



Terbit online pada laman web jurnal: <https://edubio.ftk.uinjambi.ac.id>

**EDU-BIO Jurnal Pendidikan Biologi**

ISSN: E-ISSN: 2598-4284

## **Pengaruh Strategi Pembelajaran *Giving Questions And Getting Answer* (Gqga) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sekolah Menengah Atas Islam Al-Falah Kota Jambi**

**Islaini Octiva Anggraeni**

*Program Studi Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Jl. Jambi Ma. Bulian KM. 16 Sei, Duren Kabupaten Muaro Jambi, 36363, Indonesia*

*Diterima: 14 Desember 2019, Disetujui: 7 Januari 2019, Dipublikasikan: 30 Januari 2019*

**Korespondensi: [Islainioctiva@gmail.com](mailto:Islainioctiva@gmail.com)**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) terhadap hasil belajar biologi siswa Sekolah Menengah Atas Islam Al-Falah Kota Jambi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *true experimental - posttest only control desain*. Instrumen pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda dan lembar observasi. Dari pengumpulan data yang telah diperoleh, hasil perhitungan didapat nilai rata-rata aspek kognitif kelas eksperimen sebesar 75,38 dan rata-rata aspek afektif sebesar 77,38, sedangkan untuk kelas kontrol rata-rata aspek kognitif sebesar 65,00 dan rata-rata aspek afektif sebesar 71,03. Berdasarkan hasil analisis data didapatkan bahwa, aspek kognitif dengan nilai  $t_0 \geq t_t$  yaitu  $2,00 < 2,96 > 2,65$ , dengan *effect size* 0,8 atau 79% (kategori cukup tinggi), sedangkan aspek afektif dengan nilai  $t_0 \geq t_t$  yaitu  $2,00 < 4,81 > 2,65$ , dengan *effect size* 1,23 atau 88% (kategori tinggi) Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) terhadap hasil belajar biologi Siswa Sekolah Menengah Atas Kota Jambi. Hasil penelitian ini menyarankan agar guru menerapkan Strategi Pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) dalam pembelajaran biologi khususnya pada materi sistem ekskresi.

**Kata kunci:** Strategi *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA), Biologi, Hasil Belajar

### **ABSTRACT**

This study aims to examine the effect of the *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) learning strategy on the biology learning outcomes of Al-Falah Islamic High School students in Jambi City.

This research is a quantitative study using the true experiment design - posttest only design control. The instrument of data collection uses multiple choice tests and observation sheets. From the data collection that has been obtained, the calculation results obtained by the average value of the cognitive aspects of the experimental class of 75,38 and the average affective aspects of 77,38, while for the control class the cognitive aspects averaged 65,00 and the average affective aspects of 71,03. Based on the results of data analysis, it was found that, cognitive aspects with a value of  $t_0 \geq t_t$  were  $2,00 < 2,96 > 2,65$ , with the effect size 0,8 or 79% (quite high category), while the affective aspects were  $t_0 \geq t_t$  which was  $2,00 < 4,81 > 2,65$ , with the effect size 1,23 or 88% (high category). Based on these data, it shows that there is a significant influence on the use of the Giving Questions and Getting Answer (GQGA) learning strategy on the biology learning outcomes of Jambi City High School Students. The results of this study suggest that teachers apply the Giving Questions and Getting Answer (GQGA) Learning Strategy in biology learning especially in the excretory system material.

**Keywords:** Giving Questions and Getting Answer (GQGA) Strategy, Biology, Learning outcomes

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu elemen penting dalam memajukan bangsa dan negara. Hal tersebut dapat ditunjukkan bahwa perkembangan dan kemajuan segala bidang ditentukan oleh keberhasilan pendidikan (Sulistiyo, 2013). Pendidikan dibutuhkan agar manusia dapat meningkatkan kualitas dirinya dan mampu memberdayakan potensi alam dan lingkungan untuk kepentingan hidupnya. Upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), salah satunya diperlukan peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilihat dari pembelajaran yang berlangsung pada sekolah tersebut (Setiaji & Joko, 2013). Pendidikan di sekolah harus diberikan dengan baik dan efektif. Pendidikan yang berkualitas membutuhkan pendidik yang memiliki kemampuan diri yang baik. Pendidik harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, efektif dan efisien (Setiawan & Indriwati, 2018).

Pembelajaran merupakan upaya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik (Rifma, 2016). Proses pembelajaran yang ada disekolah, sebagian besar masih berupa kegiatan mendengarkan dan mencatat penjelasan guru (Anisah, 2014). Pembelajaran tersebut kurang membangun pemahaman peserta didik terhadap informasi dan pengalaman yang didapatkan (Lestari & Romdiana, 2018). Pemahaman merupakan tahap kedua (C2) dari ranah kognitif yang harus dikuasi oleh siswa.

Pemahaman setiap peserta didik itu berbeda, hal tersebut dapat dilihat dari hasil evaluasi belajar siswa pada proses pembelajaran yang dilakukan guru. Peran guru dalam

proses pembelajaran tidak hanya mengajar, tetapi juga harus memikirkan strategi yang dipakai untuk menjelaskan materi pembelajaran. Strategi memiliki peran penting dalam proses pembelajaran (Effendi & Siregar, 2018). Hal tersebut dikarena setiap guru memilih strategi yang tepat untuk semua materi yang akan disampaikan, agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengembangkan potensi peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Sanjaya, 2015). Belajar yang tidak membosankan dapat memicu interaksi antara siswa dengan guru, begitu pula antara siswa dengan siswa, serta antara siswa dengan materi pelajaran (multi interaksi).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan selama kegiatan Praktek Kompetensi Mengajar tahun 2018 mulai tanggal 25 Oktober 2018 di Sekolah Menengah Atas Islam (SMA) Al-Falah Kota Jambi hingga ditemukan beberapa permasalahan. Observasi tersebut, diketahui bahwa interaksi aktif antara siswa dan guru atau siswa dengan siswa lainnya jarang terjadi. Hal tersebut menyebabkan, siswa yang cerdas tidak mendapatkan kesempatan untuk memperlihatkan potensi proses pembelajaran berlangsung. Siswa yang memiliki sifat pemalu dan tidak berani, hanya bersifat pasif pada saat pembelajaran berlangsung. Akibatnya, siswa kurang aktif dalam menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang dipelajari. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa SMA Islam Al-Falah kelas XI IPA dan guru mata pelajaran Biologi di SMA Islam Al-Falah, didapatkan beberapa masalah dalam proses belajar mengajar yang mempengaruhi hasil belajar masih rendah. Hal tersebut, dibuktikan dengan data hasil ulangan siswa kelas XI IPA yang belum mencapai target maksimal pembelajaran yang diharapkan, untuk Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran biologi di sekolah tersebut adalah 80.

Tabel 1.1 *Nilai Rata-rata Siswa Ulangan Harian*

No	Kelas	Rata-rata
1	XI IPA 1	65,44
2	XI IPA 2	64,09
3	XI IPA 3	62,91

Sumber: *Dokumentasi Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas XI IPA di SMA Islam Al-Falah Kota Jambi*

Berdasarkan data hasil ulangan harian siswa menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa, dikarekan siswa merasa kesulitan dalam mempelajari biologi, misalnya banyaknya istilah-istilah yang kurang dipahami. Hal ini dikarenakan, ilmu biologi banyak mempergunakan bahasa latin sebagai bahasa ilmiah

yang sulit dihafal. Selain itu, dikarenakan pengalaman belajar yang bersifat tekstual dan siswa kurang berperan dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan masih bersifat *Teacher centered* yaitu pembelajaran yang hanya berpusat satu arah saja, sehingga mengakibatkan aktivitas di kelas hanya dilakukan oleh guru dan membuat siswa menjadi pasif dan malas dalam mempelajari biologi. Oleh karena itu, guru harus pandai mengolah kelas dan harus tepat memilih strategi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini dilakukan agar siswa lebih aktif sehingga kualitas hasil belajar siswa meningkatkan.

Pembelajaran yang aktif dapat diciptakan dengan menggunakan strategi pembelajaran. Banyak strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer*.

Strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) merupakan salah satu strategi pembelajaran *active learning* yang mengimplementasikan strategi pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai subyek dalam pembelajaran (Silberman, 2007). Strategi *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) dikembangkan untuk melatih siswa memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab, karena pada dasarnya strategi tersebut merupakan modifikasi dari metode tanya jawab dan metode ceramah yang merupakan kolaborasi dengan menggunakan potongan-potongan kertas sebagai mediana. Dengan strategi pembelajaran ini, siswa dapat menyerap informasi lebih cepat, siswa percaya diri dan berani dalam mengajukan pendapat maupun bertanya (Yunus & Ilham, 2013, hlm. 20-26).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) hasil belajar biologi siswa Sekolah Menengah Atas Islam Al-Falah Kota Jambi. Hasil belajar biologi meliputi hasil belajar ranah kognitif dan afektif

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *true eksperimental*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Posttest-Only Control Design*. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah variabel bebas (*Independen*) dan variabel terikat (*Dependen*). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah strategi *Giving Questions and Getting Answer*

pada kelas eksperimen, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar biologi yang dicapai siswa.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA SMA Islam Al-Falah Kota Jambi. Untuk teknik pengambilan sampel dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan homogenitas populasi. Selanjutnya sampel dipilih secara cluster random sampling, sehingga terpilih kelas XI IPA 3 sebagai kelas eksperimen dan XI IPA 2 sebagai kelas kontrol.

Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis dengan rumus uji-t. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa soal pilihan ganda, lembar observasi, dan RPP. Tes pilihan ganda digunakan untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif. Lembar observasi digunakan untuk mengukur hasil belajar ranah afektif. Sedangkan RPP digunakan sebagai instrumen pembelajaran yang dirancang oleh guru sebelum proses pembelajaran.

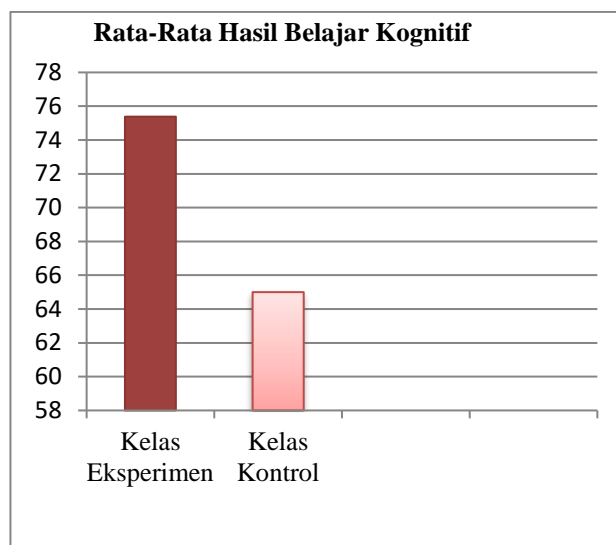
Validasi instrumen penelitian dengan uji validitas, reabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda. Instrumen divalidasi secara validasi konstruk oleh ahli dan di uji cobakan ke siswa dengan menggunakan rumus *korelasi point biserial*.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data penelitian berupa nilai *posstest* hasil belajar biologi pada ranah kognitif dan afektif. Data *posstest* dianalisis dengan uji-t untuk mengetahui pengaruh strategi *Giving Questions and Getting Answer* terhadap hasil belajar biologi.

#### **1. Hasil Belajar Kognitif**

Hasil belajar kognitif merupakan pemahaman atau penguasaan siswa terhadap konsep yang telah dipelajari (Majid, 2014). Pemahaman ini terlihat pada hasil *posttest* dengan soal objektif. Berdasarkan *posttest* yang telah diberikan kepada siswa, diperoleh rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yaitu 75,38. Sedangkan pada kelas kontrol memiliki rata-rata 65,00. Perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada rata-rata hasil belajar ranah kognitif pada gambar 1.



**Gambar 1. Rata-Rata Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa, pengaruh strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) terhadap hasil belajar biologi ranah kognitif. Hal ini disajikan pada tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis pengaruh strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) terhadap hasil belajar biologi ranah kognitif**

Variabel	$t_0$	d ( <i>effect size</i> )	Df	Keputusan Uji
Hasil belajar kognitif	2,96	0,8	62	H <sub>1</sub> diterima

Tabel 4.12 dapat dilihat bahwa nilai  $t_0$  adalah 2,96 dan nilai  $t_{tabel}$  yaitu 2,00 untuk taraf signifikan 5% sedangkan 2,65 untuk taraf signifikan 1%. Dari data  $t_{hitung}$  hasil belajar kognitif lebih besar dibandingkan dengan  $t_{tabel}$ . Berdasarkan hasil tabel tersebut maka keputusan uji H<sub>1</sub> diterima karena terdapat perbedaan perolehan nilai kognitif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari perbedaan tersebut maka, *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) berpengaruh terhadap hasil belajar biologi pada ranah kognitif dengan *effect size* 0,8 atau 79% dengan kategori cukup tinggi.

Berdasarkan uji hipotesis dinyatakan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa menunjukkan bahwa strategi *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) lebih baik daripada strategi pembelajaran konvensional dengan ceramah ataupun diskusi. Tingginya hasil belajar kelas eksperimen disebabkan karena strategi *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA)

dapat meningkatkan minat, dan keaktifan siswa dalam belajar. Strategi tersebut menuntut siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi pelajaran. Jadi, proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) ini akan membuat siswa aktif, mandiri, serta siswa diberi kesempatan untuk bertanya dan mengemukakan pendapat melalui media kertas, sehingga siswa didorong lebih berani untuk menyampaikan pertanyaan dan pendapatnya. Melalui tanya-jawab tersebut, dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar serta kualitas proses pembelajaran. Strategi *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) juga menstimulasi siswa untuk melatih dan mengembangkan daya pikir termasuk daya ingatan siswa (Djamarah & Zain, 2006).

Pada penelitian Hamida (2016) bahwa hasil pembelajaran dengan penerapan Strategi *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA), akan menjadi lebih menarik karena siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa dalam menyampaikan pertanyaan ataupun menyampaikan gagasan serta menanggapi pendapat temannya dalam kegiatan pembelajaran dengan membacakan pertanyaan dan jawaban melalui kertas yang telah disediakan (Chasanah, dkk. 2012).

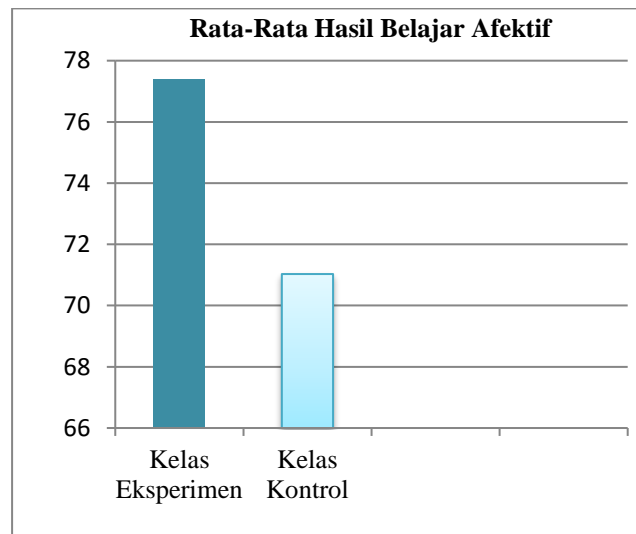
Pada kelas kontrol, hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional (ceramah) lebih rendah daripada pembelajaran yang menggunakan strategi *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA). Hal ini disebabkan karena pada kelas kontrol proses pembelajaran berlangsung dengan cara guru menjelaskan materi secara ceramah.

Menurut Djamarah & Zain (2015) kekurangan metode ceramah yaitu kegiatan pembelajaran menjadi verbalisme (pengertian kata-kata), sehingga guru tidak mengetahui berbagai tipe belajar peserta didik. Metode ceramah dapat menyebabkan peserta didik menjadi bosan. Kurangnya pengontrolan tentang pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Guru cenderung otoriter, dan membuat peserta didik bergantung kepada gurunya.

Adanya perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penerapan strategi *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa sangat baik dan positif. Pengaruh positif yang dimaksud adalah meningkatnya kemampuan kognitif siswa setelah mengikuti kegiatan belajar menggunakan strategi tersebut. Peningkatan tersebut tidak terlepas dari dampak yang terjadi pada siswa setelah belajar yaitu siswa aktif, melatih daya ingat siswa tentang konsep atau informasi, melatih daya pikir siswa terhadap suatu masalah dan memberikan pengalaman belajar inovatif kepada siswa.

## 2. Hasil Belajar Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap. Tipe hasil belajar ranah afektif terlihat pada perilaku siswa dalam proses pembelajaran (Majid, 2014). Hasil belajar afektif diperoleh melalui lembar observasi yang dinilai oleh observer. Berdasarkan penilaian observer diperoleh rata-rata hasil belajar afektif siswa kelas eksperimen yaitu 77,38 sedangkan pada kelas kontrol memiliki rata-rata 71,03. Perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada rata-rata hasil belajar ranah afektif pada gambar 2.



**Gambar 2. Rata-Rata Hasil Belajar Ranah Afektif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Hasil analisis statistik pengaruh strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) terhadap hasil belajar biologi ranah afektif. Hal ini disajikan pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis pengaruh strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) terhadap hasil belajar biologi ranah afektif**

Variabel	$t_0$	D ( <i>effect size</i> )	Df	Keputusan Uji
Hasil belajar afektif	4,81	1,23	62	H <sub>1</sub> diterima

Tabel 2. menunjukkan bahwa nilai  $t_0$  adalah 4,81 dan nilai  $t_{tabel}$  yaitu 2,00 untuk taraf signifikan 5% sedangkan 2,65 untuk taraf signifikan 1%. Dari data  $t_{hitung}$  hasil belajar afektif lebih besar dibandingkan dengan  $t_{tabel}$ . Berdasarkan hasil tabel tersebut maka keputusan uji H<sub>1</sub> diterima karena terdapat perbedaan perolehan nilai afektif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari perbedaan tersebut maka, *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA)

berpengaruh terhadap hasil belajar biologi pada ranah afektif dengan *effect size* 1,23 atau 88% dengan kategori tinggi.

Berdasarkan uji hipotesis dinyatakan bahwa nilai rata-rata hasil belajar biologi siswa pada ranah afektif kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Karena Strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) ini dapat membangun interaksi yang baik antara guru dengan siswa, sehingga siswa mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) juga membantu siswa menjadi lebih aktif dan fokus pada proses pembelajaran sehingga siswa tidak cepat bosan dan mengantuk karena siswa diberikan kesempatan menuliskan pertanyaan dan mengemukakan gagasan di kertas dan berdiskusi dengan temannya. Strategi ini, juga memberikan efek positif terhadap sikap siswa salah satunya yaitu, siswa lebih menghargai perbedaan pendapat dengan temannya dan percaya diri ketika mengemukakan pendapatnya atau mengajukan pertanyaan (Yunus & Ilham, 2013).

Menurut Djamarah & Zain (2006) strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA), dapat mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapatnya kepada teman yang lain. Selain itu, siswa lebih memahami konsep-konsep yang sulit ketika mereka saling mendiskusikan masalah materi dengan teman sekelompoknya. Melalui diskusi akan terjalin kolaborasi ide yang baik sehingga dapat memberi kesempatan pada peserta didik untuk mengungkapkan pendapatnya.

Melalui implementasi strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) siswa dapat mengorganisasikan ide-ide dalam memahami materi pembelajaran. Secara afektif, siswa berkemampuan akademis tinggi juga perlu melatih diri untuk bisa bekerja sama dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) berpengaruh terhadap hasil belajar afektif siswa. Hal ini terlihat jelas pada rata-rata hasil belajar afektif pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) berpengaruh positif terhadap hasil belajar biologi siswa Sekolah Menengah Atas Islam Al-Falah Kota Jambi

pada aspek kognitif dan afektif. Berikut adalah rincian dari analisis data dan uji hipotesis penelitian:

1. Terdapat pengaruh Strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) terhadap hasil belajar biologi siswa di Sekolah Menengah Atas Islam Al- Falah Kota Jambi pada ranah kognitif. Hal ini dapat dilihat dari nilai  $t_0 = 2,96$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( baik pada taraf signifikan 5% = 2,00 dan  $t_{tabel}$  1% = 2,65), dengan *effect size* 0,8 atau 79% (kategori cukup tinggi).
2. Terdapat pengaruh Strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer* (GQGA) terhadap hasil belajar biologi siswa di Sekolah Menengah Atas Islam Al- Falah Kota Jambi pada ranah afektif. Hal ini dapat dilihat dari nilai  $t_0 = 4,81$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( baik pada taraf signifikan 5% = 2,00 dan  $t_{tabel}$  1% = 2,65), dengan *effect size* 1,23 atau 88% (kategori tinggi).

## DAFTAR PUSTAKA

- Anisah, A. (2014). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Giving Question and Answer untuk Meningkatkan Tingkat Kemampuan Analisis Siswa Pada Mata Ekonomi (Studi Pada Siswa Kelas Xi IPS 4 SMAN ITukdana)*. Jurnal Logika, 7 (3).
- Chasanah, A., Santosa, S., & Ariyanto, J. (2012). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Giving Questions and Getting Answer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Sma N Banyudono Tahun Ajaran 2011 / 2012*. Jurnal Pendidikan Biologi, 4(3), 29–38.
- Djamarah, S. B., & Zain, A., (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:PT Rineka Cipta.
- Effendi, S., & Siregar, S. A., (2018). *Penerapan Strategi Giving Question and Getting Answer sebagai Upaya Peningkat Hasil Belajar Akuntansi*. Jurnal Pendidikan Akutansi 1 (2), 125- 137.
- Hamida, S. (2016). *Strategi Belajar Aktif Tipe Giving Question and Getting Answer Sebagai Solusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMAN 1 Gunung Tuleh Sumatera Barat*. Jurnal Riset Fisika Edukasi Dan Sains, 3 (1), 28–35.
- Lestari, P. & Romdiani, N. S., (2018). *Efektifitas Pembelajaran dengan Media Kartu untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa*. Jurnal Gantang, 3 (1).
- Majid, A. (2014). *Penilaian Aurentik Proses dan Hasil Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rifma. (2016). *Optimalisasi Pembinaan Kompetensi Pedagogik Guru*. Jakarta: Kencana.

Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Setiaji, R. S. & Joko (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Giving Question and Getting Answer terhadap Hasil Belajar Siswa dan Keterampilan Sosial Siswa pada Standar Kompetensi Memahami Dasar-Dasar Elektronika di SMK Negeri 2 Surabaya*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Elektro*, 2 (1), 127-144.

Setiawan, M. E & Indriwati, S. E (2018). *The Implementation of Quantum Teaching (QT) and Think Talk Write (TTW) through Lesson Study to Improve Students' Learning Motivation*. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 7(1) 79-92.

Silberman, M. (2007). *Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sulistiyo, S. E. (2013). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Aktif Strategi Giving Question and Getting Answer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Tav Pada Standar Kompetensi Membuat Rekaman Audio di Studio di Smk Negeri 3 Surabaya*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Elektro*, 2 (1), 185-193.

Yunus, M., & Ilham, K. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question and Getting Answers Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bajeng (Studi pada Materi Pokok Tata Nama Senyawa dan Persamaan Reaksi)*. *Jurnal Chemica*, 14(1), 20–26.