelajaran konvensional tentunya akan memberikan dampak yang berbeda pula terhadap hasil belajar siswa. Penerapan strategi pembelajaran GQGA dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan aktifitas bertanya dan mengemukakan pendapat siswa, dengan demikian siswa dapat dengan mudah mengerti materi yang sedang diajarkan. Dengan demikian, hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajarannya GQGA akan lebih baik, jika dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan strategi pembelajaran GQGA.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan dari hasil perhitungan penelitian terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) dengan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Gugus IX Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini terbukti dari hasil post test yang telah dianalisis berdasarkan uji t. Berdasarkan uji t, dinyatakan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (t_{hitung} sebesar 4,51 > t_{tabel} sebesar 2,08), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan skor rata-rata hasil belajar matematika, diketahui bahwa rata-rata kelompok eksperimen adalah 20,75 sedangkan kelompok kontrol adalah sebesar 12,8. Hal ini, berarti rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen > rata-rata hasil belajar kelompok kontrol.

Berdasarkan penelitian ini saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut. 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 di pahami 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.

Daftar Pustaka

- Anisah, Aan. 2014. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif tipe Giving Question and Getting Answer untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Logika*. volume XII, Nomor 3. Universitas Swadaya Gunung Jati. Hanson, David M. 2006. "Instructor's Guide to Process Oriented Guided Inquiry Learning". *Stony Brook University-SUNY: Pacific Crest*. Tersedia pada: https://pogil.org/uploads/media_items/pogil-instructor-sguide1.original.pdf (diakses tanggal 10 November 2017).
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Megayam dan Khulaelaturroihah. 2017. Penerapan Strategi Pembelajaran GQGA (*Giving Question and Getting Answer*) pada Konsep Sistem Reproduksi Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN Buntet Presantren Cirebon. *Jurnal*. Volume 2, Nomor 1. STKIP Pangeran Dharma Kusuma Segeran Indramayu.

- Offirston,Topic.2014.Aktifitas Pembelajaran Matematika Melalui Inkuiri Berbantu Software Cinderella.Yogyakarta: Deepublish.
- Setyawati dan Edy Sulistiyo. 2013. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Aktif Strategi Giving Question and Giving Answer terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Tav pada Standar Kompetensi Membuat Rekaman Audio di Studio di SMK Negeri 3 Surabaya.JurnalPenelitian Pendidikan Elektro.Volume 02 Nomor 1. Universitas Negeri Surabaya.Marcelia, Ni Putu Widya. 2016. "Pengaruh Model Pogil Dan Minat Belajar Terhadap Keterampilan Proses Sains pada Siswa Kelas V Sd". *e-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, Vol. 4, No. 1. Tersedia pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/6959/4749> (diakses tanggal 5 November 2017).
- Susanto, Ahmad.2013.Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar.Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syafitri,Rodhiyah.2017.Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Melalui Strategi Geving Questons and Giving Answer pada siswa.Jurnal penelitian danPengembangan Pendidikan.Volume 1 Nomor 2.Universitas Pendidikan Ganesha.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 2, Tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yunis,Glodiska,dkk.2014.Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Active Learning tipe "Giving Queston and Getting Answer"* Terhadap Hasil Belajar Dasar-dasar Kelistrikan Siswa di Kelas X Teknik Audio Vidio SMK Negeri 1 Bukittinggi.*Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informatika*. Volume 2 nomor 2.Volekniko.