

**PENGARUH METODE *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
(Penelitian Pada Siswa kelas III SDN Bandongan 1 Kecamatan Bandongan
Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



**Oleh :
Novica Ariyati
13.0305.0079**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

**PENGARUH METODE *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
(Penelitian Pada Siswa kelas III SDN Bandongan 1 Kecamatan Bandongan
Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan
Studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:

Novica Ariyati
13.0305.0079

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

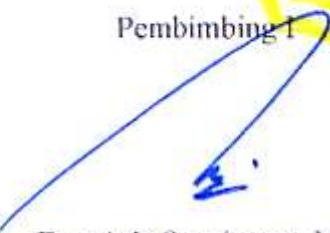
**PENGARUH METODE *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
(Penelitian Pada Siswa kelas III SDN Bandongan 1 Kecamatan Bandongan
Kabupaten Magelang)**

Oleh:

Novica Ariyati
13.0305.0079

Telah diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Pembimbing I



Drs. Arie Supriyatna, M.Si
NIP. 19560412 198503 1 002

Pembimbing II



Rasidi, M.Pd
NIDN. 0620098801

PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Disusun Oleh:

Nama : Novica Ariyati

NPM : 13.0305.0079

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

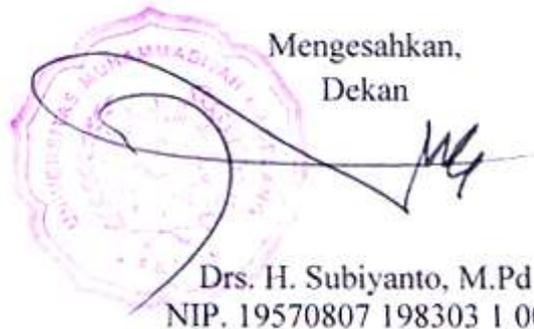
Hari : Kamis

Tanggal : 26 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi:

1. Drs. Arie Supriyatna, M.Si. :Ketua/Anggota (.....)
2. Rasidi, M.Pd. :Sekretaris/Anggota (.....)
3. Drs. Tawil, M.Pd, Kons. :Anggota (.....)
4. Dhuta Sukmarani, M.Si. :Anggota (.....)

Mengesahkan,
Dekan


Drs. H. Subiyanto, M.Pd
NIP. 19570807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **Novica Ariyati**
NPM : 13.0305.0079
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul skripsi : Pengaruh Metode *Giving Question and Getting Answer* Terhadap Hasil Belajar Matematika (Penelitian Pada Siswa Kelas III SDN Bandongan 1 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang)

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui merupakan hasil plagiat penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia bertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian, pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Magelang, 26 Januari 2017

Depdik
METERAI
TEMPEL
A3D2DAEF252529458
6000
ENYAKRIBURUPIAH
Novica Ariyati
13.0305.0079



MOTTO

Maka bertanyalah kamu kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu
tidak mengetahui (Q.S An-Nahl ayat 43)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku yang aku cintai yang selalu berusaha memahami segala keadaanku, menyayangiku, mengasihiku, dan selalu mendukungku sehingga menjadikan semangat yang besar dalam penyusunan skripsi ini.
2. Alamamater tercinta Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.

PENGARUH METODE *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

**(Penelitian Pada Siswa kelas III SD Negeri Bandongan 1 Kecamatan
Bandongan Kabupaten Magelang)**

Novica Ariyati

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Giving Question and Getting Answer* terhadap hasil belajar matematika kelas III SD Negeri Bandongan 1.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif eksperimen pada desain *true eksperimen* pola *control group pretest posttest*. Penelitian ini terdiri atas 1 variabel bebas yaitu metode *Giving Question and Getting Answer* (X) dan 1 variabel terikat yaitu hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika (Y). Subjek penelitian ini adalah kelas III SD Negeri Bandongan 1 dengan jumlah siswa 40. Teknik sampling menggunakan *cluster random sampling*. Data yang dikumpulkan menggunakan observasi, tes dan dokumenter. Analisis data menggunakan *paired sampel t test* dan analisis kovarian.

Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis menggunakan kovarian dan *paired sampel t test*, bahwa metode *Giving Question and Getting Answer* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas III di SD Negeri Bandongan 1 pada ranah *kognitif, afektif dan psikomotor*. Nilai signifikan 0,001 karena nilai signifikansi kurang dari 0,05 dapat disimpulkan metode *Giving Question and Getting Answer* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci : *metode giving question and getting answer, hasil belajar matematika*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, berkah serta hidayah-Nya sehingga penulis mendapat kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul “Pengaruh Metode *Giving Question and Getting Answer* Terhadap Hasil Belajar Matematika(Penelitian Pada Siswa kelas III SDN Bandongan 1 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang)

Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang. Penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang memberikan kesempatan belajar untuk peneliti.
2. Drs. H. Subiyanto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Drs. Arie Supriyatna, M.Pd dan Rasidi M.Pd selaku dosen pembimbing I dan II bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dosen dan Staff Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu dalam kelancaran skripsi ini.

6. Kepala sekolah SD Negeri Bandongan 1 yang telah memberikan kesempatan menggali pengalaman dan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
7. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita tawakal dan memohon hidayah dan inayah-Nya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Magelang, 26 Januari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAKSI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I <u>P</u> ENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II <u>L</u> ANDASAN TEORI	6
A. Hasil Belajar Matematika	6
B. Metode Giving <i>Question and Getting Answer</i>	19
C. Kerangka Berfikir	24
D. Hipotesis Penelitian	26
BAB III <u>M</u> ETODE PENELITIAN.....	27
A. Rancangan Penelitian	27
B. Identifikasi Variabel Penelitian	28
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	28
D. Subjek Penelitian	29

E. Instrumen Penelitian	30
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	31
G. Kerangka Penelitian.....	34
H. Teknik Analisis Data	35
BAB IV_HASIL PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Deskripsi Pelaksanaan Peneliti.....	Error! Bookmark not defined.
B. Analisis data	Error! Bookmark not defined.
BAB V_KESIMPULAN DAN SARAN.....	38
A. Kesimpulan.....	38
B. Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	41
DAFTAR LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel: 1 Desain Penelitian	28
Tabel: 2 Kriteria Penafsiran Instrumen	32
Tabel: 3 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas	33
Tabel: 4 Hasil Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) test hasil belajar siswa kelompok Eksperimen	38
Tabel: 5 Data Distribusi Frekuensi Pengukuran <i>kognitif</i> Awal (<i>pretest</i>) Kelompok eksperimen	39
Tabel: 6 Data Distribusi Frekuensi Pengukuran <i>afektif</i> Awal (<i>pretest</i>) Kelompok Eksperimen	40
Tabel: 7 Data Distribusi Frekuensi Pengukuran <i>psikomotorik</i> Awal (<i>pretest</i>) Kelompok Eksperimen	42
Tabel: 8 Hasil Pengukuran Awal (<i>pretest</i>) test hasil belajar siswa kelompok Kontrol	44
Tabel: 9 Data Distribusi Frekuensi Pengukuran <i>kognitif</i> Awal (<i>pretest</i>) Kelompok kontrol	45
Tabel: 10 Data Distribusi Frekuensi Pengukuran <i>afektif</i> Awal (<i>pretest</i>) Kelompok kontrol	46
Tabel: 11 Data Distribusi Frekuensi Pengukuran <i>psikomotor</i> Awal (<i>pretest</i>) Kelompok kontrol	48
Tabel: 12 Hasil Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) test hasil belajar siswa kelompok eksperimen	51
Tabel: 13 Data Distribusi Frekuensi Pengukuran <i>kognitif</i> Akhir (<i>posttest</i>) Kelompok Eksperimen	52
Tabel: 14 Data Distribusi Frekuensi Pengukuran <i>afektif</i> Akhir (<i>posttest</i>) Kelompok Eksperimen	53
Tabel: 15 Data Distribusi Frekuensi Pengukuran <i>psikomotor</i> Akhir (<i>posttest</i>) Kelompok Eksperimen	54
Tabel: 16 Hasil Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) test hasil belajar siswa kelompok kontrol	56

Tabel: 17 Data Distribusi Frekuensi Pengukuran Akhir (<i>postest</i>) Kelompok kontrol.....	57
Tabel: 18 Data Distribusi Frekuensi Pengukuran <i>afektif</i> Akhir (<i>postest</i>) Kelompok kontrol.....	58
Tabel: 19 Data Distribusi Frekuensi Pengukuran <i>psikomotor</i> Akhir (<i>postest</i>) Kelompok kontrol.....	60
Tabel: 20 Data Pengukuran <i>kognitif</i> Awal (<i>pretest</i>) dan pengukuran <i>Kognitif</i> akhir (<i>posttest</i>) Kelompok Eksperimen dan Kelompok kontrol.....	62
Tabel: 21 Data Pengukuran <i>afektif</i> Awal (<i>pretest</i>) dan pengukuran <i>afektif</i> akhir (<i>posttest</i>) Kelompok Eksperimen dan Kelompok kontrol.....	62
Tabel: 22 Data Pengukuran <i>psikomotor</i> Awal (<i>pretest</i>) dan pengukuran <i>psikomotor</i> akhir (<i>posttest</i>) Kelompok Eksperimen dan Kelompok kontrol.....	62
Tabel:23 Hasil Uji Normalitas Ranah <i>Kognitif, Afektif dan Psikomotor</i>	63
Tabel: 24 Hasil Uji Homogenitas Ranah <i>Kognitif, Afektif, dan Psikomotor</i> untuk Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	63
Tabel:25 Rangkuman Hasil Analisis Pengaruh Metode <i>Giving Question and Getting Answer</i> terhadap hasil belajar siswa.	65
Tabel:26 <i>Estimated Marginal Means</i> Hasil Belajar Ranah <i>Kognitif</i>	66
Tabel: 27 Rangkuman Hasil Analisis Pengaruh Metode <i>Giving Question and Getting Answer</i> terhadap Ranah <i>Afektif</i>	67
Tabel:28 <i>Estimated Marginal Means</i> Hasil Belajar Ranah <i>Afektif</i>	68
Tabel:29 Rangkuman Hasil Analisis Pengaruh Metode <i>Giving Question and Getting Answer</i> Terhadap Ranah <i>Psikomotor</i>	69
Tabel: 30 <i>Estimated Marginal Means</i> Hasil Belajar Ranah <i>Psikomotor</i>	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar: 1 Kerangka Berfikir.....	25
Gambar: 2 Grafik Pengukuran <i>Kognitif</i> Awal Kelompok Eksperimen	40
Gambar: 3 Grafik pengukuran <i>afektif</i> awal Kelompok eksperimen.....	41
Gambar: 4 Grafik pengukuran <i>psikomotor</i> awal Kelompok eksperimen.....	43
Gambar: 5 Grafik pengukuran <i>kognitif</i> awal Kelompok kontrol	46
Gambar: 6 Grafik Pengukuran <i>Afektif</i> awal Kelompok Kontrol.....	47
Gambar: 7 Grafik pengukuran <i>psikomotor</i> awal Kelompok kontrol	49
Gambar: 8 Grafik pengukuran <i>kognitif</i> akhir Kelompok eksperimen.....	52
Gambar: 9 Grafik pengukuran <i>afektif</i> akhir Kelompok eksperimen.....	54
Gambar: 10 Grafik pengukuran <i>psikomotor</i> akhir Kelompok eksperimen...	55
Gambar: 11 Grafik pengukuran <i>kognitif</i> akhir Kelompok kontrol.....	58
Gambar: 12 Grafik pengukuran <i>afektif</i> akhir Kelompok kontrol.....	59
Gambar: 13 Grafik pengukuran <i>psikomotor</i> akhir Kelompok kontrol.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	80
Lampiran 2 Surat Bukti Penelitian.....	81
Lampiran 3 Surat Keterangan Validasi Sekolah.....	82
Lampiran 4 Surat Validitas Dosen.....	83
Lampiran 5 Daftar Nilai Uji Validitas.....	84
Lampiran 6 Hasil uji SPSS.....	86
Lampiran 7 Rekapitulasi Uji Validitas.....	87
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	89
Lampiran 9 Daftar Nilai.....	90
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian.....	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah masalah yang sangat penting dan tidak akan pernah berhenti dalam sejarah kehidupan manusia, baik dalam kehidupan keluarga maupun Berbangsa dan Bernegara. Mengingat pentingnya peran pendidikan dalam kehidupan manusia. Pemerintah pun telah berusaha mewujudkan kebahagiaan masyarakat melalui Pendidikan. Hal ini tercermin dengan dicetuskannya UUD RI tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No 20 tahun 2003 yang memuat tujuan Pendidikan Nasional sebagai berikut: “Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia-manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Pasal 1 ayat 1 Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional menyatakan bahwa: “Pendidikan adalah Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya , masyarakat bangsa dan negara.

Muis (2012: 36) mengemukakan bahwa Pendidikan sebagai bagian integral kehidupan masyarakat di era global harus dapat memberikan dan

menfasilitasi bagi tumbuh dan berkembangnya keterampilan intelektual, sosial, dan personal. Pendidikan harus menumbuhkan berbagai kompetensi peserta didik. Keterampilan intelektual, sosial dan personal dibangun tidak hanya berlandaskan rasio dan logika saja, tetapi juga inspirasi, kreativitas, moral, intuisi (emosi) dan spiritual.

Pendidikan tidak lepas dari fungsi dan peran seorang guru. Peran guru sangat penting dalam menentukan output pendidikan. Guru harus membuat pembelajaran menjadi demokratis, berkarakter dan menyenangkan. Hasil belajar di Sekolah Dasar saat ini tidak menentu. Banyak sekolah-sekolah yang hasil mendapatkan kesulitan yang memuat banyak peserta didik yang belum tuntas pada KKM yang ditetapkan sekolah. KKM di SD Negeri Bandongan 1 adalah 75 yang dianggap sulit untuk siswa-siswa untuk mencapai batas tuntas nilai yang sudah ditetapkan. (Sumber observasi SD tanggal 15 September 2016)

Berdasarkan observasi di SD Negeri Bandongan 1 yang dilakukan tanggal 15 September 2016 jumlah ketidaktuntasan hampir dari setengah siswa. Jumlah siswa SD Negeri Bandongan 1 adalah 197 siswa dan 78 siswa belum mencapai KKM. Matematika adalah pelajaran yang tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari. Kegiatan yang dilakukan oleh manusia selalu menghadirkan konsep matematika seperti menghitung, membagi, menjumlahkan, dan mengurangi. Belajar matematika juga mampu melatih seseorang untuk berfikir logis dan teliti. Peran matematika yang besar bagi

kehidupan manusia menjadikan matematika sebagai pelajaran yang dijadikan syarat bagi kelulusan siswa untuk melanjutkan ke sekolah yang lebih tinggi.

Matematika sudah diajarkan mulai dari pendidikan dasar atau Sekolah Dasar (SD) sampai dengan perguruan tinggi. Meskipun matematika sudah diajarkan sejak SD, masih banyak siswa pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi kurang menguasai konsep matematika. Bahkan terkadang pelajaran matematika telah menjadi penyebab kegagalan siswa untuk lulus ujian sekolah sehingga pelajaran matematika dianggap sangat menakutkan bagi siswa. Kondisi ini telah memicu banyaknya bermunculan les privat atau bimbingan belajar matematika. (Suprijono, 2011:4)

Masyarakat biasanya menganggap siswa yang tidak pandai dalam pelajaran matematika adalah siswa yang bodoh. Menurut Hudojo (2005: 37-38) Angapan tersebut adalah anggapan yang salah karena secara psikologi, kemampuan seseorang bisa dilatih. Siswa yang kurang pandai dalam pelajaran matematika adalah siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. Kesulitan belajar tidak hanya disebabkan oleh gangguan sistem saraf (*dyscalculia*), namun juga disebabkan oleh kurangnya kualitas materi, metode pembelajaran yang mekanistik, dan model pembelajaran yang monoton atau sulitnya konsep matematika untuk dipahami.

Pengaruh Metode yang belum dilaksanakan secara maksimal juga mempengaruhi nilai ketuntasan siswa. Sumber dari observasi di SD Guru hanya menggunakan Metode yang monoton yang cenderung hanya *teacher center*. Ini dapat dilihat dari praktiknya peserta didik diperintahkan mencatat

materi, mendengarkan penjelasan guru sampai jam pembelajaran selesai sehingga belum dapat mengaktifkan peserta didik secara penuh dalam proses belajar mengajar.

Metode ini digunakan terus menerus dapat menyebabkan peserta didik cepat jenuh, bosan dan kurang semangat mengikuti pembelajaran. Metode pembelajaran yang lebih inovatif diharapkan membuat hasil belajar menjadi lebih baik. Berdasarkan masalah diatas perlu diperkenalkan sebuah metode pembelajaran yang lebih menitik beratkan keaktifan peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang lebih banyak melibatkan keikut sertaan siswa dalam proses pembelajaran adalah Metode *Giving Question and Getting Answer*.

Menurut Ashari (2012:56) Metode *Giving Question and Getting Answer* merupakan metode pembelajaran yang dapat merangsang, memancing serta mengajak peserta didik ikut berpartisipasi aktif. Metode pembelajaran ini dikembangkan untuk melatih peserta didik memiliki kemampuan bertanya dan menjawab pertanyaan. Metode ini dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk menetapkan kadar pengetahuan tiap peserta didik didalam kelas oleh seorang guru.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah yaitu: Bagaimana pengaruh metode *Giving Question and Getting Answer* terhadap hasil belajar Matematika di SDN Bandongan 1?

C. Tujuan Penelitian

Memperhatikan rumusan masalah diatas, dapat ditemukan tujuan penelitian ini yaitu: Mengetahui pengaruh metode *Giving Question and Getting Answer* terhadap hasil belajar Matematika di SDN Bandongan 1.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini mengkaji tentang Metode *Giving Question and Getting Answer* yang bisa dijadikan sebagai referensi penelitian yang relevan.
- b. Penelitian ini sebagai bahan diskusi dalam mata kuliah Matematika di SD.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, sebagai sarana mengembangkan diri sebagai guru yang terampil dan profesional.
- b. Bagi siswa, sebagai cara meningkatkan kemandirian siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar.
- c. Bagi guru, memberikan alternatif pemecahan masalah terkait kesulitan belajar di SD menggunakan Metode *Giving Question and Getting Answer*.
- d. Bagi sekolah, sebagai masukan kepada kepala sekolah untuk membuat kebijakan akademik di sekolah dan meningkatkan pencapaian akademik sekolah

- e. Bagi dinas, masukan kepada dinas sebagai pertimbangan pembuatan proses pembelajaran Matematika di SD.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar Matematika

1. Pengertian Hasil Belajar Matematika

Kata atau istilah belajar bukanlah sesuatu yang baru, sudah sangat dikenal secara luas, namun dalam pembahasan belajar ini masing-masing ahli memiliki pemahaman dan definisi yang berbeda-beda, walaupun secara praktis masing-masing kita sudah sangat memahami apa yang dimaksud belajar tersebut. Hal tersebut untuk menghindari pemahaman yang beragam tersebut, berikut akan dikemukakan berbagai definisi belajar menurut para ahli.

Hamik (dalam Susanto, 2013:3) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learnin is defined as the modifcator or strengthening of behavior through experiencing*) menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan sekedar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dari itu merupakan mengalami. Belajar juga merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam kebiasaan (*habit*), sikap (*afektif*), dan keterampilan (*psikomotorik*). Perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar disebabkan oleh pengalaman atau latihan.

Pendapat Hamik (dalam Susanto, 2013:3) diperkuat dengan pendapat dari Morgan (dalam Baharudin dan Wahyuni, 2008: 14) mengemukakan Belajar adalah setiap perubahan relatif menetapkan dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Perubahan ini bersifat menetap, dalam arti setelah seseorang telah belajar maka tingkah lakunya akan berubah seumur hidup. Belajar menurut Oemar Hamalik (2001: 187) adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Perubahan tersebut diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya. W.S Winkel (dalam Susanto, 2013:4) yang mengatakan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas. Jadi, memiliki arti tersendiri untuk seseorang.

Pendapat tokoh yang lebih menguatkan dari pengertian belajar menurut R Gagne (dalam Suprijono, 2015:1) berpendapat bahwa belajar adalah perubahan kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan kemampuan tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alami. Belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku. Belajar juga sebagai upaya memperoleh pengetahuan atau

keterampilan melalui instruksi. Instruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang pendidik atau guru.

Berdasarkan pendapat mengenai pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadi perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun bertindak.

Berdasarkan uraian tentang konsep belajar di atas, dapat dipahami tentang makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor* sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas dipertegas bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Menurut Bloom (dalam Suprijono, 2015: 6) hasil belajar mencakup kemampuan *kognitif afektif, psikomotorik*. Domain *kognitif* adalah *Knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (menganalisis, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain *afektif* adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberi

respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakteristik). Domain *psikomotor* meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *rountinized*. *Psikomotor* juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual.

Hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemampuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan. Penilaian hasil belajar siswa mencakup hal-hal yang dipelajari di sekolah, baik menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa. Nashar (2004: 77)

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa menurut Sudjana (2011: 22) adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Kemampuan yang menyebabkan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja tetapi melibatkan kemampuan *kognitif*, *afektif*, *psikomotor*. Hasil belajar dan proses belajar merupakan hal yang penting. Seseorang mengalami proses berpikir dalam belajar. Seseorang dikatakan berpikir jika orang tersebut melakukan kegiatan mental bukan kegiatan motorik, Kegiatan motorik ini terjadi bersamaan dengan kegiatan mental tersebut. Kegiatan mental ini, orang

menyusun hubungan antara bagian-bagian informasi yang telah diperoleh melalui pengertian. Hal tersebut dapat menampilkan pemahaman dan penguasaan bahan pelajaran yang telah dipelajari.

2. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan di atas meliputi pemahaman konsep (aspek *kognitif*), keterampilan proses (aspek *psikomotor*) dan sikap siswa (aspek *afektif*). Hal demikian dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Pemahaman Konsep

Pemahaman menurut Bloom (dalam Susanto, 2013:6) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

Ranah *kognitif* terdapat jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Jenjang tersebut antara lain:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*) yaitu kemampuan untuk mengingat kembali tentang rumus, batasan, definisi, istilah dan lain-lain
- 2) Pemahaman adalah kemampuan untuk mengerti atau memahami setelah sesuatu itu diketahui. Siswa mampu menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang telah dibaca atau

didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.

- 3) Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus.
- 4) Analisis adalah usaha memilah integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya.
- 5) Sintesis adalah penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh.
- 6) Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode dan lain-lain.

b. Keterampilan Proses

Nashar (2004:77) merumuskan bahwa keterampilan proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik *kognitif* maupun *psikomotorik*) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep, prinsip, atau teori untuk mengembangkan konsep yang telah ada sebelumnya, atau untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan. Keterampilan ini digunakan sebagai wahana, penemuan dan pengembangan konsep, prinsip dan teori.

Hasil belajar *psikomotorik* tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu setelah ia menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ini sebenarnya merupakan tahap lanjutan dari belajar *afektif* yang baru tampak dalam kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku

c. Keterampilan Sikap

Ada beberapa jenis kategori ranah *afektif* sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang paling dasar sampai tingkat yang kompleks, yaitu

- 1) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, gejala, situasi dan lain-lain.
- 2) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
- 3) *Valuing* atau penilaian, berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus.
- 4) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah ditetapkannya.
- 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

Penyataan berikut diperkuat dengan pendapat Lange (dalam Susanto, 2013:10) sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik. Jadi sikap ini harus ada kekompakan antar mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak jelas sikap seseorang yang ditujukannya.

3. Faktor- faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2011:33) Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal, sebagai berikut :

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajar.

b. Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Beberapa hal yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran antara lain :

1) Faktor Guru

Pembelajaran di Indonesia, guru masih merupakan faktor domain dan menentukan keberhasilan pembelajaran. Kemampuan guru dalam memberikan motivasi, inspirasi dan keteladanan pada peserta didik sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar, prestasi peserta didik, dan hasil belajar siswa itu sendiri.

2) Jumlah siswa

Semakin kecil jumlah siswa, maka akan semakin tinggi *atensi* dan intensitas interaksi edukasi yang terjadi antara guru dan siswa. Guru

akan sulit mengembangkan kegiatan di tengah-tengah siswa yang jumlahnya cukup banyak.

3) Suasana kelas

Suasana kelas yang demokratis akan dapat memberi peluang lebih besar bagi terciptanya kondisi belajar yang efektif dan optimal dalam mencapai tujuan belajar, dibandingkan dengan suasana kelas yang kaku, disiplin ketat dengan otoritas penuh pada guru. Pola komunikasi interaktif juga akan lebih baik dibanding komunikasi tradisional. Siswa diberi kebebasan berinteraksi dan berekspresi baik dengan guru maupun teman-teman yang lain.

4) Fasilitas Pendukung

Tersedianya sarana pendukung terutama sumber belajar, bahan ajar, dan media pembelajaran sangat membantu aktivitas dan efektifitas belajar siswa. Ketersediaan sarana membuat siswa dapat belajar lebih nyaman dan tenang.

4. Pengertian Matematika

Sebagaimana disinggung pada bagian awal, bahwa penyelenggaraan pendidikan pada jenjang sekolah dasar bertujuan memberi bekal kepada siswa untuk hidup bermasyarakat dan dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, maka tujuan pembelajaran Matematika di sekolah dimaksudkan agar siswa tidak hanya terampil menggunakan Matematika, tetapi dapat memberikan bekal kepada siswa dengan tekanan penataan nalar

dalam penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari di tengah masyarakat dimana ia tinggal.

Menurut Masykur (2007:42) Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak secara informal.

Belajar matematika merupakan suatu syarat cukup untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Belajar matematika dapat membuat kita belajar bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif. Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus di pahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu. Hamalik (2001:197)

Kata matematika berasal dari bahasa latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari” sedangkan dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran menurut Depdiknas (dalam Susanto, 2013:184). Matematika memiliki bahasa dan aturan yang terdefinisi dengan baik, penalaran yang jelas dan sistematis dan struktur atau keterkaitan antar konsep yang kuat.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi, memberi kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja,

serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Kebutuhan akan aplikasi matematika saat ini dan masa depan tidak hanya untuk keperluan sehari-hari, tetapi terutama dalam dunia kerja. Matematika sebagai dasar perlu dikuasai dengan siswa sejak sekolah dasar.

5. Hasil belajar Matematika

Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Pembelajaran di dalamnya mengandung maka belajar dan mengajar atau merupakan kegiatan belajar mengajar.

Menurut Hudojo (2005: 81) Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Guru menempati posisi kunci dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa mencapai tujuan secara optimal, serta guru harus mampu menempatkan dirinya secara dinamis dan fleksibel sebagai *informan*, *transformator*, *organizer*, serta *evaluator* bagi terwujudnya kegiatan belajar siswa yang dinamis dan inovatif. Siswa dalam memperoleh pengetahuannya tidak menerima secara pasif, pengetahuan dibangun oleh siswa itu sendiri secara aktif. Ibrahim (2009:75)

Proses pembelajaran matematika, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif.

Hal tersebut dapat dikatakan bahwa siswa dikatakan belajar matematika apabila pada diri seseorang tersebut terjadi suatu kegiatan yang dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan matematika. Perubahan tersebut terjadi dari tidak tahu sesuatu menjadi tahu konsep matematika, dan mampu menggunakannya dalam materi lanjut atau dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Hans Freudental (dalam Susanto:2013, 189) matematika merupakan aktivitas insani (*human activities*) dan harus dikaitkan dengan realitas. Matematika merupakan cara berfikir logis yang dipresentasikan dalam bilangan, ruang dan bentuk dengan aturan-aturan yang telah ada yang tidak lepas dari aktivitas insani. Hakikatnya, Matematika tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari dalam arti Matematika memiliki kegunaan yang praktis dalam kehidupan sehari-hari. Semua masalah kehidupan yang membutuhkan pemecahan secara cemat dan teliti.

6. Kriteria dan indikator keberhasilan pembelajaran

Keberhasilan pembelajaran mengandung makna ketuntasan dalam belajar dan ketuntasan dalam proses pembelajaran. Artinya belajar tuntas adalah tercapainya kompetensi yang meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Fungsi

ketuntasan belajar adalah memastikan semua peserta didik menguasai kompetensi yang diharapkan dalam suatu materi ajar sebelum pindah kemateri ajar selanjutnya. Patokan ketuntasan belajar mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator yang terdapat dalam kurikulum. Sedangkan ketuntasan dalam pembelajar berkaitan dengan standar pelaksanaannya yang melibatkan komponen guru dan siswa.

Kriteria keberhasilan adalah patokan ukuran tingkat pencapaian hasil belajar yang mengacu pada kompetensi dasar dan standar kompetensi yang ditetapkan yang mencirikan penguasaan konsep atau keterampilan yang dapat diamati dan diukur. Secara umum kriteria keberhasilan pembelajaran adalah:

- a. Keberhasilan peserta didik menyelesaikan serangkaian tes, baik tes formatif, tes sumatif, maupun tes keterampilan yang mencapai tingkat keberhasilan rata-rata 60%.
- b. Setiap keberhasilan tersebut dihubungkan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditetapkan oleh kurikulum, tingkat ketercapaian kompetensi ini ideal 75%.
- c. Ketercapaian keterampilan vokasional atau praktik bergantung pada tingkatan resiko dan tingkat kesulitan. Ditetapkan idealnya sebesar 75%.

Indikator adalah acuan penilaian untuk menentukan apakah peserta didik telah berhasil menguasai kompetensi. Mengumpulkan informasi

apakah suatu indikator telah tampil pada siswa, dilakukan penilaian sewaktu pembelajaran berlangsung atau sesudahnya.

Sebuah indikator dapat dijaring dengan beberapa soal atau tugas. Selain itu, sebuah tugas dapat dirancang untuk menjaring informasi tentang ketercapaian beberapa indikator. Kriteria ketuntasan belajar setiap indikator yang telah ditetapkan dalam suatu kompetensi dasar berkisar antara 0% - 100%. Kriteria ideal untuk masing-masing indikator lebih besar dari 75%. Sekolah dapat menetapkan kriteria atau tingkat pencapaian indikator, tetapi dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu satuan pendidikan dapat menetapkan kriteria ketuntasan minimal dibawah 75%. Penetapan itu disesuaikan dengan kondisi sekolah, seperti kemampuan peserta didik dan guru serta ketersediaan prasarana dan sarana.

B. Metode *Giving Question and Getting Answer*

1. Pengertian *Giving Question and Getting Answer*

Metode pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* merupakan implementasi dari strategi pembelajaran *kontruktivisme* yang menempatkan siswa sebagai subyek dalam pembelajaran. Artinya, siswa mampu merekonstruksi pengetahuannya sendiri sedangkan guru hanya sebagai fasilitator saja.

Metode *Giving Question And Getting Answer* ditemukan oleh Spancer Kagan, orang berkebangsaan Swiss pada tahun 1963. Metode ini dikembangkan untuk melatih siswa memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan, karena pada dasarnya metode tersebut

merupakan modifikasi dari metode tanya jawab dan metode ceramah yang merupakan kolaborasi dengan menggunakan potongan-potongan kertas sebagai medianya. Metode *Giving Question and Getting Answer* dilakukan bersamaan antara metode tanya jawab dengan metode ceramah, agar siswa tidak dalam keadaan pikiran kosong (*blank mind*). Metode ceramah sebagai dasar agar siswa mendapatkan pengetahuan.

Metode *Giving Question and Getting Answer* merupakan salah satu metode untuk meninjau ulang, yang secara bahasa memberi pertanyaan dan menerima jawaban. Ashari (2012: 60) Metode *Giving Question and Getting Answer* sangat berguna sebagai evaluasi dalam setiap proses pembelajaran. Metode ini juga dikembangkan untuk melatih peserta didik agar memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan pada saat mengulas pembelajaran dan evaluasi dilakukan.

Pendapat tersebut diperkuat dengan pendapat Silberman, menurut Silberman (2009: 244) metode *Giving Question and Getting Answer* secara tidak langsung menantang siswa untuk mengingat kembali apa yang dipelajari dalam setiap topik atau unit pelajaran. Metode ini mudah diterapkan di dalam kelas karena tidak membutuhkan ruangan yang sangat luas. Metode ini merupakan salah satu variasi dari berbagai macam pembelajaran aktif yang ada. Metode ini berbeda dengan metode lainnya karena adanya kebebasan untuk menyampaikan pendapat atau ide dan pertanyaan yang membuat siswa tertantang untuk mengingat kembali pelajaran yang diberikan guru.

Sementara itu Zaini (2009: 69) mengatakan “Metode *Giving Question and Getting Answer* ini sangat baik digunakan untuk melibatkan siswa dalam mengulang materi pelajaran yang telah disampaikan”. Selain dapat membantu siswa untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari, metode *Giving Question and Getting Answer* juga dapat membantu siswa melatih kemampuannya bertanya jawab. Tanya jawab dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat esensial dalam pola interaksi antara guru dan siswa.

Kegiatan bertanya jawab penting untuk menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang diketahuinya (Suprijono 2009: 87). Selain itu kegiatan bertanya jawab akan meningkatkan kualitas pembelajaran karena terjadi interaksi antar siswa dalam hal tukar pemikiran. Hamdani (2011: 51) berpendapat “bahwa diskusi, dialog, dan tukar gagasan akan membantu siswa mengenal hubungan-hubungan baru tentang sesuatu dan membantu mereka memiliki pemahaman yang lebih baik”.

Metode *Giving Question and Getting Answer* pada pelaksanaannya semua siswa diharuskan untuk aktif dalam proses pembelajaran. Siswa diharuskan melakukan tanya jawab mengenai materi yang sudah disampaikan. Sehingga pada penerapan metode ini siswa bertindak sebagai subjek bukan sebagai objek sedangkan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Metode *Giving Question and Getting Answer* sangat baik

diterapkan pada kegiatan pembelajaran karena melatih keterampilan bertanya jawab saat mengulas pembelajaran.

2. Langkah-langkah Metode *Giving Question and Getting Answer*.

Metode *Giving Question and Getting Answer* dikembangkan untuk melatih siswa memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- a. Membagikan dua potongan kertas kepada siswa. Selanjutnya, mintalah kepada siswa menuliskan di kartu itu; Kartu jawab dan kartu bertanya
- b. Pembelajaran dimulai dengan memberikan pertanyaan. Pertanyaan bisa berasal dari siswa maupun guru. Jika pertanyaan berasal dari siswa, maka siswa tersebut diminta menyerahkan kartu yang bertuliskan "kartu bertanya".
- c. Setelah pertanyaan diajukan, mintalah kepada siswa memberi jawaban. Setiap siswa yang hendak menjawab diwajibkan menyerahkan kartu yang bertuliskan "kartu jawab". Perlu diingat, setiap siswa yang hendak menjawab maupun bertanya harus menyerahkan kartu-kartu itu kepada guru.
- d. Jika sampai akhir sesi ada siswa yang masih memiliki kartu tersebut, maka mereka diminta membuat resume dari proses tanya jawab yang sudah berlangsung. Tentu keputusan ini harus disepakati di awal (Suprijono, 2015: 126-127).

Penerapan metode *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dalam suatu proses pembelajaran bertujuan untuk:

- a. Mengecek pemahaman para siswa sebagai dasar perbaikan proses pembelajaran.
 - b. Membimbing usaha para siswa untuk memperoleh suatu keterampilan *kognitif* maupun sosial
 - c. Memberikan rasa senang pada siswa.
 - d. Merangsang dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa.
 - e. Memotivasi siswa agar terlibat dalam interaksi.
 - f. Melatih kemampuan mengutarakan pendapat
3. Kelebihan Metode *Giving Question and Getting Answer*, menurut Ashari (2012: 62) diantaranya :
- a. suasana pembelajaran menjadi lebih aktif.
 - b. siswa mendapatkan kesempatan menanyakan hal-hal yang belum dimengerti.
 - c. guru dapat mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai materi yang telah disampaikan.
 - d. mendorong siswa untuk berani mengajukan pendapatnya.
 - e. setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk bertanya dan berpendapat.
4. Kelemahan Metode *Giving Question and Getting Answer*, menurut Ashari (2012: 63) diantaranya :
- a. pertanyaan pada hakekatnya sifatnya hanya hafalan proses tanya jawab yang berlangsung secara terus menerus akan menyimpang dari pokok bahasan yang sedang dipelajari.

- b. kondisi siswa, lingkungan belajar dan bagaimana cara guru menerapkan metode ini dalam pembelajaran, yang masing-masing tempat berbeda kondisinya.
5. Tujuan penerapan Metode *Giving Question and Getting Answer* dalam pembelajaran

Ashari (2012: 64) juga menyampaikan penjelasan mengenai tujuan penerapan Metode *Giving Question and Getting Answer* dalam pembelajaran, yakni sebagai berikut :

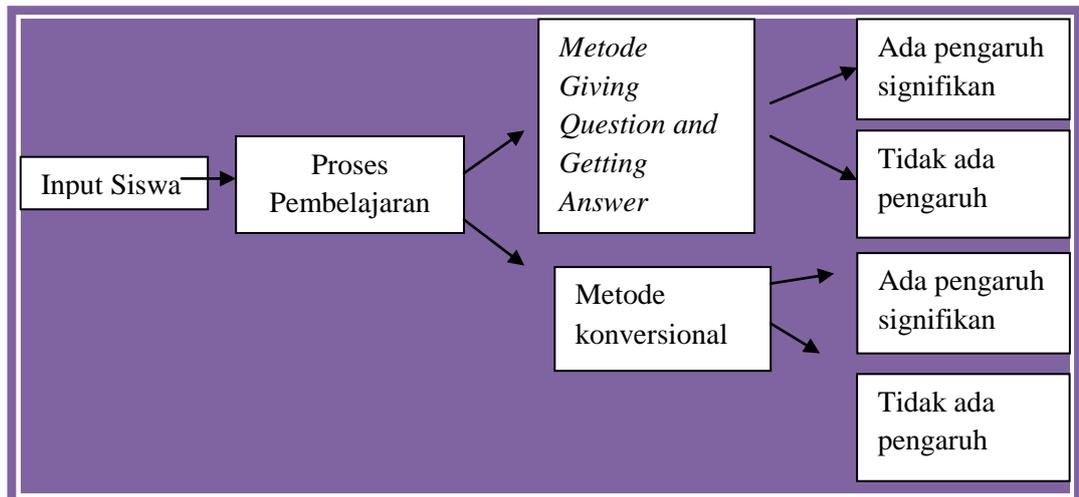
- a. Mengecek pemahaman para siswa sebagai dasar perbaikan proses pembelajaran.
- b. Membimbing usaha para siswa untuk memperoleh suatu keterampilan *kognitif* maupun sosial.
- c. Memberikan rasa senang pada siswa.
- d. Merangsang dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa.
- e. Memotivasi siswa agar terlibat dalam interaksi.
- f. Melatih kemampuan mengutarakan pendapat.
- g. Mencapai tujuan belajar.

C. Kerangka Berfikir

Input yang kurang baik merupakan subjek dalam proses pembelajaran. Adapun subjek pembelajaran guru melakukan tugas mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Input yang kurang baik dikarenakan guru menggunakan metode yang konvensional. Guru menggunakan metode ceramah yang membuat anak bosan dan jenuh. Oleh karena itu perlu menggunakan metode lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa digunakan metode *Giving Question and*

Getting Answer. Metode *Giving Question and Getting Answer* kemudian diuji apakah berpengaruh atau tidak terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan Metode *Giving Question and Getting Answer* pada kelompok eksperimen dan metode konvensional pada kelompok kontrol. Diharapkan dengan diterapkannya Metode *Giving Question and Getting Answer* hasil belajar matematika siswa akan meningkat. Agar mudah dalam memahami arah dan maksud dari penelitian ini, peneliti menjelaskan penelitian ini dengan bagan sebagai berikut:



Gambar: 1
Kerangka Berfikir

D.Hipotesis Penelitian

Hipotesis Penelitian adalah dugaan atau pernyataan sementara yang diungkapkan secara deklaratif yang menjadi jawaban dari sebuah permasalahan. Pernyataan tersebut diformulasikan dalam bentuk variabel agar bisa di uji secara empiris. Hipotesis penelitian ini meliputi:

1. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas III antara pembelajaran yang menerapkan metode *Giving Question and Getting Answer* dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional. $\mu_1 = \mu_2$ (tidak beda).

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas III antara pembelajaran yang menerapkan Metode *Giving Question and Getting Answer* dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional. $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ (berbeda).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sedangkan bentuk desain penelitian yang digunakan adalah *true experimental* dengan pola *control group pretest posttest*. Menurut Sugiyono dan E.Wibowo (2012:113) mengatakan bahwa “dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pre-tes* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol”.

Penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Oleh karena itu, jelaslah bahwa penelitian eksperimen memiliki dua unsur, yaitu: adanya kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

Pelaksanaan penelitian eksperimen, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebaiknya diatur secara intensif sehingga kedua variabel mempunyai karakter yang sama atau mendekati sama. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan metode *Giving Question and Getting Answer* dan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional.

Tabel: 1
Desain Penelitian

01	X1	02
03	X2	04

Keterangan:

- 01 : *Pre-test* kelompok eksperimen
 02 : *Post-test* kelompok eksperimen
 X1 : Perlakuan kelompok eksperimen menggunakan metode *Giving Question and Getting Answer*
 X2 : Perlakuan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional
 03 : *Pre-test* kelompok kontrol
 04 : *Post-test* kelompok kontrol

Dengan skema tergambar dapat diketahui bahwa efektifitas perlakuan ditunjukkan oleh perbedaan antara (01-02) pada kelompok eksperimen dengan (03-04) pada kelompok pembandingan (kontrol).

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang diteliti. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel terikat: Hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika
2. Variabel bebas: Metode *Giving Question and Getting Answer*

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi Operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal didefinisikan yang dapat diamati (diobservasi). Definisi operasional variabel penelitian yang digunakan penelitian adalah:

1. Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan

pembentukan nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

2. *Metode Giving Question and Getting Answer* merupakan salah satu metode untuk meninjau ulang yang secara bahasa memberi pertanyaan dan menerima jawaban. Metode *Giving Question and Getting Answer* sangat berguna sebagai evaluasi dalam setiap proses pembelajaran. Metode ini juga dikembangkan untuk melatih peserta didik agar memiliki kemampuan dan ketrampilan bertanya dan menjawab pertanyaan pada saat mengulas pembelajaran dan evaluasi dilakukan.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi Target dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri Bandongan 1, sedangkan Populasi Terjangkau adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Bandongan 1.

2. Sampel

Sampel adalah bagian atau wakil dari yang diteliti yaitu siswa kelas III SD Negeri Bandongan 1 yang berjumlah 40 siswa. Terdiri dari 20 siswa kelompok kontrol dan 20 siswa kelompok eksperimen.

3. Sampling

Pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan memilih kelompok sampling secara acak tetapi memiliki kriteria tertentu.

E. Instrumen Penelitian

Metode yang akan peneliti gunakan untuk pengumpulan data adalah metode observasi, tes dan kuisioner. Adapun penjelasan masing-masing metode dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Metode observasi

Metode ini menuntut adanya pengamatan dari peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian. Instrumen yang bisa digunakan yaitu lembar pengamatan, panduan pengamatan. Adapun data yang ingin diperoleh peneliti :

- a. Sekilas mengenai SD Negeri Bandongan 1
- b. Pelaksanaan test pada peserta didik kelas III SD Negeri Bandongan 1

2. Metode tes

Metode tes ini dilakukan dengan tujuan mengetahui metode manakah yang lebih mudah digunakan dalam menyelesaikan permasalahan. Tes yang akan digunakan meliputi *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengetahui penguasaan konsep materi pelajaran sebelum memberi tindakan dan juga dijadikan acuan tambahan dalam mengelompokkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar. *Posttes* digunakan untuk mengetahui penguasaan konsep materi pelajaran sesudah pemberian tindakan dan sebagai pengukur peningkatan hasil belajar siswa.

3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi penelitian mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku. Metode ini digunakan untuk

memperoleh data tentang : Data tentang keadaan peserta didik SD Negeri Bandongan 1 dan Sarana dan Prasarana SD Negeri Bandongan 1

F.Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Masalah validitas berhubungan dengan sejauh mana suatu alat mampu mengukur apa yang dianggap orang seharusnya diukur oleh alat tersebut Sebuah instrumen dikatakan *valid* apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi dan validitas butir soal. Validitas isi berkenaan dengan kesanggupan instrumen mengukur isi yang harus di ukur, artinya alat ukur tersebut mampu mengungkap isi suatu konsep atau variabel yang hendak diukur. Pengujian validitas isi ini dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli yaitu dua validator dimana validator merupakan dosen dan Sekolah. Adapun kriteria dalam tes hasil belajar yang perlu ditelaah adalah sebagai berikut:

- a. Ketepatan penggunaan bahasa
- b. Kesesuaian antara soal dengan materi
- c. Soal yang diujikan tidak menimbulkan penafsiran ganda
- d. Kejelasan yang diketahui dan ditanyakan dari soal

Instrumen dinyatakan valid jika validator telah menyatakan kesesuaian dengan kriteria yang telah ditetapkan. Menguji tingkat validitas

empiris instrumen, peneliti mencobakan instrumen tersebut pada sasaran dalam penelitian. Langkah ini bisa disebut dengan kegiatan uji coba (*try out*) instrumen. Menurut Arikunto (2010: 169) Apabila data yang didapat dari uji coba ini sudah sesuai dengan yang seharusnya, maka berarti bahwa instrumennya sudah baik, sudah valid. Uji validitas tes dapat ditentukan sebagai berikut berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{\{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2\} \{n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2\}}}$$

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = Jumlah responden

X = skor yang diberikan oleh rater 1

Y = skor yang diberikan oleh rater 2

$\sum XY$ = jumlah perkalian antara variabel X dan variabel Y

Menurut Mulyasa (2009:59) Kriteria untuk penafsiran suatu instrumen itu valid atau tidak dapat dilihat dari indeks korelasinya pada tabel berikut:

Tabel: 2
Kriteria Penafsiran Instrumen

Angket korelasi	Makna
0,91 – 1,00	Sangat tinggi
0,71 – 0,90	Tinggi
0,41 – 0,70	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Dari hasil perhitungan tersebut nantinya akan terlihat bagian instrumen mana yang mempunyai tingkat korelasi yang tinggi maupun rendah. Jika hasil korelasi antar butirnya rendah, maka hal ini menunjukkan validitas instrumennya kurang baik sehingga diperlukan pengkajian ulang untuk mempertimbangkan butir soal mana yang harus direvisi

2. Uji Realibilitas

Reliabilitas alat penilaian adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Artinya, kapanpun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama. Penelitian untuk menguji realibilitas tes, penulis menggunakan rumus alpha yang dikemukakan oleh Sugiyono (2011 : 186).

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t} \right\}$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas tes

k = jumlah soal

$\sum \sigma b^2$ = jumlah varians butir

$\sigma^2 t$ = varians total

Dalam hal ini nilai r_{11} diartikan sebagai uji realibilitas, sehingga koefisien

realibilitas yaitu:

Tabel: 3
Klasifikasi Koefisien Reliabiliitas

Koefisien Nilai r	Interpretasi
$0,80 < r_{11} < 1,00$	Sangattinggi
$0,60 < r_{11} < 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} < 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} < 0,20$	Sangatrendah

Reliabilitas yang baik atau memuaskan tergantung pada tujuan atau kegunaan tes. Menurut Nunnaly, Kaplan dan Saccuzo koefisien reliabilitas 0,7 sampai 0,8 cukup tinggi untuk suatu penelitian dasar. Surapranata (2004: 114)

G. Kerangka Penelitian

1. Studi lapangan

Studi lapangan merupakan desain penelitian yang mengkombinasikan antara pencarian literature (*literature study*), survei berdasarkan pengalaman data atau studi kasus dimana peneliti berusaha mengidentifikasi variabel-variabel yang penting dan hubungan antara variabel tersebut dalam suatu situasi permasalahan tertentu. Studi lapangan umumnya digunakan sebagai sarana penelitian lebih lanjut dan mendalam. Dalam penelitian ini melakukan studi lapangan di SD Negeri Bandongan 1 dan mencari literature panduan materi untuk membantu mengidentifikasi objek yang diteliti.

2. Survei

Desain survei tergantung pada penggunaan jenis kuesioner. Survei memerlukan populasi yang besar jika peneliti menginginkan hasil mencerminkan kondisi nyata. Semakin sampel besar survei semakin memberikan hasil yang lebih akurat. Menggunakan survei seorang peneliti dapat mengungkapkan masalah yang banyak, meski hanya sebatas dipermukaan. Sekalipun demikian survei bermanfaat jika peneliti menginginkan informasi yang banyak dan beraneka ragam. Metode survei sangat populer karena banyak digunakan dalam penelitian. Keunggulan adalah dapat dilakukan secara cepat.

3. Penentuan Kelompok Subjek

Penentuan kelompok subjek yang akan dibandingkan. Pertama kelompok dipilih harus memiliki karakteristik yang menjadi konsep penelitian. Selanjutnya peneliti memilih kelompok yang tidak memiliki karakteristik tersebut atau berbeda tingkatannya.

Peneliti membagi 2 kelompok dengan soal atau bentuk test yang sama namun metode yang digunakan berbeda. Kelompok kontrol menggunakan metode konvensional dan kelompok eksperimen menggunakan metode *Giving Question and Getting Answer*.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan dalam penelitian eksperimen, dimana perbandingan nilai variabel dependen dilakukan antara kelompok subjek atas dasar faktor yang menjadi konsen. Hal ini dapat dilakukan dengan teknik analisis *Paired sampel T test* dan analisis kovarian.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan maka terlebih dahulu pengujian normalitas. Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal. Pengolahan uji normalitas menggunakan bantuan program komputer *SPSS for windows* versi 16.00. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *kolmogrov-Smirnov*. Data dikatakan

berdistribusi normal apabila nilai koefisien sig pada output *kolmogrov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* lebih besar dari pada nilai signifikansi yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Hasil uji normalitas pengukuran awal dan pengukuran akhir pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua varian kedua data sampel homogen atau tidak. Jika varian kedua data sampel tidak homogen, maka *penguji* hipotesis tidak dapat dilanjutkan.

Pengolahan uji homogenitas menggunakan bantuan program *SPSS for windows* versi 16.00. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *uji levene*. Data dikatakan homogen apabila koefisien Sig pada output *Levene Statistic* lebih besar dari pada nilai signifikansi yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Data hasil uji homogenitas pengukuran awal dan pengukuran akhir pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

2. Uji Hipotesis

a. *Paired sample T test*

Pengujian dilakukan menggunakan program *SPSS for windows* versi 16.00 *Paired sample T test* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Kriteria yang digunakan untuk mengambil keputusan hipotesis dengan tingkat signifikansi 5% (0,05) yaitu H_0 ditolak apabila

signifikansi probabilitas (sig) $<0,05$ apabila nilai signifikansi (sig) $>0,05$ maka hipotesis nihil (H_0) diterima.

Adapun kriteria pengujiannya yaitu t hitung $>$ t tabel, jika t hitung $>$ t tabel maka tidak ada pengaruh yang signifikan. Pengujian hipotesis dengan bantuan *SPSS* adalah *paired sampel t test*. *Paired sampel T test digunakan* untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok. Tes ini juga digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* terhadap hasil belajar matematika siswa.

b. Analisis Kovarian

Pengujian dilakukan menggunakan program *SPSS for windows* versi 16.00. Analisis kovarian akan dihitung dengan melakukan pengendalian statistik yang gunanya untuk membersihkan atau memurnikan perubahan-perubahan yang terjadi pada variabel terikat sebagai akibat dari pengaruh variabel-variabel luar.

Analisis kovarian digunakan untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil penelitian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teori

a. Metode giving *Question and Getting Answer*

Metode Giving *Question and Getting Answer* merupakan salah satu metode untuk meninjau ulang yang secara bahasa memberi pertanyaan dan menerima jawaban. Metode *Giving Question and Getting Answer* sangat berguna sebagai evaluasi dalam setiap proses pembelajaran. Metode ini juga dikembangkan untuk melatih peserta didik agar memiliki kemampuan dan ketrampilan bertanya dan menjawab pertanyaan pada saat mengulas pembelajaran dan evaluasi dilakukan.

b. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar matematika dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

c. Metode Giving *Question and Getting Answer* terhadap peningkatan hasil matematika

Metode Giving *Question and Getting Answer* merupakan salah satu metode untuk meninjau ulang, pertanyaan dan menerima jawaban. Metode ini akan

meningkatkan pemahaman dan hasil belajar dalam bentuk *kognitif, afektif*, dan *psikomotor* dalam pembelajaran Matematika.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan kovarian dan *Paired sampel T test* dan yang dapat meningkatkan hasil belajar Matematika kelas III SD Negeri Bandongan 1 pada ranah *kognitif, afektif* dan *psikomotor*. Nilai signifikan 0,001 karena nilai signifikansi kurang dari 0,05 dengan tingkat signifikansi 5% (0,05) yaitu H_0 ditolak apabila signifikansi probabilitas (sig) < 0,05 apabila nilai signifikansi (sig) > 0,05 secara keseluruhan metode *Giving Question and Getting Answer* menunjukkan ada perbedaan dan pengaruh terhadap hasil belajar Matematika di SD Negeri Bandongan 1.

B. Saran

Ada beberapa saran yang penulis kemukakan kirannya dapat menjadi masukan guna meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri Bandongan 1 antara lain:

1. Lembaga Pendidikan Sekolah, Kepala lembaga sekolah hendaknya lebih memperhatikan kebutuhan untuk mendukung proses pembelajaran dan mendukung para pendidik yang melakukan inovasi-inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Tenaga Pendidik Sekolah Dasar, Kepada tenaga pendidik diharapkan dalam proses pembelajaran hendaknya menerapkan metode *Giving Question and*

Getting Answer untuk mencapai kegiatan pembelajaran yang inovatif dalam rangka menciptakan cara belajar yang mudah, menyenangkan dan mandiri kepada siswa. Tenaga pendidik juga harus meningkatkan kualitas diri dengan memberikan teladan dan bimbingan kepada para siswa.

3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan metode *Giving Question and Getting Answer* pada mata pelajaran lain dan bervariasi dengan berbagai metode yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Muis. 2012. Pentingnya Pendidikan Di Era Otonomi Daerah Sebagai Investasi Sumber Daya Manusia. *Jurnal Pendidikan*. Volume. Halaman 36.
- Abdurrahman, Mulyono. 2010. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Baharudin & Esa, N.W. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Bungin, Burhan. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Fatkhan, Ashari. 2012. Model Pembelajaran Giving *Question* and Getting Answer, http://fatkhan-ashari-fisip11.web.unair.ac.id/artikel_detail-49561-a.%20PembelajaranModel%20Pembelajaran%20Giving%20Question%20And%20Getting%20Answer.html, diakses tanggal 20 Oktober 2016
- Furchan, Arief. 2012. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Han dayani, Veranita. 2013. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Giving *Question* and Getting Answer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 02 Poncorejo Kabupaten Kendal”. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Universitas Negri Semarang.
- Hudojo, Herman. 2005. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. UM Pres. Halaman 22.
- Ibrahim dan Suparni. 2009. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Teras.
- Margono, S. 2004. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Moch. Masykur & Abdul, H. F. 2007. *Mathematical Intellegence*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

- Mulyasa. 2009. *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nashar, 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, Jakarta: Delia Press.
- Nasution, S. 2009. *Metode Research: Penelitian Ilmiah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nikmah, Fuadiatun. 2011. "Pengaruh Metode Giving Question and Getting Answer (Memberi Pertanyaan dan Mendapat Jawaban) Terhadap Prestasi". *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Silberman, Mel. 2009. *Active Learning`101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Mandiri.
- Subur. 2015. *Pembelajaran Nilai Normal Berbasis Kisah*. Yogyakarta; Kalimedia
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- . 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- . dan Ibrahim. 2007. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algesindo.
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- . 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suhartono, Suparlan. 2008. *Wawasan Pendidikan: Sebuah Pengantar Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sumarnan, Surapranata. 2004. *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2009 *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- . 2011. *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- . 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

-----, 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.

-----, dan Wibowo E. 2012. *Statistika Penelitian dan Aplikasinya dengan SPSS10.0 for Windows*. Bandung :Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada media Group.

Syah, Muhibbin. 2002. *Metode Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Zaini, Hisyam dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.