

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER* (GQGA) TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS V DI SDN 067253 MEDAN T.A 2022/2023

SKRIPSI

Diajukan guna Melengkapi Tugas – tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

NADYA
NPM.1902090158



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Jum'at, Tanggal 26 Mei 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Nadya
N P M : 1902090158
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V di SDN 067253 Medan T.A 2022/2023

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
: () Lulus Bersyarat
: () Memperbaiki Skripsi
: () Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

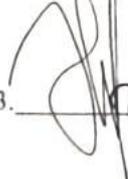
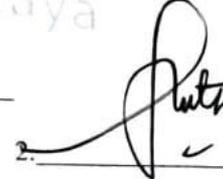

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dr. Mandra Saragih, M.Hum.
2. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
3. Ismail Saleh Nasution, M.Pd.


1. _____

2. _____

3. _____



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Nadya
NPM : 1902090158
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V di SDN 067253 Medan T.A 2022/2023.

Sudah layak disidangkan.

Medan, 15 Mei 2023

Disetujui oleh:
Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



Dra. Hj. Samsayurnita, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Nadya
NPM : 1902090158
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V di SDN 067253 Medan T.A 2022/2023.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
13/02-2023	- Diskusi mengenai revisi bab 4 (uji validitas)		
22/02-2023	- Uji hipotesis dan data yang digunakan		
06/03-2023	- Perbaikan diskusi hasil penelitian		
13/03-2023	Merapikan spasi pada daftar pustaka		
12/05-2023	- Perbaikan bagian lampiran		
15/05-2023	ACC sidang skripsi		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, 15 Mei 2023
Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Nadya
N P M : 1902090158
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer (GQGA) terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V di SDN 067253 Medan T.A 2022/2023”** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



NADYA

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Nadya, 1902090158. Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question And Getting Answer* (GQGA) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V di SDN 067253 Medan T.A 2022/2023.

Riset ini bertujuan guna memahami pengaruh model pembelajaran GQGA terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V di SDN 067253 Medan T.A 2022/2023. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian kuantitatif dengan desain riset *Quasi Experimental Design*. Populasi dalam riset ini ialah seluruh pelajar di kelas V di SDN 067253 Medan yang berjumlah 31 siswa. Pada pengambilan sampelnya menggunakan teknik *Total Sampling* (Sampel Jenuh). Hasil dari riset ini didapatkan dari tes, lalu diolah serta dianalisis menggunakan *software* SPSS *versi* 20.0. Pada golongan eksperimen terdapat *Mean* sebesar 70,62 dan golongan kontrol sebesar 58,67 hingga dapat disimpulkan bahwa skor *mean* pada golongan eksperimen memakai GQGA terhadap keterampilan berpikir kreatif lebih baik daripada golongan kontrol yang memakai model konvensional. Bersumber analisa data uji hipotesis, golongan eksperimen yang menggunakan model GQGA terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa mendapatkan hasil uji N-Gain sebesar 59,19% dan golongan kontrol menggunakan model konvensional mendapatkan skor sebesar 40,41% sehingga dapat disimpulkan bahwa model GQGA cukup efektif digunakan daripada model konvensional. Adapun hasil koefisien determinan yang didapat untuk memahami besar pengaruh model GQGA terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V di SDN 067253 Medan T.A 2022/2023 ialah sebesar 71,6%.

Kata kunci : Keterampilan Berpikir Kreatif, Model Pembelajaran *Giving Question And Getting Answer* (GQGA), Model Pembelajaran Konvensional

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat diberi kesehatan dan umur panjang sehingga mampu untuk menyelesaikan Tugas Akhir berupa Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question And Getting Answer* (GQGA) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Di SDN 067253 Medan T.A 2022/2023”. Penyusunan Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana dalam Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Dalam menyelesaikan Skripsi ini, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibunda Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibunda Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum. Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum. Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara serta selaku pembimbing saya yang senantiasa memberi nasehat-nasehat dan solusi dalam permasalahan akademik kepada penulis.
7. Seluruh Staf tata usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang senantiasa memberi bantuan dalam bidang administrasi.
8. Ibu Magdalena Helena Silitonga, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN 067253 Medan yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah ini.
9. Kedua Orang Tua atas segala dukungan dan kasih sayang, jasmani dan rohani kepada penulis detik ini.
10. Kakak saya Ega Pratiwi yang bersedia saya reportkan untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman saya Zainal Ardiansyah yang bersedia saya reportkan untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Seluruh Keluarga besar penulis, yang senantiasa mendukung dan mendoakan penulis dengan tulus.
13. Seluruh teman SMA dan Kuliah saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya dengan tulus.

Akhir kata, penulis hanya dapat berdoa semoga karya tulis yang dengan tulus dan ikhlas penulis susun serta jauh dari kesempurnaan ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan keilmuan. Kritik dan saran yang sifatnya membangun terhadap penelitian ini sangat penulis harapkan sehingga penelitian selanjutnya akan lebih sempurna.

Medan, 31 Januari 2023

Penulis,

Nadya

NPM. 1902090158

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	i
DAFTAR GAMBAR.....	ii
DAFTAR LAMPIRAN	i
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Kerangka Teori.....	8
1. Model Konvensional	8
2. Model GQGA (<i>Giving Question and Getting Answer</i>).....	12
3. Keterampilan Berpikir Kreatif.....	17

B. Kerangka Konseptual	26
C. Penelitian Relevan.....	27
D. Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
1. Lokasi Penelitian	31
2. Waktu Penelitian	31
B. Populasi dan Sampel	32
1. Populasi	32
2. Sampel	32
C. Variabel Penelitian.....	33
D. Definisi Operasional.....	33
E. Desain Penelitian.....	34
F. Instrumen Penelitian.....	36
1. Tes	36
2. Dokumentasi.....	39
G. Teknik Analisis Data.....	39
1. Uji Validitas dan Reabilitas Tes	39
2. Analisis Statistik Deskriptif.....	42
3. Uji Prasyarat Analisis.....	42

4. Uji Hipotesis.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Hasil Penelitian	48
1. Analisis Data Penelitian	48
2. Analisis Deskriptif.....	50
3. Pengujian Persyaratan Analisis	54
4. Pengujian Hipotesis	55
B. Pembahasan Hasil Penelitian	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN.....	67
DOKUMENTASI.....	136

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil UTS Mata Pelajaran Matematika Kelas V A SDN 067253 Medan	3
Tabel 2.1 Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif.....	24
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	31
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas V SDN 067253 Medan	32
Tabel 3.3 Kisi-kisi Posttest dan Pretest.....	37
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Tes	49
Tabel 4.2 Hasil Uji Reabilitas Tes	50
Tabel 4.3 Nilai Pretest dan Posttest Kelas V A (Eksperimen).....	51
Tabel 4.4 Nilai Pretest dan Posttest Kelas V B (Kontrol).....	52
Tabel 4.5 Hasil Deskripsi Data	53
Tabel 4.6 Uji Normalitas.....	54
Tabel 4.7 Uji Homogenitas	55
Tabel 4.8 Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	56
Tabel 4.9 Hasil Uji Koefisien Determinan.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	27
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Riset Penelitian	68
Lampiran 2. Surat Izin Melaksanakan Riset	69
Lampiran 3. Hasil Wawancara	70
Lampiran 4. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	71
Lampiran 5. Uji Validitas dan Reabilitas Tes	72
Lampiran 6. Hasil Analisis Deskriptif	79
Lampiran 7. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas	79
Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	80
Lampiran 9. Materi Pembelajaran	92
Lampiran 10. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas ..	97
Lampiran 11. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas	114
Lampiran 12. Kunci Jawaban LKPD	114
Lampiran 13. Form K1	134
Lampiran 14. Form K2	134
Lampiran 15. Form K3	135

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Pasal 1 UU RI No.12/2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan didefinisikan sebagai upaya kesadaran serta terorganisasi guna membangun lingkungan serta aktivitas belajar mengajar yang memungkinkan siswa secara aktif meningkatkan kecakapan diri dalam keyakinan, kerohanian, kebijaksanaan, keahlian, serta akhlak mulia yang dibutuhkan bagi dirinya sendiri, publik, negara, dan bangsa. Sama hal dengan pendapat Syam et al., (2021) yaitu pendidikan merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan untuk menjadikan seseorang yang memiliki ketakwaan dan akal dengan membangun sumber daya manusia seperti halnya pada kecerdasan, kecakapan, keterampilan beserta karakter mulia. Bersumber pemaparan ini, bisa diketahui bahwasanya pendidikan ialah sebuah tindakan yang ditujukan guna membangun dan mengoptimalkan diri peserta didik berbagai kesempatan yang akan didapat sehingga mampu memperluas pengetahuan dan mendiskusikan pengetahuan, baik secara etis maupun motivasi diri untuk meningkatkan persaingan atau kompetensi untuk membentuk karakternya dalam aspek kehidupan yang berkelanjutan.

Dalam pendidikan terdapat peran yang tidak dapat terpisahkan dari seorang guru dan orang tua karena peran tersebut dapat menunjang siswa dalam mengikuti pembelajaran yang lebih baik. Adapun peran yang diembani guru yaitu memfasilitasi pembelajaran dan peran orang tua yaitu membimbing siswa agar dapat menuntaskan tujuan dari pembelajaran yang ditetapkan. Pada saat ini, guru

dituntut untuk menjadi guru yang memiliki kekreatifan yang tinggi dalam pembelajaran sehingga mampu memanfaatkan model pembelajaran inovatif di dalam kelas agar materi yang disampaikan kepada siswa dapat menyongsong pembelajaran abad 21. Di abad 21 ini, pembelajaran yang dilaksanakan harus berpusat pada siswa yang memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa seperti dalam memecahkan masalah, berinovasi, kreatif, berpikir kritis serta kerja sama. Keterampilan ini harus diajarkan di semua jenjang pendidikan terkhususnya pada Sekolah Dasar.

Cara mengajarkan keterampilan abad 21 kepada siswa yaitu dengan cara mengimplementasikan langsung keterampilan ke dalam pembelajaran sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran abad 21 sehingga nantinya siswa akan memiliki pendirian, pendapat dan solusi dalam penyelesaian masalah yang dihadapi. Adapun yang termasuk dalam keahlian abad 21 ialah keahlian berpikir kritis, pemecahan permasalahan, kolaborasi, dan komunikasi untuk mengatasi berbagai permasalahan (Wahyuni & Palupi, 2022).

Keterampilan abad 21 ini perlu diperoleh siswa Sekolah Dasar, yaitu seperti keterampilan berpikir kreatif. Mulyaningsih & Ratu (2018) mengatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif adalah keterampilan berpikir yang menawarkan berbagai perspektif unik untuk menghasilkan pemikiran konsep baru yang tidak pernah ada. Yang termasuk Indikator keterampilan ini adalah kefasihan dalam berpikir, berpikiran orisinal, berpikiran luwes, serta keahlian terperinci. Dengan terwujudnya keahlian berpikir kreatif, pelajar dapat dikenalkan terhadap pelajaran matematika karena dengan belajar matematika dapat meningkatkan berpikir

kreatifnya yang mengharuskan untuk mampu memecahkan masalah dengan menggunakan ide-ide baru yang dimilikinya. Keterampilan berpikir kreatif sangat bermanfaat bagi siswa tetapi pada kelas V SDN 067253 Medan, keterampilan berpikir kreatif siswa sangat kurang.

Bersumber pengamatan awal yang dijalankan di 07 November 2022 di kelas V SDN 067253 Medan. Adapun data hasil belajar pelajar yang diperoleh Wali Kelas diantaranya:

Tabel 1.1
Hasil UTS Mata Pelajaran Matematika
Kelas V A SDN 067253 Medan T.A 2022/2023

Kelas	KKM	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
V A	< 65	10	62,5%	Tidak Tuntas
	> 65	6	37,5%	Tuntas
Jumlah		16	100%	

Sumber : Buku Daftar Nilai

Melalui Tabel 1.1 dapat dilihat bahwasanya terdapat perolehan data hasil belajar pelajar yang tidak tuntas atau dibawah KKM mencapai 62,5% atau 10 siswa dari 16 siswa. KKM untuk pelajaran Matematika adalah 65. Dapat dilihat bahwasanya kapabilitas berpikir kreatif pada pelajar kelas V termasuk rendah. Bahkan adapun hasil wawancara dengan wali kelas di kelas V SDN 067253 Medan menyampaikan bahwa saat pembelajaran matematika berlangsung, guru menggunakan model ceramah ataupun diskusi tetapi masih banyak siswa yang belum paham sehingga siswa kurang mengerti dan malas menyelesaikan tugas-tugas yang diberi pengajar. Bahkan, pelajar tersebut kurang serius dalam

memperhatikan guru saat menjelaskan. Akibatnya hanya sedikit pelajar yang menyelesaikan tugas-tugas yang diberi pengajar dan yang lain hanyalah bercerita dengan teman, bermain-main dan diam saja. Hal tersebut menjadi berpengaruh dalam kapabilitas berpikir kreatif pelajar. Maka, minimnya kapabilitas berpikir kreatif pelajar diduga terpengaruh dari model belajar mengajar yang dipakai pengajar. Penggunaan model belajar mengajar yang kurang kreatif dan membosankan seperti model ceramah atau diskusi bisa menimbulkan pelajar merasakan kebosanan dan kurang aktif menjalankan aktivitas belajar mengajar matematika.

Menurut peneliti, solusinya untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan menggunakan model belajar mengajar GQGA (*Giving Question and Getting Answer*). Menggunakan model GQGA ini dapat memberikan kesempatan siswa untuk mengungkapkan idenya kepada teman lain dan dapat mendiskusikan konsep-konsep yang tidak dipahami pada pelajaran matematika. Model GQGA ini menjadikan siswa dapat memikirkan tentang pelajaran yang hampir tidak mereka pahami. Model ini dirancang untuk mengaktifkan pembelajaran melalui lingkungan belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa. Keterlibatan tersebut dapat meningkatkan keberhasilan belajar prestasi matematika mereka yang dikarenakan meningkatnya partisipasi (Irawan, 2018). Berdasarkan temuan Nengsih & Oktaria (2019) bahwa dengan menerapkan model pembelajaran GQGA bisa mengoptimalkan hasil belajar pelajar.

Bersumber hasil penjelasan tersebut, peneliti mempunyai ketertarikan menjalankan riset berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question And Getting Answer* (GQGA) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V di SDN 067253 Medan T.A 2022/2023**”.

B. Identifikasi Masalah

Bersumber latar belakang permasalahan, maka permasalahan yang ada bisa di identifikasikan menjadi:

1. Guru menggunakan model pembelajaran yang kurang kreatif dan monoton seperti model ceramah atau diskusi.
2. Pelajar kurang serius dalam mengikuti aktivitas belajar mengajar.
3. Pelajar banyak yang tidak menyelesaikan tugas-tugas yang diberi pengajar dikarenakan banyak bercerita, bermain dengan teman dan diam saja.
4. Pelajar kurang aktif menjalankan aktivitas belajar mengajar matematika.
5. Pelajar kurang memiliki keterampilan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika.

C. Batasan Masalah

Bersumber identifikasi permasalahan, maka batasan masalah pada riset berikut ialah penggunaan model GQGA (*Giving Question and Getting Answer*) pada keterampilan berpikir kreatif pelajar kelas V di SDN 067253 Medan T.A 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Bersumber batasan permasalahan, perumusan permasalahan pada riset berikut ialah :

1. Bagaimana keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan model pembelajaran konvensional siswa kelas V di SDN 067253 Medan?
2. Bagaimana keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan model pembelajaran GQGA (*Giving Question and Getting Answer*) siswa kelas V di SDN 067253 Medan?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran GQGA (*Giving Question and Getting Answer*) pada keterampilan berpikir kreatif pelajar kelas V di SDN 067253 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penerapan model GQGA pada riset berikut ialah :

1. Guna memahami keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan model pembelajaran konvensional siswa kelas V di SDN 067253 Medan.
2. Guna memahami keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan model pembelajaran GQGA (*Giving Question and Getting Answer*) siswa kelas V di SDN 067253 Medan.
3. Guna memahami pengaruh model pembelajaran GQGA (*Giving Question and Getting Answer*) pada keterampilan berpikir kreatif pelajar kelas V di SDN 067253 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Sejumlah kebermanfaatannya yang diinginkan melalui riset berikut yakni:

1. Manfaat teoritis
 - a. Mampu memperluas wawasan untuk pendidik terhadap implementasi model GQGA (*Giving Question and Getting Answer*).

- b. Menjadi acuan guru dalam penerapan model GQGA (*Giving Question and Getting Answer*).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Membantu sekolah untuk mengenalkan jenis-jenis model pada aktivitas belajar mengajar hingga aktivitas pembelajaran berjalan sebaik mungkin di kelas.

b. Bagi Guru

Membantu guru mempermudah pengajaran dengan menyampaikan materi baik secara teoritis maupun praktis.

c. Bagi Peneliti

Membantu peneliti untuk menambah wawasan, keterampilan serta pengetahuan peneliti sebagai calon pendidik mengenai model GQGA (*Giving Question and Getting Answer*).

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Mampu menjadi referensi dan acuan dalam pengembangan penelitian agar semakin sempurna.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Model Konvensional

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut UU No.20/2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran ialah sebuah komunikasi diantara pelajar dengan pengajar serta sumber belajar dalam lingkup pembelajaran. Pembelajaran adalah dukungan kepada siswa dari guru agar siswa mampu meroleh informasi berupa pengetahuan, penguasaan, kemampuan, pembentukan sikap dan keyakinan pada siswa untuk dapat mewujudkan pembelajaran sesuai tujuan. Pembelajaran mengacu pada kegiatan guru dalam meningkatkan materi yang akan diajarkan agar pembelajaran dikelas menjadi lancar dan bermakna (Susanto, 2013).

Pada proses pembelajaran, guru membutuhkan stimulus-stimulus yang mendukung dalam proses belajar agar pembelajaran menjadi optimal. Adapun salah satunya yaitu menggunakan model pada proses pembelajaran dalam menyampaikan materi. Model pembelajaran dapat dianggap sebagai bingkai yang memiliki fungsi untuk memandu guru ketika melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran di kelas agar berjalan baik dan lancar.

Menurut Nurdyansyah & Fahyuni (2016:34) Model belajar mengajar ialah model yang dipraktikkan guna mengkontruksi kurikulum, mengembangkan media pembelajaran, serta membimbing pembelajaran

dikelas. Ushuluddin & Helmiati (2016:19) mendefinisikan model pembelajaran adalah kerangka yang disampaikan oleh guru secara khusus yang merupakan acuan gaya belajar yang telah tergambarkan mulai awal-akhir. Maksudnya, model belajar mengajar ini berfungsi menjadi wadah atau bingkai untuk mengimplementasikan semua yang dibutuhkan dalam pembelajaran seperti strategi, metode maupun teknik pembelajarannya.

Adapun pendapat Afandi et al., (2013:16) yang menyatakan model pembelajaran adalah metode yang berfungsi dan dijadikan acuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang mencakup semua yang dibutuhkan dalam pembelajaran seperti metode, media serta instrumen evaluasi pembelajaran. Selanjutnya menurut Syaiful Sagala dalam Tibahary & Muliana (2018) yang mengatakan bahwasanya model pembelajaran ialah kerangka pedoman ataupun acuan yang dipraktikkan guru guna melaksanakan kegiatan dengan lancar karena hal ini telah menggambarkan pendekatan sistematis untuk dapat mewujudkan tujuan belajar. Selain itu, model pembelajaran dipakai untuk perencanaan kegiatan belajar agar dapat dipraktikkan sesuai dengan urutan yang logis sehingga dapat berjalan lancar, menarik dan mudah dipahami (Octavia, 2020).

Dapat dibuat simpulan bahwasanya model pembelajaran ialah prosedur aktivitas belajar mengajar yang dipraktikkan sebagai acuan atau pedoman oleh guru untuk memastikan bahwa kegiatan berjalan dengan lancar serta efektif sehingga dapat mewujudkan tujuan yang diinginkan.

b. Model Konvensional

Menurut Widiana dalam Amin & Sumendap (2022:103), Model Konvensional ialah model yang umumnya digunakan setiap hari oleh pengajar dalam aktivitas belajar mengajar. Model ini berfokus pada ceramah sehingga pengajar lebih aktif dikelas dibandingkan pelajar. Pada model konvensional, pelajar dipatutkan untuk menghafal dan melakukan latihan.

Metodologi ini dapat juga dikatakan tradisional dikarenakan telah digunakan selama beberapa dekade dan tidak memiliki variasi pendekatan terbaru dalam pengajaran. Pengajar akan menjelaskan materi yang diajarkan kepada pelajar dengan terperinci tanpa melibatkannya secara aktif sehingga pelajar hanya diberi peluang untuk menerima, mendengarkan serta mencatat hal-hal penting mengenai materi yang dijelaskan. Hal tersebut dapat memicu pelajar menjadi pasif dikelas yang mengakibatkan kejenuhan dan kebergantungan dengan pengajar. Adapun pendapat yang sesuai dengan penjelasan diatas yaitu pendapat Fauzi (2021:49) yang mendefinisikan bahwa model konvensional merupakan model tradisional yang kebanyakan dipakai pengajar di sekolah yang memprioritaskan hasil daripada proses.

Dalam model konvensional, sumber belajar banyak berbentuk pengetahuan verbal yang mana diterima melalui buku dan penjelasan pengajar di kelas. Karena sumber ini memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajaran, maka harus tertata secara metodis. Model ini dapat didefinisikan sebagai strategi pembelajaran yang komunikatif dan berfokus

pada pengajar. Adapun ciri metode pembelajaran tradisional ini yaitu siswa secara pasif mendapatkan informasi, dimana pengetahuan dipandang sebagai materi dari informasi dan kecakapan didapat sesuai dengan standar.

Maka dibuat simpulan bahwasannya model konvensional ialah sebuah kerangka yang dipraktikkan pengajar yang berfokus pada pengajar dengan memakai ceramah saat pembelajaran yang mana pelajar hanya diberi peluang untuk menerima serta mencatat hal-hal penting dari penjelasan pengajar maupun buku.

c. Langkah – Langkah Model Konvensional

Berdasarkan Amin & Sumendap (2022:304) terdapat langkah-langkah model konvensional, yakni :

1. Pengajar akan memaparkan seluruh tujuan yang berhubungan dengan pelajaran yang akan dicapai.
2. Pengajar memaparkan informasi dengan memanfaatkan metode ceramah.
3. Lalu, pengajar akan membuktikan pemahaman pengajar melalui latihan yang dikerjakan di sekolah serta memberikan *feedback*.
4. Pengajar memberi pelajar berupa latihan seperti latihan di sekolah untuk di rumah (PR).

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Konvensional

Berdasarkan buku mengenai model kontemporer ada keunggulan model konvensional. Keunggulannya ialah :

1. Bisa memuat kelas yang luas sehingga pelajar bisa mendapatkan kesamaan untuk mendengar penjelasan dari pengajar.
2. Terorganisirnya sumber pembelajaran yang dimuat.
3. Pembuatan silabus dilakukan secara mudah.
4. Tidak terdapat hambatan dalam pembelajaran yang dikarenakan kekurangan sumber belajar.

Adapun kekurangannya juga, ialah :

1. Pembelajaran membosankan hingga pelajar menjadi pasif.
2. Pelajar kurang dapat memahami pelajaran yang diajarkan yang dikarenakan banyak konsep yang diungkapkan pengajar.
3. Hasil dari penjelasan pengajar akan cepat dilupakan pelajar.
4. Tidak dapat menghasilkan pengertian yang dikarenakan ajarannya bersifat menghafal.

2. Model GQGA (*Giving Question and Getting Answer*)

Model GQGA ini ditemui pada 1963 dengan seorang ahli yang bernama Spancer Kagan. Model GQGA ialah implementasi sebuah strategi belajar mengajar konstruktivis. Pada model ini, siswa dipilih sebagai subjek dimana siswa diharuskan dapat menggali wawasannya dengan cara

merekonstruksinya secara mandiri. Pada model ini, guru hanya berperan sebagai fasilitator saja.

Suprijono dalam Kurino (2018) mendefinisikan bahwa model pembelajaran GQGA dibuat guna membimbing siswa supaya mahir dalam bertanya serta merespon soal yang akan dilontarkan oleh siapapun nantinya yang bertanya. Pada hakekatnya, model pembelajaran ini adalah campuran dari beberapa metode yang bervariasi seperti ceramah dan tanya jawab yang digabungkan melalui penggunaan kertas yang dipotong berupa karton yang dipotong-potong menjadi kecil sebagai medianya agar siswa bosan dan tidak dalam pikiran kosong ketika pembelajaran berlangsung.

Model Pembelajaran GQGA memberi peluang seseorang guna memperluas pemahamannya dengan memberi mereka kebebasan dalam mengekspresikan ide atau pendapatnya baik dalam hal-hal dipahami ataupun hal-hal yang belum dipahami untuk mendorong siswa menjadi lebih kreatif (Ayuningsih & Ciptahadi, 2020). Menurut Prabawati & Sumantri dalam Alfian (2021) Model pembelajaran ini mengarahkan siswa dalam bekerjasama kelompok dan menyeret siswa lain untuk mengulang kembali materi pembelajaran yang sudah diajarkan guru dan didesain bertujuan untuk membangkitkan kelas dari kelas dari lingkungan belajar yang monoton menjadi menyenangkan. Pendapat Sudirman (2015) juga mengatakan bahwa Model GQGA ialah pemodelan yang dipraktikkan guru terhadap pelajar dengan memberikan giliran guna mencetuskan pemikirannya perihal konsep yang belum dipahami pada siswa lainnya.

Teknik pembelajaran ini diawali dengan pengenalan dan pembahasan materi melalui tanya jawab terlebih dahulu, untuk pertanyaan yang akan ditanya bisa berasal dari guru ataupun siswa. Kegiatan tanya jawab ini dirancang untuk membuat siswa mempersiapkan diri mereka untuk menghadapi pembelajaran yang akan berlangsung. Kemudian, guru memberi setiap siswa berupa kartu/kertas kosong. Kartu/kertas kosong dibagi menjadi 2 jenis yaitu kartu/kertas bertanya dan kartu/kertas menjawab. Pada kartu/kertas bertanya, siswa diminta untuk mengajukan pertanyaan dengan cara menuliskan pertanyaan mengenai materi yang telah dibahas. Sedangkan pada kartu/kertas menjawab, siswa diinstruksikan untuk menuliskan tanggapan terhadap pertanyaan yang ditulis.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, Model Pembelajaran GQGA ialah pemodelan ajar yang memberi kebebasan pelajar dengan mengutarakan pokok pikiran, ide ataupun pendapat pada siswa lainnya melalui kegiatan tanya jawab dan diskusi tentang sesuatu hal yang belum diketahui. Model Pembelajaran ini amat bermanfaat untuk pelajar pada aktivitas pembelajaran karena model ini mencakup kegiatan tanya jawab sehingga siswa mendapatkan pemahaman baru dalam pembelajaran hingga siswa menjadi lebih kreatif.

a. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)*

Berdasarkan Zaini et al., (2018:69) terdapat tahapan dalam menerapkan Model GQGA menurut Zaini et al., (2018:69), yaitu :

1. Menyediakan kertas yang sudah dipotong sejumlah dua kali dari jumlah siswa.
2. Banyaknya kertas tersebut dibagi menjadi 2 bagian sehingga menjadi sepasang. Dimana kertas pertama diberi judul “Kertas bertanya”, sedangkan kertas kedua diberi judul “Kertas menjawab”. Lalu setiap siswa diminta melengkapi pernyataan kedua kertas.
 Kertas 1 : Saya paham perihal.....
 Kertas 2 : Saya belum paham perihal.....
3. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dimana masing-masing anggotanya berisi 4 atau 5 pelajar.
4. Setiap perwakilan kelompok nantinya kedepan kelas untuk menentukan pertanyaan atau tanggapan dikertas 1 dan 2 mengenai topik yang bisa dijawab dan dijelaskannya.
5. Lalu, perwakilan kelompok yang maju kedepan untuk menentukan pilihan antara kedua kertas tersebut, diminta untuk membacakan pertanyaan atau tanggapan yang dipilihnya serta mempersentasikan jawaban mereka atas pertanyaan yang dikertas kedepan kelompok lain. Apabila ada yang tidak dapat menjawab pertanyaan atau tanggapan, maka guru akan membantu untuk menjawabnya.

6. Diakhir kegiatan, guru akan menyampaikan kesimpulan-kesimpulan dari hasil penjelasan dan persentasi siswa didepan kelas.

Dalam model pembelajaran ini, peneliti akan mempraktikkannya juga dengan menambahkan selingan didalamnya berupa permainan. Permainannya yaitu membuat kompetensi antar kelompok dengan perolehan poin. Dimana kelompok yang dapat mempersentasikan hasil diskusi secara lebih banyak dan cepat akan mendapatkan banyak poin. Setiap anggota didalam kelompok akan bergantian mempersentasi hasilnya, berguna memahami pemahaman pelajar mengenai topik yang sudah dipelajari. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari kebosanan siswa saat pembelajaran berlangsung.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)*

Berdasarkan Riza & Sthephani (2020) ada sejumlah keunggulan Model GQGA yakni:

1. Adanya keterlibatan siswa saat belajar sehingga siswa menjadi aktif.
2. Siswa mendapatkan berupa peluang seperti dapat mengajukan pertanyaan untuk bertanya mengenai sesuatu yang kurang diketahui atau dipahami.
3. Guru dengan mudah menilai pengetahuan siswa.

4. Siswa didorong untuk mengungkapkan pendapat dengan berani tanpa takut dan malu.

Menurut Manurung (2018:16) ada beberapa kekurangan pada Model GQGA, yakni meliputi:

1. Sebagian besar pertanyaan sifatnya hafalan.
2. Kegiatan tanya jawab antara guru dan siswa dimungkinkan akan dapat keluar jalur dari topik yang sedang dijelaskan,
3. Guru kurang mengetahui dengan baik apakah siswa yang enggan bertanya atau menjawab pertanyaan yang ada telah paham atau tidak dengan materi yang dijelaskan.

3. Keterampilan Berpikir Kreatif

a. Pengertian Keterampilan

Keterampilan bersumber dari sebutan "terampil" yang terdapat pada KBBI yang menerangkan bahwa terampil pada penyelesaian tugas-tugas, gesit, serta mampu. Sementara keterampilan diartikan sebagai kemampuan untuk menyelesaikan suatu tugas. Hakekatnya, keterampilan adalah bakat manusia yang bisa ditingkatkan secara kompeten melalui pendidikan dan pelatihan yang berkesinambungan guna mengoptimalkan seluruh aspek kegiatan pembangunan manusia agar menjadi manusia seutuhnya. Dalam buku panduan mengenai keterampilan (2017) keterampilan dapat melaksanakan kegiatan yang

melibatkan kognitif dengan lancar seperti gagasan melalui usaha yang terarah, sistematis, dan terus-menerus.

Selanjutnya menurut Nadler (dalam Sulistyowati, 2019) “Skill merupakan kegiatan yang membutuhkan sebuah latihan yang dipahami sebagai hasil dari aktifitas. Lebih lanjut Dunnette mendefinisikan bahwa keterampilan adalah kemampuan untuk melakukan berbagai kegiatan yang dirancang untuk pengembangan diri berdasarkan hasil pelatihan dan pengalaman yang diperoleh. Dan keterampilan menurut Eliya (2021) yaitu sebagai keterampilan dasar yang terdapat pada diri seseorang yang nantinya akan dilatih, diasah, dan ditingkatkan dengan konsisten serta berkesinambungan untuk memaksimalkan potensi keterampilannya, sehingga orang tersebut profesional dalam suatu bidang tertentu.

Dapat di simpulkan bahwa keterampilan merupakan kecakapan/kemampuan terdapat di dalam diri manusia dalam melakukan suatu kegiatan atau tindakan untuk memenuhi suatu tugas.

b. Pengertian Berpikir Kreatif

Berpikir ialah sebuah kegiatan mental yang dijalankan individu saat menghadapi masalah yang perlu dipecahkan. Menurut Nasution & Nasution (2023) siswa mampu memecahkan suatu masalah di lingkungan belajar dari yang sulit hingga mudah menggunakan kecerdasan yang identik dengan kreativitas. Dengan kekreativitas yang

dimiliki, siswa dapat menemukan jawaban alternatif untuk memecahkan masalah yang dihadapi olehnya.

Berpikir kreatif terdapat kaitannya dengan sesuatu penemuan baru dengan sesuatu yang sudah ada. Sejalan dengan Riyanto (2022:6) bahwa berpikir kreatif ialah keahlian seseorang untuk memunculkan suatu karya nyata baru ataupun karya yang telah dikombinasi dari karya yang ada. Menurut Zimmerer dalam Nurlaela et al., (2019:58) berpikir kreatif adalah suatu proses pemikiran yang mencetuskan ide dan cara baru dalam memecahkan masalah.

Krulik dan Rudnick dalam Ahmad et al., (2022:19) mengatakan berpikir kreatif merupakan aktivitas yang menyertakan kemampuan berpikir dengan memasukkan ide-ide baru yang unik, reflektif, dan kompleks untuk membuat sebuah keputusan sehingga menghasilkan produk yang baru. Menurut Putri et al., (2020:1) bahwa berpikir kreatif ialah sebuah pemikiran yang melahirkan sebuah ide baru. Berpikir kreatif ialah upaya berpikir yang diperlukan untuk pembelajaran khususnya matematika. Dengan kemampuan tersebut, siswa dapat membuat dan memanfaatkan konsep matematika dalam memecahkan berbagai permasalahan. Berpikir kreatif ialah kemampuan untuk memahami masalah dari hubungan dan pandangan baru, serta menggabungkan konsep-konsep baru dari yang sudah dikuasai serta mengemukakan solusi yang tidak biasa tetapi berguna (Maulana, 2017:17).

Bisa dibuat simpulan bahwasanya berpikir kreatif ialah pikiran yang dapat mengembangkan gagasan baru sehingga menghasilkan solusi yang tidak biasa tetapi berguna dalam memecahkan masalah.

c. Pengertian Keterampilan Berpikir Kreatif

Menurut Supardi U.S., (2015) Keterampilan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir yang dapat mengidentifikasi serta memutuskan hal-hal baru dalam menyelesaikan masalah. Mulyaningsih & Ratu (2018) juga mengatakan keterampilan berpikir kreatif adalah keterampilan berpikir yang memberikan berbagai macam sudut pandang yang baru sehingga dapat memunculkan pemikiran baru yang sebelumnya tidak pernah ada. Selain itu, Risma et al., (2022) mengemukakan tentang keterampilan berpikir kreatif yang memanfaatkan ide-ide pemikiran tentang suatu hal guna terciptanya sesuatu yang baru. Menurut Aziz & Prasetya (2021) keterampilan berpikir kreatif dapat didefinisikan sebagai kreativitas, dimana seseorang pemikir kreatif adalah pemikir sintetis yang mampu membangun hubungan antara bermacam hal yang tidak diketahui individu lain.

Menurut Eragamreddy (2013) keterampilan berpikir kreatif adalah keterampilan yang mengungkapkan sebuah pemikiran yang mengarah pada penemuan baru, metode baru, perspektif baru (*fresh perspectives*), dan juga cara baru untuk memahami berbagai hal dengan cara imajinatif dan berbeda. Berpikir kreatif ini bertujuan untuk

keseimbangan yang efektif antara pencarian (untuk menemukan ide-ide lama) dan membayangkan ide baru sehingga mampu menggabungkan dari ide-ide lama dan baru. Keterampilan berpikir kreatif dikembangkan dengan mengajarkan siswa berbagai konsep, yang kemudian digunakan oleh mereka dalam untuk pemecahan masalah. Keterampilan berpikir kreatif ditunjukkan oleh banyaknya alternatif solusi yang dimunculkan. Keterampilan berpikir kreatif ini sangat perlu ditingkatkan agar sumber daya manusia yang dimiliki tidak kalah dengan yang lainnya.

Keterampilan berpikir kreatif ini dapat diperkuat dengan belajar matematika, karena pada pelajaran matematika terdapat langkah perumusan ataupun penafsiran dalam materi sehingga membutuhkan kekreatifan dalam menyelesaikannya. Maka, keterampilan berpikir kreatif ini dapat membantu seseorang dalam memecahkan masalah pada pelajaran matematika (Panjaitan & Surya, 2017). Keterampilan berpikir kreatif ini juga sangat penting dikembangkan untuk dapat meningkatkan keterampilan siswa ke tingkat yang lebih tinggi (*higher level*) agar siswa mampu menghadapi tantangan kedepannya.

Sehubungan dengan kemampuan berpikir kreatif, Nurlaela et al., (2019:74) mendefinisikan bahwa ada empat pilar komponen pendekatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, yaitu:

1. *Associating*

Keterampilan yang menghubungkan berbagai sudut pandang dari berbagai macam bidang lain untuk mengembangkan ide-ide kreatif

yang baru. Asosiasi ini memanfaatkan kemampuan dan keluasan wawasan yang dapat diaplikasikan dalam disiplin ilmu yang akhirnya dapat melahirkan hal kreatif.

2. *Questioning*

Seseorang kreatif adalah seseorang yang terus mengajukan pertanyaan dengan mengemukakan pertanyaan yang telah dirancang untuk menghasilkan berbagai ide.

3. *Observing*

Dalam melakukan pengamatan, banyak ide yang muncul pada diri siswa sehingga siswa mahir dalam menemukan peluang kreativitas.

4. *Experimenting*

Siswa yang kreatif tidak takut untuk membuat kesalahan, oleh karena itu mereka akan sering melakukan eksperimen berulang-ulang (percobaan) dengan harapan menemukan solusi mengenai sesuatu yang ingin diketahui.

Maka bisa dibuat simpulan bahwasannya keterampilan berpikir kreatif ialah sebuah pemikiran yang memiliki keahlian yang memberikan pemikiran-pemikiran baru atau ide-ide baru untuk memahami berbagai hal yang berbeda dan imajinatif sehingga dapat diterapkan dalam memecahkan sebuah masalah. Keterampilan berpikir kreatif ini dapat ditingkatkan melalui pelajaran matematika karena pelajaran matematika pada dasarnya matematika dapat meningkatkan kekreatifan pelajar ketika menyelesaikan permasalahan.

d. Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

Munandar dalam (Wahyuni & Palupi, 2022) mengatakan terdapat 4 komponen dalam parameter berpikir kreatif, yakni:

1. Berpikir lancar (*Fluency*) yakni kemahiran dalam menyampaikan ide atau konsep yang benar dan jelas.
2. Berpikir luwes (*Flexibility*) yaitu kemahiran mengemukakan beragam pemikiran-pemikiran baru dan tidak monoton.
3. Berpikir orisinal (*Originality*) yaitu kemahiran untuk mencetuskan ide yang berbeda.
4. Berpikir Terperinci (*Elaboration*) yaitu kemampuan untuk menjelaskan dan menambahkan secara detail pada suatu ide atau gagasannya.

Untuk lebih jelas, hal tersebut bisa dicermati dalam tabel berikut ini, yakni :

Tabel 2.1
Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

Jenis Keterampilan Berpikir Kreatif	Indikator
Keterampilan berpikir lancar (<i>Fluency</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengutarakan beberapa pertanyaan. 2. Menanggapi jawaban jika mendapatkan pertanyaan. 3. Memiliki gagasan yang lebih mengenai tentang topik masalah. 4. Mengekspresikan pemikiran dengan lancar dan jelas.
Keterampilan berpikir luwes (<i>Flexibility</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat berbagai ide yang bervariasi. 2. Memberikan beberapa penafsiran (interpretasi) dari masalah ataupun gambaran. 3. Mendiskusikan suatu masalah dengan perspektif beda dari yang lain. 4. Mampu mengubah jalan pikiran spontan.
Keterampilan Berpikir Orisinal (<i>Originality</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat cetusan baru setelah mendengar atau membaca ide. 2. Mempertimbangkan masalah yang tidak diperhatikan orang lain. 3. Mampu memberikan gagasan-gagasan baru setelah membaca atau mendengar saran. 4. Mampu menyusun pendekatan baru.
Keterampilan Berpikir Terperinci (<i>Elaboration</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan atau meningkatkan ide-ide orang lain. 2. Memperbaiki ide secara detail agar menarik.

	<p>3. Mencoba dan melakukan eksperimen secara mendalam untuk menentukan tindakan terbaik.</p> <p>4. Tidak suka dengan penampilan kosong dan sederhana karena mempunyai keindahan yang baik.</p>
--	---

Sumber : (Harisuddin, 2019:18)

Siswa kreatif akan selalu penasaran terhadap suatu hal yang baru karena keinginan tahunya yang tinggi. Siswa akan dapat mengusulkan beberapa gagasan/ide untuk melakukan pemecahan suatu masalah sehingga mereka harus terus menggali dan menemukan konsep pengetahuan sendiri.

e. Ciri – Ciri Kemampuan Berpikir Kreatif

Seseorang yang kreatif tentunya memiliki karakteristik yang berkaitan dengan keterampilan, sikap atau emosi. Menurut Sumarno dalam Maulana (2017:19) menyatakan bahwa ciri-ciri seseorang dalam kemampuan berpikir kreatif, yaitu :

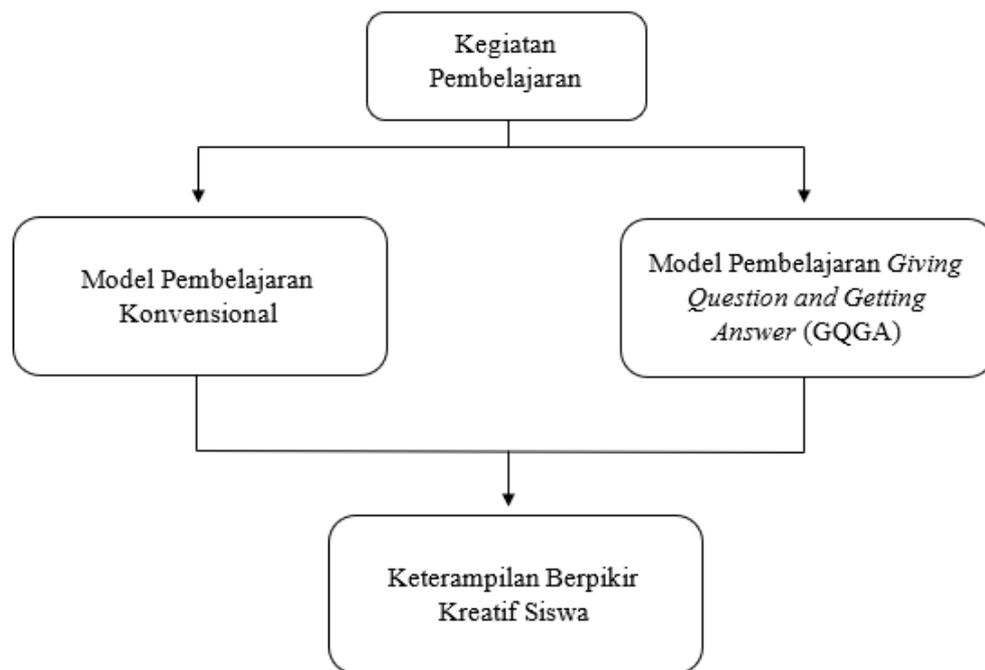
1. Akan selalu terbuka dengan keprofesionalisme yang baru dalam berpikir.
2. Selalu menerima sudut pandang berbeda dalam berbagai situasi.
3. Percaya diri mengungkapkan dan mengajukan ide dengan baik.
4. Memiliki banyak buah pemikiran yang unik.
5. Tidak terpengaruh dengan pendapat orang lain.
6. Memiliki keinginan tahunya yang tinggi pada konsep abstrak.

7. Tidak kehabisan akal karena banyaknya pemikiran yang didapat untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

B. Kerangka Konseptual

Keterampilan berpikir kreatif ialah sebuah kapabilitas yang memberikan pemikiran berupa gagasan-gagasan baru atau ide-ide baru untuk memahami berbagai hal secara berbeda dan imajinatif yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah. Keterampilan berpikir kreatif sangat penting dilatih serta dikembangkan sedini mungkin agar siswa-siswa mampu menghadapi tantangan untuk kedepannya, hal ini membuat guru harus mengajar menggunakan model belajar mengajar yang efisien agar bisa mengoptimalkan keterampilan berpikir kreatif pelajar.

Model Konvensional ialah pemodelan ajar yang dipraktikkan pengajar yang berfokus pada pengajar dengan memakai ceramah saat pembelajaran dimana pelajar diberi peluang untuk menerima serta mencatat hal penting dari penjelasan pengajar ataupun buku. Model GQGA ialah pemodelan ajar yang memberi kebebasan pelajar guna mengekspresikan pikiran, ide ataupun pendapat pada siswa lainnya melalui tanya jawab dan berdiskusi perihal sesuatu yang belum dipahaminya didalam suatu topik yang sudah diajarkan agar mempermudah siswa dalam mengingat pelajaran. Dengan diterapkannya model pembelajaran ini, diharapkan mampu mencetuskan kekreatifan siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 2.1
Kerangka berpikir

C. Penelitian Relevan

Adapun riset yang berkaitan dengan riset yang penulis lakukan, yaitu meliputi:

1. Dalam riset Kurino (2018) dengan judul "*Model Giving Question and Getting Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*". Tujuan riset berikut ialah guna memahami apakah Model GQGA dapat mengoptimalkan hasil belajar pada pelajaran Matematika pelajar kelas V di SDN Cijati. Menurut temuan penelitian, hasil belajar dalam data awal ketuntasan pelajar meningkat sebesar 11,76%. Setelah

diperkenalkan modelnya, dalam siklus I menembus 67,64%, kemudian naik 8,83% yakni sejumlah 76,74% dalam siklus II.

2. Dalam penelitian Widiyanti (2021) yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Giving Question And Getting Answer* (GQGA) Terhadap Hasil Belajar Pada Muatan IPA Siswa Kelas Kelas V SDN 1 Sukamukti”. Riset berikut memiliki tujuan dengan melihat apakah terdapat dampak model GQGA pada hasil belajar kognitif pada muatan IPA pelajar kelas V SDN 1 Sukamukti serta untuk melihat apakah hasil belajar pelajar pada pembelajaran IPA memakai pemodelan tipe GQGA dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) di kelas V SDN 1 Sukamukti. Menurut temuan peneliti, terdapat perubahan atau perbedaan hasil belajar kognitif pada muatan IPA. Uji pertama yakni pengujian t menyatakan terdapat dampak yang dicermati melalui *Lower* sebesar -27.58667 dari *Upper* sebesar -24.78833. Taraf Sig. (*2-tailed*) mencermati skor 0.000 yang bermakna < 0.05 dan uji hipotesis kedua berupa pengujian t menyatakan ada perkembangan dilihat dari hasil uji hipotesis dengan rumus t-test, yaitu pengujian *One sample t-test* dengan ketentuan Sig.(*2-tailed*) $< \alpha$ yaitu $0.000 < 0.05$.
3. Dalam penelitian Murningsih (2017) yang berjudul “Penerapan Metode *Giving Question And Getting Answer* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika”. Terdapat tujuan ini adalah menguji peningkatan

prestasi belajar matematika siswa SD. Menurut temuan penelitian, metode *GQGA* terbukti mampu mengoptimalkan prestasi belajar pelajar dalam siklus I 78,45 dimana prevalensi ketuntasannya senilai 78,95% dan naik 90,00 dimana prevalensi ketuntasan belajarnya senilai 100% dalam siklus II.

4. Dalam penelitian Ayuningsih & Ciptahadi (2020) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question And Getting Answer* Terhadap Kecerdasan Logis Matematis”. Tujuan riset berikut ialah guna mengevaluasi apakah kecerdasan logis matematis pelajar yang diperoleh melalui model *GQGA* lebih baik ataukah tidak dari yang diajarkan menggunakan metode tradisional. Berdasarkan hasil yang didapatkan, terdapat data yang diterima dari penelitian secara deskriptif, yaitu sesuai pengujian-t dalam tingkat sig. 5% guna hipotesis. Hasil riset memaparkan bahwasanya pelajar yang mendapatkan penerapan model ajar *GQGA* memiliki kecerdasan logis matematika tinggi daripada yang secara tradisional. Bisa dibuat simpulan bahwasanya belajar dengan model pembelajaran *GQGA* memiliki dampak positif pada kecerdasan logis matematika pelajar.
5. Dalam penelitian Gunarti & Sodikin (2022) yang berjudul “Pembelajaran Pemahaman Matematika Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Aktif Tipe *Giving*

Question And Getting Answer (GQGA)”. Model GQGA dipakai pada riset berikut guna menilai kecakapan matematis pelajar kelas II. Berdasarkan hasil temuan yang didapatkan bahwa terjadi peningkatan kualitas pembelajaran setelah dipraktikkan model *GQGA*. Dalam hasil temuan yang didapat, diperoleh hasil belajar pelajar dengan nilai rata-rata 79,33 yang terkategori sangat baik, dimana nilai siswa tertinggi adalah 100 dan terendah adalah 60. Pada ketuntasan belajar pelajar, ditunjukkan bahwasanya 80,0% pelajar yang memperoleh nilai diatas KKM dan 20,0% di bawah nilai KKM.

D. Hipotesis Penelitian

Bersumber kerangka berpikir, maka hipotesis riset berikut yakni:

- H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran GQGA (*Giving Question and Getting Answer*) terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V di SDN 067253 Medan T.A 2022/2023.
- H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran GQGA (*Giving Question and Getting Answer*) terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V di SDN 067253 Medan T.A 2022/2023.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Riset berikut dijalankan di SDN 067253 Medan yang alamatnya di Jl. Giro Komplek Deli Raya, Titi Papan, Kec. Medan Deli, Prov. Sumatera Utara. Sekolah ini dipilih karena permasalahan yang peneliti ambil sesuai dengan fenomena yang diteliti.

2. Waktu Penelitian

Waktu riset berikut dilakukan mulai Februari-April tahun 2023 pada semester genap siswa kelas V SDN 067253 Medan.

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

No.	Keterangan	Bulan							
		10	11	12	1	2	3	4	5
1.	Pengajuan Judul								
2.	ACC Judul								
3.	Bimbingan								
4.	ACC Seminar								
5.	Seminar Proposal								
6.	Pelaksanaan Riset								
7.	Penulisan Skripsi								
8.	Persetujuan Skripsi								
9.	Sidang Meja Hijau								

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2020:126) mengatakan populasi sebagai ranah yang mencakup jumlah keseluruhan obyek/subyek yang menunjukkan mutu serta suatu ciri khas yang dianalisis lalu dibuat kesimpulan oleh penulis. Populasi riset berikut terdiri dari semua pelajar Kelas V SDN 067253 Medan T.A 2022/2023 pada semester genap yang tersusun atas 31 pelajar yang dibagi ke dalam 2 kelas. Adapun paparan mengenai populasi pada penelitian yang dapat dilihat dibawah:

Tabel 3.2
Jumlah Siswa Kelas V SDN 067253 Medan

Kelas	Jumlah Siswa
V – A	16
V - B	15
Jumlah	31

2. Sampel

Berdasarkan Sugiyono (2020:127) Sampel didefinisikan menjadi bagian sebuah populasi. Penulis memakai teknik *Total Sampling* (Sampel Jenuh) untuk pengumpulan sampel. Pada pengumpulan sampel, peneliti memilih 2 kelas yakni kelas V A yang berjumlah 16 pelajar guna dijadikan golongan eksperimen serta kelas V B yang berjumlah 15 pelajar guna dijadikan golongan kontrol.

C. Variabel Penelitian

Variabel riset ditentukan oleh peneliti untuk didalami sampai terkumpulnya informasi (Sugiyono, 2020:68). Adapun variabelnya riset berikut yakni:

1. Variabel Bebas (X_1)

Variabel independent (X_1) pada riset berikut yakni penggunaan Model Pembelajaran Konvensional.

2. Variabel Bebas (X_2)

Variabel independent (X_2) pada riset berikut ialah Model Pembelajaran GQGA (*Giving Question And Getting Answer*).

D. Definisi Operasional

Untuk memahami berbagai interpretasi pengertian pada variabel penelitian, maka peneliti menggunakan definisi yakni:

1. Model Konvensional ialah sebuah kerangka yang dipratikkan pengajar yang berfokus pada pengajar dengan memakai ceramah saat pembelajaran yang mana pelajar hanya diberi peluang untuk menerima serta mencatat hal-hal penting dari penjelasan pengajar maupun buku.
2. Model Pembelajaran GQGA adalah pemodelan yang membantu pelajar dalam kegiatan belajar karena model ini terdapat kegiatan tanya jawab yang dapat membuat siswa dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan baru dalam belajar sehingga siswa menjadi lebih kreatif. Model ini juga memotivasi siswa untuk aktif dalam kelompok seperti

bekerja sama dan melibatkan yang lainnya untuk meninjau kembali topik pembelajaran yang telah dijelaskan hingga pelajar paham akan materi yang dipelajarinya.

3. Keterampilan berpikir kreatif adalah keterampilan yang menyediakan pemikiran dalam bentuk berupa ide-ide baru untuk memahami atau cara-cara baru untuk memahami berbagai hal secara berbeda dan imajinatif dalam menyelesaikan sebuah masalah.

E. Desain Penelitian

Desain riset yang dipakai pada riset berikut ialah *Quasi Experimental Design*. Berdasarkan Sugiyono (2020:118) *Quasi Experimental Design* ialah hasil desain dari pengembangan *true experimental design*. Dalam rancangan berikut, golongan kontrol dan eksperimen ditentukan langsung serta tidak random.

Untuk melaksanakan penelitian, peneliti memerlukan dua kelompok kelas untuk melaksanakan penelitian yakni kelas V A menjadi golongan eksperimen serta kelas V B menjadi golongan kontrol. Desain secara riset berikut bisa dirumuskan sebagai berikut :

Kelas	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan (<i>Treatment</i>)	<i>Post-Test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber : (Sugiyono, 2020:116)

Keterangan :

- O₁ : Pemberian tes sebelum penggunaan model pembelajaran GQGA (*Giving Question And Getting Answer*) pada golongan eksperimen.
- X : Perlakuan yang diberi menggunakan model pembelajaran GQGA (*Giving Question And Getting Answer*)
- O₂ : Pemberian tes setelah penggunaan model pembelajaran GQGA (*Giving Question And Getting Answer*) pada kelas eksperimen.
- O₃ : Pemberian tes sebelum penggunaan model pembelajaran konvensional dalam golongan kontrol.
- : Tanpa perlakuan khusus (Model pembelajaran konvensional).
- O₄ : Pemberian tes sesudah pemakaian model pembelajaran konvensional dalam golongan kontrol.

F. Instrumen Penelitian

Berdasarkan Sugiyono (2020:156) Instrumen riset merupakan peralatan guna melihat atau menilai suatu variabel penelitian yang diamati. Instrumen riset ialah peralatan yang ditentukan serta diterapkan penulis pada kegiatan pengumpulan data supaya lebih terstruktur (Unaradjan, 2019:130). Instrumen riset ialah peralatan yang diterapkan guna mengakumulasi data supaya pekerjaan mereka hasilnya lebih akurat, lengkap, dan sistematis lalu dapat diproses dengan mudah. Instrumen yang ditunjukkan digunakan guna menilaikan keterampilan siswa.

1. Tes

Menurut Wibowo & Cholifah (2019:34-35) tes merupakan alat yang diperlukan untuk mengakumulasi data dari tes maupun nontes yang diberikan guna mengetahui tingkat ketercapaian kompetensi.

Adapun kisi-kisi uji untuk menilai keterampilan berpikir kreatif pelajar, yaitu:

2. Dokumentasi

Dokumentasi dipakai untuk mengevaluasi materi dokumentasi yang selaras terhadap tujuan penelitian berikut serta mengakumulasi data hasil belajar siswa di SDN 067253 Medan. Oleh karena itu, peneliti akan mengeksplorasi beberapa sumber yang ada seperti buku, foto dan lainnya sebagai pelengkap untuk profil dan data SDN 067253 Medan.

G. Teknik Analisis Data

Peneliti melakukan riset dengan memakai teknik analisa data kuantitatif , artinya memeriksa dan meneliti data dengan cara menghitung angka dan kemudian membuat kesimpulan.

1. Uji Validitas dan Reabilitas Tes

a. Validitas Tes

Pengujian validitas dilakukan guna menentukan tingkat validitas instrumen untuk mendapatkan hasil yang akurat. Adapun rumus korelasi produk momen untuk menguji kevalidan sebuah instrumen, yakni meliputi:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum X_1 Y - (\sum X_1) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{[N \cdot \sum X^2 - (\sum X_1)^2][N \cdot \sum X_1 Y^2]}}$$

Sumber : (Siyoto & Sodik, 2015)

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi diantara variabel X dengan Y

X : Skor tiap item

Y : Skor keseluruhan tiap item

N : Banyaknya subyek eksperimen

Menurut Setyawan (2022) dalam uji validitas, pengambilan keputusannya meliputi

1. Bila taraf sig < 0,05 maka dinyatakan valid.
2. Bila taraf sig > 0,05 maka dinyatakan tidak valid.

Tahapan dalam mencari pengujian validitas melalui penggunaan SPSS 20.0 yakni:

1. Masukkan data pada SPSS.
2. Menambahkan variabel pada kolom *Variabel View*.
3. Kemudian sisipkan data (hasil tes) ke dalam kolom *Data View*.
4. Sesudah memasukkan data usai serta lengkap, kemudian menjalankan Analisa Validitas melalui upaya mengklik menu *Analyze*, dan klik pilih *Correlate*.Selanjutnya, pilih dan klik *Bivariate*.
5. Sesudah memilih *Bivariate*, pindah seluruh variabel/data pada kolom 'Variabel' di SPSS, lalu dalam '*Correlation Coefficients*' pilih *Pearson*, serta dalam kolol 'Test of Significance' pilihlah *Two-Tailed*, selanjutnya berilah *Check/Centang* di '*Flag Significant Correlations*'. Lalu, klik OK.

b. Reabilitas Tes

Alat uji reabilitas tes yang digunakan sebagai instrumen oleh peneliti adalah dengan menggunakan SPSS 20.0. Dalam uji reabilitas, penentuan keputusannya yakni:

Bila tes memiliki skor *Alpha* minimal 0,6 maka tes bisa dikatakan reliabel.

Tahapan ketika mencari reabilitas dengan memakai SPSS, yaitu meliputi:

1. Memasukkan data dan masukkan Variabel ke dalam kolom *Variabel View*. Lalu masukkan data (nilai tes) ke dalam kolom *Data View*.
2. Selanjutnya melakukan Analisis Reliabilitas melalui opsi *Analyze* – klik *Scale*, dan klik *Reliability Analysis*. Lalu geser semua data tersebut pada kolom kanan dan pilih pilihan *Alpha*.
3. Setelah menyesuaikan model, Klik opsi Statistika, lalu pada opsi '*Descriptives For*', memilih kolom (berilah tanda centang/check) dalam *Scale* serta *Scale If Item Deleted*
4. Selanjutnya pilih *Continue* dan setelah itu pilih OK untuk melihat hasil dari temuannya.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menilai data yang telah diperoleh. Analisis seperti ini penting untuk menjelaskan serta meringkas hasil penelitian seperti jumlah data, skor maksimum, skor minimum, mean, dll. Adapun peralatan yang digunakan guna menghitung analisa statistik deskriptif yaitu SPSS 20.0.

Menurut Raharjo (2019) adapun langkah-langkah dalam mencari hasil analisis deskriptif, yaitu :

1. Masukkan data ke Program SPSS, lalu masukkan ke kolom *Variabel View*. Lalu, kemudian masukan data hasil pretest serta posttest golongan eksperimen serta kontrol.
2. Selanjutnya pilih *Analyze*, kemudian pilih *Descriptive Statistic* dan pilih *Descriptives*, lalu memindahkan data dari kiri *Descriptives* ke *Variable(s)* lalu klik Ok. Kemudian lihat hasilnya.

3. Uji Prasyarat Analisis

Hipotesis memerlukan uji prasyarat analisis, yang dipergunakan peneliti pada riset berikut, yakni:

a. Uji normalitas

Pengujian normalitas menilai apakah data bersumber dari distribusi normal ataukah tidak. Guna menguji pengujian normalitas, peneliti menggunakan *Shapiro-Wilk*. Adapun rumusnya yaitu :

$$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})$$

Keterangan :

X_i : Angka ke i pada data

X : Rata – rata data

Menurut Raharjo (2017) pada pengujian *Shapiro-Wilk* pengambilan keputusannya yakni:

1. Bila taraf Sig > 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal.
2. Bila taraf Sig < 0,05 maka nilai residual berdistribusi tidak normal.

Untuk melakukan pengujian normalitas, peneliti menggunakan alat uji yaitu SPSS 20.0. Terdapat langkah-langkah penggunaan SPSS 20.0 dalam mencari uji normalitas *Shapiro-Wilk*, yaitu :

1. Dimasukkanlah data ke dalam Program SPSS.
2. Buat data *Unstandardized residual* dengan cara *Analyze-Regression-Linear*. Lalu masukkan variabel X1 (Sebelum memakai model GQGA) kemudian masukan variabel X2 (Sesudah memakai GQGA) ke *Independent (s)*.
3. Lalu pilih *save* pada bagian Residual, ceclislah *Unstandardized*. Kemudian pilih opsi *Continue dan Ok* maka akan muncul tampilan variabel baru.

4. Lalu pilih opsi *Analyze*, lalu klik *Non-Parametric Test, Legacy Dialog*.
5. Masukkan variabel *Unstandardized residual* ke kotak *Test Variabel*. Lalu di *Test Distribution* ceklis normal. Lalu Klik *Ok*.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dipakai guna menilai apakah variasi pada populasi serupa ataukah tidak. Pengujian homogenitas tujuannya guna melakukan pengujian terhadap homogenitas beberapa sampel. Pendekatan statistika yang ditentukam adalah uji *Homogeneity of Variance*. Adapun rumusnya yaitu :

$$F = \frac{\text{Variansi Besar (Vb)}}{\text{Variansi Kecil (Vk)}}$$

Menurut (Rozali, 2020) dalam uji *Levene* pengambilan keputusannya yakni:

1. Bilamana taraf Sig > 0.05, maka distribusi data homogen
2. Bilamana taraf Sig < 0.05, maka distribusi tidak homogen

Peneliti menggunakan alat uji yaitu SPSS 20.0 untuk menguji homogenitas. Terdapat langkah-langkah penggunaan SPSS 20.0 dalam mencari uji homogenitas, yaitu sebagai berikut:

1. *Entry Data* ke dalam tabel yang tersedia. Tekan *Analyze*, kemudian pilihlah opsi *Compare Means*, tekan *One Way Anova*.

2. Lalu muncul *window* dan letakkan variabel X1 ke dalam kolom *Dependent* dan Kode ke dalam kolom *Factor*. Lalu Ceklis *Homogeneity of variance test*. Tekan *Continue*.
3. Klik Ok untuk menyelesaikan langkah, nanti muncul *window*. Nantinya yang dilihat adalah tabel *Test of Homogeneity of Variances*.

4. Uji Hipotesis

a. Uji N-Gain

Menurut Raharjo (2020) *Normalized gain* tujuannya guna mengukur keberhasilan sebuah teknik ataupun model dengan membandingkan golongan kontrol dengan eksperimen. *Gain Score* ialah selisih diantara hasil post-test dengan pre-test. Pengujian N-gain score bisa dipakai bila terdapat signifikansi pengaruh diantara rerata skor post-test golongan kontrol dengan eksperimen. Adapun rumus untuk menghitungnya , yaitu :

$$\text{N-gain} : \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{maksimum skor} - \text{skor pretest}}$$

Pada N-Gain terdapat perolehan nilai N-Gain Score yaitu :

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber : Hake (dalam Raharjo, 2020)

Adapun langkah-langkah untuk menguji menggunakan N-gain, yaitu :

1. Masukkan skor pretest dan posttest masing-masing kelas yang digunakan, lalu masukkan ke SPSS. Lalu, pilih menu *Transform*, lalu pilih *Compute Variable*. Lalu di bagian *Target Variable* tulis Post_kurang_pre. Pada *Numeric Expression* masukan nilai posttest – pretest. Lalu Ok.
2. Lalu pilih lagi menu *Transform*, lalu pilih *Compute Variable*. Lalu di bagian *Target Variable* tulis Skorideal_Kurang_Pre dalam *Numeric Expression* masukan nilai skorideal– pretest. Lalu Ok.
3. Lalu membagi hasil dari yang didapat menggunakan menu *Transform*, lalu pilih *Compute Variable*. Lalu pada bagian *Target Variable* tulis NGain_Score. Lalu nilai $\text{Post_Kurang_pre}/\text{Skorideal_Kurang_pre}$, lalu oke. Jika ingin menggunakan persen, diklik lagi menu *Transform*, lalu pilih *Compute Variable*. Lalu pada bagian *Target Variable* tulis NGain_persen, pada *Numeric Expression* nilai $\text{NGain_Score} * 100$, Lalu oke.
4. Pilihlah menu *Analyze*, tekan *Descriptive Statistics*, Lalu pilih *Explore*. Kemudian masukan NGain_Persen ke dalam kolom *Dependent list* dan kelas(kelompok) ke kolom *factor*, lalu pilih Oke.

b. Uji Koefisien Determinasi

Menurut Sugiyono (2020:214) pengujian koefisien determinasi diperlukan guna pencarian dampak variasi variabel. Koefisien determinasi dilakukan perhitungan melalui kuadrat koefisien korelasi yang didapatkan serta kemudian mengkalikannya 100%. Koefisien determinasi ini ditentukan pada bentuk persentase. Adapun rumus mencari determinasi yaitu :

$$D = R^2 \times 100\%$$

Untuk melakukan uji koefisien determinasi, peneliti menggunakan alat uji yaitu SPSS 20.0. Adapun langkah - langkah untuk mencari nilai koefisien determinasi menggunakan SPSS 20.0 yaitu :

1. Masukkan data ke dalam SPSS dan masukkan ke Variabel ke dalam kolom *Variabel View*.
2. Pilih *Analyze*, lalu pilih *Regression* dan pilih *Linear*.
3. Lalu masukkan X_Variabel_Bebas masukkan kedalam kolom *Independent(s)*. Untuk Y_Variabel_Terikat dimasukkan kedalam kolom *Dependent*.
4. Lalu klik OK.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Data Penelitian

Riset berikut dilaksanakan di SDN 067253 Medan di semester genap Tahun Ajaran 2022/2023. Adapun subjek penelitian yaitu kelas V A dengan 16 pelajar menjadi golongan eksperimen melalui mengaplikasikan model GQGA di kelas serta kelas V B yang berjumlah 15 pelajar menjadi golongan kontrol yang melaksanakan pembelajaran memakai model konvensional. Dua kelas akan diajarkan dengan topik serupa yakni perihal bangun ruang balok dan kubus. Riset yang dilakukan ini menggunakan tes berupa pilihan ganda sebagai instrumennya. Instrumen tes ini sebelum diuji pada siswa kelas VA dan VB, peneliti memvalidasi tes dengan diberikan kepada siswa kelas VI terlebih dahulu untuk melihat kevalidannya menjadi instrumen penelitian nantinya. Setelah tes sudah valid, selanjutnya tes diuji kepada siswa kelas VA dan VB saat proses pembelajaran berlangsung

a. Uji Validitas Tes

Menguji kevalidan tes yaitu menggunakan SPSS 20.0. Tes dapat dikatakan valid bilamana taraf signifikan $< 0,05$, apabila taraf signifikan $> 0,05$ maka dikatakan tidak valid. Tabel perolehan pengujian validitas, yakni:

Tabel 4.1
Hasil Uji Validitas Tes

Nomor Soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan
Soal_1	0,530	0,016	Valid
Soal_2	0,637	0,003	Valid
Soal_3	0,492	0,028	Valid
Soal_4	0,052	0,829	Tidak Valid
Soal_5	0,529	0,017	Valid
Soal_6	0,621	0,003	Valid
Soal_7	-0,125	0,601	Tidak Valid
Soal_8	0,621	0,003	Valid
Soal_9	0,456	0,043	Valid
Soal_10	-0,130	0,584	Tidak Valid
Soal_11	0,554	0,011	Valid
Soal_12	0,551	0,012	Valid
Soal_13	0,195	0,410	Tidak Valid
Soal_14	0,626	0,003	Valid
Soal_15	0,186	0,432	Tidak Valid

Pada tabel 4.1 terdapat 15 pertanyaan yang diujikan menggunakan SPSS 20.0 telah diperoleh bahwa terdapat 10 soal yang valid yaitu nomor 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 11, 12, 14 dan ada 5 pertanyaan tidak valid yakni nomor 4, 7, 10, 13 dan 15. Oleh karena itu, 10 soal yang valid digunakan dalam penelitian.

b. Uji Reabilitas Tes

Berdasarkan pengambilan keputusan bahwa tes dinyatakan andal bila memiliki skor $Alpha > 0,6$.

Tabel 4.2
Hasil Uji Reabilitas Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.813	10

Dapat dilihat pada tabel *reability statics* menunjukkan hasil analisis uji reabilitas dengan *Cronbach's Alpha* = 0,813 dari 10 item. Maka $0,813 > 0,6$ yang menunjukkan bahwa total reliabel.

2. Analisis Deskriptif

Sebelum menganalisis dampak model GQGA pada keterampilan berpikir kreatif, terlebih dahulu perlu dipaparkan hasil riset yang dijalankan penulis dalam golongan kontrol dan eksperimen. Dibawah adalah tabel hasil pre-test dengan post-test siswa dari golongan kontrol dan eksperimen, yaitu:

Tabel 4.3
Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas V A (Eksperimen)

No	Responden	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Responden 1	50	90
2.	Responden 2	20	60
3.	Responden 3	40	70
4.	Responden 4	50	90
5.	Responden 5	20	50
6.	Responden 6	30	80
7.	Responden 7	30	70
8.	Responden 8	20	80
9.	Responden 9	40	80
10.	Responden 10	10	50
11.	Responden 11	30	70
12.	Responden 12	20	60
13.	Responden 13	40	70
14.	Responden 14	40	80
15.	Responden 15	10	50
16.	Responden 16	40	80
Jumlah		490	1.130
Rata-rata		30,63	70,62

Tabel 4.4
Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas V B (Kontrol)

No	Responden	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Responden 1	40	60
2.	Responden 2	50	70
3.	Responden 3	40	60
4.	Responden 4	10	50
5.	Responden 5	10	50
6.	Responden 6	30	70
7.	Responden 7	10	40
8.	Responden 8	40	50
9.	Responden 9	20	60
10.	Responden 10	30	50
11.	Responden 11	40	70
12.	Responden 12	50	80
13.	Responden 13	20	60
14.	Responden 14	50	70
15.	Responden 15	20	40
Jumlah		460	880
Rata-rata		30,67	58,67

Setelah menyajikan hasil posttest dan pretest golongan kontrol dan eksperimen, peneliti melakukan pengujian deskripsi data dengan memanfaatkan SPSS 20.0. Berikut adalah tabel 4.5 untuk melihat hasil deskripsi data :

Tabel 4.5
Hasil Deskripsi Data

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	16	10	50	30.63	12.894
Post-Test Eksperimen	16	50	90	70.62	13.401
Pre-Test Kontrol	15	10	50	30.67	14.864
Post-Test Kontrol	15	40	80	58.67	11.872
Valid N (listwise)	15				

Menurut tabel diatas dapat diamati bahwa terdapat perolehan data dari golongan kontrol dan eksperimen. Pada golongan eksperimen memakai model GQGA dalam pembelajaran serta golongan kontrol menggunakan model konvensional. Penjelasan atas data dari per variabel adalah sebagai berikut :

1. Pada Pre-Test kelas eksperimen terdapat skor paling rendah yakni 10, skor paling tinggi yakni 50, dan nilai rata-ratanya (*Mean*) adalah 30,63. Adapun standar deviasi dari data yaitu 12,894.
2. Pada Post-Test kelas eksperimen terdapat nilai terendah (*Minimum*) yakni 50, skor paling tinggi yakni 90, serta skor rata-ratanya (*Mean*) adalah 70,62. Adapun standar deviasi dari data yaitu 13,401.

3. Pada Pre-Test kelas konvensional terdapat skor paling rendah yakni 10, skor paling tinggi yakni 50, dan nilai rata-ratanya (*Mean*) adalah 30,67. Adapun standar deviasi dari data yaitu 14,864.
4. Pada Post-Test kelas konvensional terdapat skor paling rendah yakni 40, skor paling tinggi yakni 80, dan nilai rata-ratanya (*Mean*) adalah 58,67. Adapun standar deviasi dari data yaitu 11,872.

3. Pengujian Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Peneliti melakukan pengujian normalitas menggunakan SPSS

20.0. Adapun tabel hasil pengujian normalitas :

Tabel 4.6
Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keterampilan Berpikir Kreatif	Pre-Test Eksperimen (GQGA)	.204	16	.074	.917	16	.149
	Post-Test Eksperimen (GQGA)	.195	16	.104	.903	16	.090
	Pre-Test Kontrol (Konvensional)	.202	15	.102	.890	15	.066
	Post-Test Kontrol (Konvensional)	.167	15	.200 [*]	.931	15	.279

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil pengujian normalitas, terdapat data golongan eksperimen (Pre-Test = 0,149 > 0,05 dan Post-Test = 0,090 > 0,05) dan data kelas kontrol (Pre-Test = 0,066 > 0,05 dan Post-Test = 0,279 >

0,05). Dimana terlihat bahwa data mempunyai taraf signifikansi melebihi 0,05 hingga bisa dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Sesudah data kelas terdistribusi normal, kemudian menjalankan pengujian homogenitas variasi memakai SPSS 20.0. Adapun data bisa dinyatakan homogen bilamana taraf Sig melebihi 0,05 (nilai Sig > 0,05). Paparan hasil pengujian homogenitas, yakni :

Tabel 4.7
Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keterampilan Berpikir Kreatif	Based on Mean	.188	1	29	.668
	Based on Median	.236	1	29	.631
	Based on Median and with adjusted df	.236	1	28.757	.631
	Based on trimmed mean	.183	1	29	.672

Berdasarkan tabel 4.7 diatas diamati skor Sig *Based On Mean* ialah senilai $0,668 > 0,05$, hingga bisa dibuat simpulan homogen atau sama.

4. Pengujian Hipotesis

a. Uji N-Gain

Peneliti melakukan pengujian N-Gain memakai SPSS 20.0. Adapun skor N-Gain dari golongan kontrol dan eksperimen dipaparkan dalam tabel 4.8 dan 4.7:

Tabel 4.8
Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Descriptives		Statistic	Std. Error		
Ngain_Persen	Kelas						
Eksperimen	Eksperimen	Mean		59.1939	3.34482		
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	52.0646			
			Upper Bound	66.3233			
		5% Trimmed Mean		59.2433			
		Median		57.1429			
		Variance		179.005			
		Std. Deviation		13.37928			
		Minimum		37.50			
		Maximum		80.00			
		Range		42.50			
		Interquartile Range		20.24			
		Skewness		.168	.564		
		Kurtosis		-1.179	1.091		
		Kontrol	Kontrol	Mean		40.4180	3.13517
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	33.6937	
					Upper Bound	47.1423	
5% Trimmed Mean				40.6496			
Median				40.0000			
Variance				147.440			
Std. Deviation				12.14247			
Minimum				16.67			
Maximum				60.00			
Range				43.33			
Interquartile Range				16.67			
Skewness				-.223	.580		
Kurtosis				-.468	1.121		

Bersumber tabel 4.6 bisa dicermati bahwa hasil perhitungan pengujian N-Gain skor rerata N-Gain untuk golongan eksperimen yaitu 59,19% yang menunjukkan bahwa berada pada golongan cukup efektif. Sementara N-Gain golongan kontrol yaitu 40,41% yang menunjukkan bahwa berada dalam kategori kurang efektif.

Maka hal tersebut bisa dibuat simpulan bahwasanya penggunaan model GQGA cukup efektif dipakai sehingga berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa dibandingkan model konvensional.

b. Uji Koefisien Determinan

Peneliti melakukan uji determinan ini menggunakan SPSS 20.0.

Berikut tabel hasil pengujian koefisien determinan :

Tabel 4.9
Hasil Uji Koefisien Determinan

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.846 ^a	.716	.696	7.107

a. Predictors: (Constant), X_Variabel_Bebas

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui skor *R-Square* ialah 0,716. Guna memahami berapa persen dampak model GQGA pada keterampilan berpikir kreatif pelajar kelas V di SDN 067253 Medan, peneliti melakukan perhitungan melalui persamaan:

$$D = r^2 \times 100\%$$

$$D = 0,716 \times 100\%$$

$$D = 71,6\%$$

Maka bisa dibuat simpulan bahwasanya besarnya dampak model GQGA pada keterampilan berpikir kreatif sebesar 71 ,6%.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Tujuan riset dilaksanakan ialah guna memahami bagaimana model pembelajaran GQGA memengaruhi keahlian berpikir kreatif pelajar kelas V di SDN 067253 Medan T.A 2022/2023. Berdasarkan tujuan penelitian, peneliti melakukan pengujian untuk menganalisis dampak model GQGA pada keterampilan berpikir kreatif pelajar. Sebelum melakukan riset berikut, tes sebagai instrumen riset terlebih dahulu diuji kevalidannya dengan memberikannya kepada siswa kelas VI untuk mengevaluasi kevalidannya sebagai instrumen penelitian. Tes yang diuji sebanyak 15 soal serta melalui hasil hitung pengujian validitas tes ada 10 soal valid. Selanjutnya tes yang sudah diuji reabilitas dan validitas diberi pada pelajar kelas V A serta V B yang menjadi sampel riset.

Bersumber hasil penelitian dalam kelas VA sebagai golongan eksperimen didapatkan data bahwa nilai pre-test atau nilai sebelum memakai model GQGA pada keterampilan berpikir kreatif pelajar sangat rendah, hal ini bisa terlihat melalui hasil rata-rata (*mean*) yaitu 30,63. Kemudian peneliti melakukan proses pembelajaran menggunakan model GQGA pada keterampilan berpikir kreatif pelajar, diperoleh skor post-test dengan hasil rata-rata (*mean*) yaitu 70,62. Pada kelas VB sebagai kelas kontrol diperoleh data bahwa nilai pre-test atau nilai sebelum menggunakan model pembelajaran model konvensional terhadap keterampilan berpikir kreatif yaitu dengan hasil rata-rata (*mean*) yaitu 30,67 dan hasil post-test yaitu 58,67. Adapun perbedaan yang signifikan yang terlihat pada siswa kelas VA menjadi golongan

eksperimen serta kelas VB menjadi golongan kontrol. Hal ini dapat disimpulkan bahwasanya skor *mean* pada golongan eksperimen memakai model GQGA terhadap keterampilan berpikir kreatif pelajar lebih baik daripada golongan kontrol yang memakai model konvensional.

Lalu, melakukan pengujian normalitas serta homogenitas. Dalam pengujian normalitas terdapat hasil perhitungan yaitu kelas eksperimen (Pre-Test = $0,149 > 0,05$ dan Post-Test = $0,090 > 0,05$) dan kelas kontrol (Pre-Test = $0,066 > 0,05$ dan Post-Test = $0,279 > 0,05$), yang berarti bahwasanya data golongan kontrol dan eksperimen berdistribusi normal. Lalu, melakukan pengujian homogenitas dengan pengujian *Levene* dengan hasil perhitungan skor *Sig Based On Mean* senilai $0,668 > 0,05$ yang berarti homogen.

Peneliti juga melakukan uji N-Gain guna memahami keefektifan model GQGA serta model konvensional dalam penelitian. Dalam hasil pengujian terdapat bahwasanya skor rerata N-Gain untuk golongan eksperimen yaitu 59,19% yang artinya tergolong pada klasifikasi cukup efektif. Sementara N-Gain golongan kontrol yaitu 40,41% yang artinya termasuk kategori kurang efektif. Hal tersebut bisa dibuat simpulan bahwasanya model GQGA cukup efektif dilakukan daripada model konvensional sehingga berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Kemudian melakukan uji koefisien determinan. Bersumber hasil hitung, dipahami skor koefisien determinasi senilai 71,6% yang artinya variabel dampak model GQGA memberikan kontribusi sebesar 71,6% terhadap variabel keterampilan berpikir kreatif siswa, sedangkan sisanya 28,4% disebabkan oleh faktor di luar variabel.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Bersumber analisa data bisa dibuat simpulan bahwasanya keterampilan berpikir kreatif pelajar dengan menggunakan model konvensional termasuk kurang dari pada keterampilan berpikir kreatif pelajar dengan menggunakan model GQGA (*Giving Question and Getting Answer*). Hal tersebut bisa dicermati melalui analisa deskriptif bahwa pada golongan kontrol yang menggunakan model konvensional terdapat nilai *Mean* sebesar 58,67 dan golongan eksperimen yang menggunakan model GQGA (*Giving Question and Getting Answer*) terdapat nilai *Mean* sebesar 70,62. Bersumber pengujian hipotesis bahwasannya model GQGA (*Giving Question and Getting Answer*) berdampak pada keterampilan berpikir kreatif pelajar kelas V di SDN 067253 Medan T.A 2022/2023. Kondisi tersebut bisa dicermati melalui hasil pengujian N-gain serta koefisien determinan, dimana hasil pengujian N-gain untuk golongan eksperimen yaitu 59,19% yang artinya tergolong kategori cukup efektif sehingga berpengaruh terdapat keterampilan berpikir kreatif siswa. Adapun besar dampak model GQGA pada keterampilan berpikir kreatif pelajar kelas V di SDN 067253 Medan T.A 2022/2023 adalah sebesar 71,6%.

B. Saran

Menurut temuan hasil penelitian ini, disarankan agar guru dapat memanfaatkan model GQGA (*Giving Question and Getting Answer*) untuk

membangun prosedur belajar mengajar yang dapat dipakai pada pembelajaran dikelas.

1. Bagi sekolah

Bersumber temuan hasil riset, harapannya supaya model GQGA (*Giving Question and Getting Answer*) dapat digunakan pada aktivitas pembelajaran dan bisa dikembangkan pengajar untuk digunakan pada aktivitas pembelajaran di setiap kelas.

2. Bagi Guru

Pengajar disarankan perlu bisa mengimplementasikan model GQGA pada pembelajaran matematika supaya lebih efektif serta menyenangkan.

3. Bagi Peneliti

Diperkirakan bahwa penulis berikutnya akan bisa mengembangkan ulang riset ini melalui menerapkan model *GQGA* dalam mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan metode pembelajaran* (Sultan Agung Press (ed.); 1st ed.). UNISSULA PRESS.
- Ahmad, M., Rohani, Siregar, A. U., & Sabri. (2022). *Pendidikan Matematika Realistik Untuk Membelajarkan Kreativitas dan Komunikasi Matematika* (N. Nasrudin (ed.); 1st ed.). PT. Nasya Expanding Management.
- Alfian, M. A. (2021). *Pengaruh Model pembelajaran Giving Question And Getting Answer terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Materi Relasi Dan Fungsi Kelas VIII Di MTS Darissulaimaniyyah Trenggalek*. Institut Agama Islam Negeri TulungAgung.
- Amin, & Sumendap, L. Y. S. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer* (1st ed.). Pusat Penelitian LPPM.
- Ayuningsih, N. P. M., & Ciptahadi, K. G. O. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer Terhadap Kecerdasan Logis Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *11*(1), 134–142. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36709/jpm.v11i1.10208>
- Aziz, Z., & Prasetia, I. (2021). Model Pembelajaranab Creative Problem Solving dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal EduTech*, *7*(August), 107–113.
- Eliya, M. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Menggunakan Media Buku Cerita Bergambar Pada Siswa Kelas Ii Sdn 2 Jelapat Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, *5*(7), 517–526. <http://e-jurnalmitrapendidikan.com>
- Eragamreddy, N. (2013). Teaching Creative Thinking Skills. *IJ-ELTS: International Journal of English Language & Translation Studies*, *1*(2), 124–145.
- Fauzi, A. H. (2021). *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Kubus dan Balok Pengarang* (R. Rerung, R & M. R. Zendrato (eds.);

1st ed., Issue November). Media Sains Indonesia.

Gunarti, S. S., & Sodikin, A. (2022). Pembelajaran pemahaman matematika pada siswa kelas ii sekolah dasar dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe giving question and getting answer (GQGA). *Journal of Elementary School*, 05(02), 293–301.

Harisuddin, M. I. (2019). *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa* (M. Taufik (ed.); 1st ed.). PT.Panca Terra Firma.

Irawan, M. A. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question And Getting Answer (GQGA) Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Bandar Lampung. In *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Kurikulum, P. (2017). Panduan Penyelenggaraan Muatan Keterampilan Pendidikan Kesetaraan. In *Panduan* (p. 4).

Kurino, Y. D. (2018). Model Giving Question and Getting Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didactical Mathematics*, 1(1), 34–39.

Manurung, P. S. (2018). *Efektivitas Penggunaan Model Giving And Getting Answer (GQGA) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Di MTs Islamiyah Medan T.P 2017/2018*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Maulana. (2017). *Konsep Dasar Matematika dan Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis-Kreatif* (R. Irawati (ed.); 1st ed.). UPI Sumedang Press.

Mulyaningsih, T., & Ratu, N. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir kreatif Siswa SMP Dalam Memecahkan Masalah Matematika Pada Materi Pola Barisan Bi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(1), 1–10.

Murningsih. (2017). Penerapan Metode Giving Question And Getting Answer Untuk Meningkatkan prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan*

Pembelajaran Matematika (JP2M), 3(1), 50–58.

- Nasution, I. S., & Nasution, S. (2023). Student Ctitical Thinking Skills In The Implementation Of Diccovery Learning And Inquiry-Based Learning. *IJEMS : Indonesian Journal of Education and Mathematical Science*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30596%2Fijems.v4i1.13158>
- Nengsih, S., & Oktaria, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran GQGA (Giving Question and Getting Answer) terhadap Hasil Belajar Siswa. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 2(2), 111–121. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v2i2.959>
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013* (Nurdyansyah (ed.); 1st ed.). Nizamia Learning Center.
- Nurlaela, L., Ismayanti, E., Samani, M., Suparji, & Buditjahjanto, I. G. P. A. (2019). *Strategi Belajar Berpikir Kreatif (Edisi Revisi)* (Tim (ed.); 3rd ed.). PT. Mediaguru Digital Indonesia.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran* (A. D. Nabila, A. Y. Wati, & A. H. Zein (eds.); 1st ed.). Deepublish.
- Panjaitan, A. H., & Surya, E. (2017). *Creative Thinking (Berpikir Kreatif) Dalam Pembelajaran Matematika* (Issue December, pp. 1–8). researchgate.
- Putri, H. E., Muqodas, I., Wahyudy, M. A., Abdulloh, A., Sasqia, A. S., & Afita, L. A. N. (2020). *Kemampuan-Kemampuan Matematis Dan Pengembangan Instrumennya* (F. Nuraeni (ed.); 1st ed.). UPI Sumedang Press.
- Raharjo, S. (2017). *Cara Uji Normalitas Probability Dengan SPSS Detail*. youtube. <https://youtu.be/txn-kclWEuk>
- Raharjo, S. (2019). *Analisis Data Kelas Eksperimen dan Kontrol Untuk Skripsi dengan SPSS*. youtube. <https://youtu.be/FOSnEu8pux8>
- Raharjo, S. (2020). *Cara Uji N Gain Score Data Kelas Eksperimen dan Kontrol dengan SPSS*. youtube. <https://youtu.be/BKLu3zApFMQ>

- Risma, F. A., Rahmawati, E., & Dewi, G. K. (2022). Pengembangan Buku Cergamatik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(1), 596–604. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i1.2753/>
<http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME> Pengembangan
- Riyanto. (2022). *Matematika Kreatif* (Y. D. Kristanto (ed.); 1st ed.). Anggota IKAPI No.181/JTE/2019.
- Riza, N., & Sthephani, A. (2020). Giving Question and Getting Answer (GQGA): suatu Eksperimen Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Aksiomatik*, 8(1), 73–80.
- Rozali, A. (2020). *Uji Homogenitas menggunakan SPSS*. youtube. <https://youtu.be/4bOqYv9ZQgA>
- Setyawan, D. A. (2022). Petunjuk Praktikum Uji Validitas & Reabilitas Instrumen Pengumpulan Data (Menggunakan Aplikasi SPSS). In *Buku Mata Kuliah Statistika* (Issue July).
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Ayup (ed.); 1st ed.). Literasi Media Publishing.
- Sudirman. (2015). Pengaruh Model Belajar Aktif Tipe Giving Question And Getting Answer (GQGA) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Gema Wiralodra*, 7(1), 1–6.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed., Issue September). Penerbit Alfabeta Bandung.
- Sulistyowati. (2019). Meningkatkan Keterampilan dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tentang Menulis Surat Resmi Melalui Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Siswa Kelas VI SD 6 Getassrabi. *Meningkatkan Keterampilan Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tentang Menulis Surat Resmi Melalui Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Siswa Kelas VI SD 6 Getassrabi*, 2(1), 1. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/index>

- Supardi U.S. (2015). Peran Berpikir Kreatif Dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Jurnal Formatif*, 2(3), 248–262.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jefry (ed.); 1st ed.). Kencana Prenada Media Group.
- Syam, S., Cecep, H., Chamidah, D., Fahmi, A. I., Damayanti, W. K., Saputro, A. N. catur, Halim, N. M., Herlina, E. S., & Haris, A. (2021). *Pengantar Ilmu Pendidikan* (A. Karim & J. Simarmata (eds.); 1st ed., Issue Juni). Yayasan Kita Menulis.
- Tibahary, A. R., & Muliana. (2018). Model-Model Pembelajaran Inovatif. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(03), 54–64.
- Unaradjan, D. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif* (K. Sihotang (ed.); 1st ed.). Penerbit Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.
- Ushuluddin, F., & Helmiati, H. (2016). *Model Pembelajaran* (L. Susanti (ed.); 1st ed., Issue December). Aswaja Pressindo.
- Wahyuni, D., & Palupi, B. S. (2022). Analisis kemampuan Berpikir Kreatif matematis Siswa kelas V Sekolah Dasar Melalui Soal Open-Ended. *Kiprah Pendidikan*, 1(April), 76–83.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33578/kpd.v1i2.30>
- Wibowo, A., & Cholifah, T. N. (2019). *Instrumen Tes Tematik Terpadu* (Tim MNC Publishing (ed.); 1st ed.). Media Nusa Creative.
- Widiyanti, F. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Giving Question And Getting Answer (GQGA) Terhadap Hasil Belajar Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SDN 1 SukaMukti*. Universitas Islam Sultan Agung.
- Zaini, H., Munthe, B., & Aryani, S. A. (2018). *Strategi Pembelajaran Aktif* (A. G. Andoko (ed.); 10th ed.). Insan Madani Islamic Publisher and CTSD enhancing teaching and learning.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Riset Penelitian



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan MuKhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<http://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [f umsumedan](#) [um.umedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 938 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 26 Rajab 1444 H
Lamp : --- 17 Februari 2023 M
Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SDN.067253 Medan
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Nadya**
N P M : 1902090158
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Giving Guestion and Getting Answer Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN.067253 Medan T.A.2022/2023

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Dekan



Dra. H. Samsuurnita, M.Pd
NIDN.0003066701

****Pertinggal****



Lampiran 2. Surat Izin Melaksanakan Riset



PEMERINTAH KOTA MEDAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 067253



JL. Giro Komp. Deli Raya, Kel. Titi Papan, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara, 20244

Kepada Yth :

Bapak / Ibu Dosen

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

Di Tempat

Menindaklanjuti surat permohonan pelaksanaan Kegiatan Penelitian / Riset No. 938/II.3-AU/UMSU-02/F/2023 tertanggal 17 Februari 2023 dengan surat ini saya yang bertanda tangan dibawah ini, kepala sekolah SDN 067253 Kec. Medan Deli, menerangkan bahwa :

NO	NAMA MAHASISWA	NIM
1	NADYA	1902090158

Benar Telah kami setuju untuk pelaksanaan Kegiatan Penelitian / Riset di SDN 067253 Kec. Medan Deli dalam penyelesaian mata kuliah yang dimaksud.

Demikian Surat ini disampaikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 03 Maret 2023

Kepala SDN 067253 Kec. Medan Deli


MAGDALENA HELENA SILITONGA, S.Pd
 NIP. 19680120 198712 2 003

Lampiran 3. Hasil Wawancara

HASIL WAWANCARA

WALI KELAS V

- P : Bagaimana kegiatan siswa dikelas saat pembelajaran matematika berlangsung? Apakah mereka semua dapat mengikuti proses pembelajarannya dengan baik?
- N : Siswa-siswa dikelas ini kebanyakan kurang mengerti, apalagi pada pembelajaran matematika. Bagi mereka itu sulit untuk memahaminya sehingga siswa tersebut malas untuk mengerjakan tugas matematika yang diberikan. Adapun yang mengerjakan tugas matematika tersebut hanya sebagian saja, untuk siswa yang mengerti akan mengerjakan sampai selesai sedangkan siswa yang tidak mengerti kadang tidak mengerjakan sampai selesai . Lalu mereka juga tidak serius memperhatikan saya saat mengajar seperti banyak bercerita dengan teman-temannya, bermain dan diam saja. Untuk nilai juga mereka masih banyak nilai yang masih dibawah KKM.
- P : Saat pembelajaran matematika berlangsung, model pembelajaran seperti apa yang biasa ibu terapkan didalam kelas?
- N : Saya biasanya ganti-ganti seperti model ceramah dan model diskusi. Namun masih ada juga yang belum paham.
- P : Lalu menurut ibu, bagaimana keterampilan berpikir kreatif mereka dikelas? Apakah dapat dikatakan kurang?
- N : Seperti yang saya katakan tadi bahwa keterampilan berpikir kreatif mereka masih kurang karena pembelajaran matematika ini lumayan sulit sehingga mereka malas dan jenuh saat mengerjakan tugas yang saya berikan.

Link : <https://youtu.be/pxCqWPdLNd8>

Lampiran 4. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

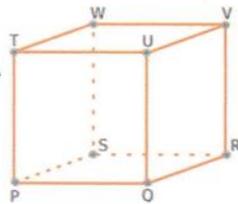
Nama :

Kelas :

Petunjuk :

Jawablah soal-soal dibawah berikut ini dengan memberikan tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Perhatikan gambar kubus berikut ini!



Yang merupakan termasuk rusuk pada gambar kubus diatas adalah

- | | |
|------------------|------------------|
| a. PW, PQ dan PS | c. PQ, QR dan RS |
| b. QS, QR dan RT | d. UV, WS dan UP |
2. Jika diketahui panjang rusuk kubus adalah s dan volume kubus adalah V , rumus volume kubus tersebut yang tepat adalah
- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| a. $V = s \times s$ | c. $s = V \times V$ |
| b. $V = s \times s \times s$ | d. $s = V \times V \times V$ |
3. Adi membuat enam potongan kertas berbentuk persegi. Ukuran persegi tersebut 10 cm. Adi merekatkannya menjadi kubus. Volume kubus yang dibuat Adi adalah
- | | |
|---------------------------|-----------------------|
| a. 110.000 cm^3 | c. 600 cm^3 |
| b. 1.000 cm^3 | d. 60 cm^3 |

- a. Balok A, balok B, balok C
- b. Balok A, balok C, balok B
- c. balok C, balok A, balok B
- d. balok C, balok B, balok A

9. Jika Adi memiliki akuarium berukuran 6 cm x 5 cm x 4 cm maka balok yang memiliki volume yang sama dengan akuarium Adi adalah

- a. A
- b. B
- c. C
- d. A dan B

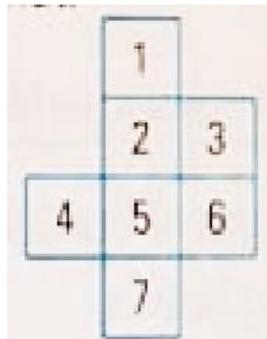
10. Empat buah rusuk kubus panjangnya 56 cm. Volume kubus tersebut adalah

- a. 5.744 cm³
- b. 4.744 cm³
- c. 3.744 cm³
- d. 2.744 cm³

11. Jika $\sqrt[3]{a} = 9$, nilai a =

- a. 529
- b. 645
- c. 729
- d. 820

12. Perhatikan gambar berikut!



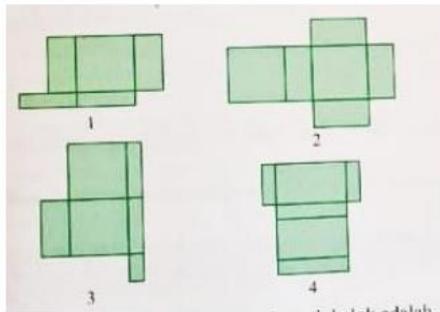
Agar menjadi jaring-jaring kubus, bangun persegi yang harus dihilangkan adalah nomor

- a. 1
- b. 3
- c. 4
- d. 7

13. Hasil dari $\sqrt[3]{4.913}$ adalah

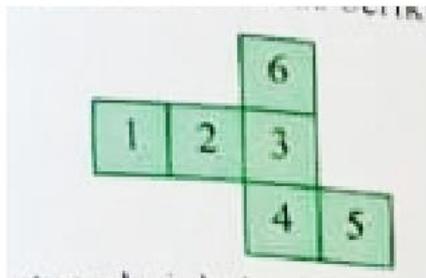
- a. 16
- b. 17
- c. 19
- d. 21

14. Jaring-jaring yang dapat membentuk balok adalah



- a. 1 dan 3 b. 2 dan 3 c. 2 dan 4 d. 1 dan 4

15. Perhatikan jaring-jaring kubus berikut!



Alas dan tutup dari kubus yang tepat berturut-turut adalah bidang

- a. 4 dan 2 c. 6 dan 1
 b. 3 dan 1 d. 5 dan 3

Lampiran 5. Uji Validitas dan Reabilitas Tes

Uji Validitas Tes

No.	Responden	Hasil Jawaban															Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1.	Responden_1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	6
2.	Responden_2	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	5
3.	Responden_3	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	10
4.	Responden_4	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	5
5.	Responden_5	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	9
6.	Responden_6	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3
7.	Responden_7	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	4
8.	Responden_8	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	5
9.	Responden_9	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3
10.	Responden_10	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	8
11.	Responden_11	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	10
12.	Responden_12	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	8
13.	Responden_13	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	4
14.	Responden_14	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	9
15.	Responden_15	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	9
16.	Responden_16	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	10
17.	Responden_17	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	8
18.	Responden_18	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	5
19.	Responden_19	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	6
20.	Responden_20	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14

Uji Validitas menggunakan SPSS

Correlations

	Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5	Soal_6	Soal_7	Soal_8	Soal_9	Soal_10	Soal_11	Soal_12	Soal_13	Soal_14	Soal_15	Total
Soal_1	1	.802**	.286	.154	-.089	.218	-.252	.218	.356	-.356	.285	.154	.218	.066	.055	.530*
Pearson Correlation																
Sig. (2-tailed)		.000	.222	.518	.709	.355	.285	.355	.123	.123	.223	.518	.355	.783	.819	.016
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_2		1	.576**	.123	-.042	.408	-.385	.204	.167	-.375	.287	.123	.408	.287	.153	.637**
Pearson Correlation																
Sig. (2-tailed)		.000	.007	.605	.862	.074	.084	.388	.482	.103	.220	.605	.074	.220	.519	.003
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_3			1	-.066	.356	.218	-.252	.218	-.089	-.356	.504*	-.066	.436	.285	-.218	.492*
Pearson Correlation																
Sig. (2-tailed)		.222	.007	.783	.123	.355	.285	.355	.709	.123	.023	.783	.054	.223	.355	.028
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_4				1	.123	-.302	-.179	-.503*	-.082	-.328	-.192	-.212	.503*	-.192	.553*	.052
Pearson Correlation																
Sig. (2-tailed)		.518	.605	.783	.605	.196	.450	.024	.731	.158	.418	.369	.024	.418	.011	.829
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_5					1	.204	.043	.204	.167	-.167	.492*	.328	.000	.287	.153	.529*
Pearson Correlation																
Sig. (2-tailed)		.709	.862	.123	.605	.388	.858	.388	.482	.482	.027	.158	1.000	.220	.519	.017
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_6						1	-.314	.600**	.204	.204	.302	.302	.000	.302	.250	.621**
Pearson Correlation																
Sig. (2-tailed)		.355	.074	.355	.196	.388	.177	.005	.388	.388	.196	.196	1.000	.196	.288	.003
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_7							1	.105	-.171	.171	-.242	.032	-.105	-.032	-.157	-.125
Pearson Correlation																
Sig. (2-tailed)		.285	.094	.285	.450	.858	.177	.660	.471	.471	.303	.895	.660	.895	.508	.601
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_8								1	.408	.204	.302	.503*	-.200	.503*	-.250	.621**
Pearson Correlation																
Sig. (2-tailed)		.355	.388	.355	.024	.388	.005	.660	.074	.388	.196	.024	.398	.024	.288	.003
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_9									1	-.167	.287	.739**	-.408	.287	-.102	.456*
Pearson Correlation																
Sig. (2-tailed)		.123	.482	.709	.731	.482	.388	.471	.074	.482	.220	.000	.074	.220	.669	.043
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_10										1	-.287	-.123	-.204	-.082	.102	-.130
Pearson Correlation																
Sig. (2-tailed)		.123	.103	.123	.158	.482	.388	.471	.388	.482	.220	.605	.388	.731	.669	.584
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_11											1	.414	-.101	.394	-.302	.554*
Pearson Correlation																
Sig. (2-tailed)		.223	.220	.023	.418	.027	.196	.303	.303	.220	.220	.069	.673	.086	.196	.011
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_12												1	-.503*	.616**	-.201	.551*
Pearson Correlation																
Sig. (2-tailed)		.154	.123	-.066	-.212	.328	.302	.503*	.739**	-.123	.414	.414	1	-.503*	-.201	.551*
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_13													.054	.004	.395	.012
Pearson Correlation																
Sig. (2-tailed)		.408	.436	.503*	.000	.000	-.105	-.200	-.408	-.204	-.101	-.503*	1	-.101	.250	.195
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_14														.673	.288	.410
Pearson Correlation																
Sig. (2-tailed)		.066	.287	.285	-.192	.287	.302	.503*	.287	-.082	.394	.616**	-.101	1	-.050	.626**
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_15															.833	.003
Pearson Correlation																
Sig. (2-tailed)		.055	.153	-.218	.553*	.153	.250	-.250	-.102	.102	-.302	-.201	.250	-.050	1	.186
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Total															.833	.003
Pearson Correlation																
Sig. (2-tailed)		.016	.003	.028	.829	.017	.003	.043	.584	.011	.012	.410	.410	.003	.432	1
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Nomor Soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan
Soal_1	0,530	0,016	Valid
Soal_2	0,637	0,003	Valid
Soal_3	0,492	0,028	Valid
Soal_4	0,052	0,829	Tidak Valid
Soal_5	0,529	0,017	Valid
Soal_6	0,621	0,003	Valid
Soal_7	-0,125	0,601	Tidak Valid
Soal_8	0,621	0,003	Valid
Soal_9	0,456	0,043	Valid
Soal_10	-0,130	0,584	Tidak Valid
Soal_11	0,554	0,011	Valid
Soal_12	0,551	0,012	Valid
Soal_13	0,195	0,410	Tidak Valid
Soal_14	0,626	0,003	Valid
Soal_15	0,186	0,432	Tidak Valid

Uji Reabilitas Tes

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.813	10

Lampiran 6. Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	16	10	50	30.63	12.894
Post-Test Eksperimen	16	50	90	70.62	13.401
Pre-Test Kontrol	15	10	50	30.67	14.864
Post-Test Kontrol	15	40	80	58.67	11.872
Valid N (listwise)	15				

Lampiran 7. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas

Uji Normalitas

Tests of Normality

Kelas	Statistic	df	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk		
			Sig.	Statistic	df	Sig.	
Keterampilan Berpikir Kreatif	Pre-Test Eksperimen (GQGA)	.204	16	.074	.917	16	.149
	Post-Test Eksperimen (GQGA)	.195	16	.104	.903	16	.090
	Pre-Test Kontrol (Konvensional)	.202	15	.102	.890	15	.066
	Post-Test Kontrol (Konvensional)	.167	15	.200 [*]	.931	15	.279

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

Kelas	Based on	Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Keterampilan Berpikir Kreatif	Based on Mean	.188	1	29	.668
	Based on Median	.236	1	29	.631
	Based on Median and with adjusted df	.236	1	28.757	.631
	Based on trimmed mean	.183	1	29	.672

Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP Kelas V A (Eksperimen)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SDN 067253 Medan
Kelas / Semester : V A / 2
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Pokok : Kubus dan Balok
Sub Materi : Volume dan Jaring-Jaring Kubus dan Balok
Alokasi waktu : 60 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca buku teks volume kubus dan balok, siswa mampu menentukan volume kubus dan balok menggunakan kubus satuan.
2. Dengan memperhatikan kerangka kubus dan balok yang disediakan guru, siswa mampu menemukan rumus volume kubus dan balok menggunakan kubus satuan.
3. Dengan memperhatikan guru, siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok.
4. Dengan memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu menghitung perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga.
5. Dengan memperhatikan media kerangka kubus dan balok yang disediakan guru, siswa mampu menjabarkan pengertian jaring-jaring dan mengidentifikasi bentuk jaring-jaring.

B. MATERI PEMBELAJARAN

1. Volume kubus dan balok
2. Perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga
3. Jaring-jaring balok dan kubus

C. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran : Model Giving Question and Getting Answer (GQGA).
2. Metode : Ceramah, tanya-jawab, diskusi kelompok, penugasan, dan persentasi.

D. MEDIA/ALAT DAN SUMBER BELAJAR

1. Media/Alat : - Buku teks Matematika kelas V Sekolah Dasar.
- Kerangka karton kubus dan balok
- Beragam benda dikelas yang berbentuk kubus dan balok
2. Sumber Belajar : *Buku Siswa Aktif dan Kreatif Belajar Matematika 5, Matematika. Buku Matematika Kurikulum 2013. Jakarta : Grafindo.*

E. LANGKAH – LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan do'a dengan agama dan keyakinan masing-masing. • Guru mengecek kehadiran siswa-siswa dan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. • Guru dan siswa melakukan <i>ice breaking</i> untuk meningkatkan fokus siswa sebelum memasuki kegiatan pembelajaran. • Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Dengan pertanyaan guru “Apakah kalian ingat pelajaran yang lalu mengenai bangun ruang? Menurut kalian apa saja bangun ruang yang ada di dalam kelas ini? Yang bisa menjawab tunjuk tangan”. Salah satu siswa tunjuk tangan dan menjawab “Ingat bu, bangun ruang yang ada didalam kelas yaitu balok, kubus dan prisma bu”. Guru bertanya lagi “Namun hari ini kita belajar mengenai kubus dan balok, menurut kalian ada berapakah titik sudut, rusuk dan sisi pada kubus dan balok?”. Siswa tunjuk 	

	<p>tangan dan menjawab “pada balok dan kubus untuk titik sudutnya sama ada delapan, rusuk juga sama ada 12 bu dan sisi juga sama bu ada 6 bu”. Guru memberi apresiasi kepada siswa yang sudah menjawab.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menginformasikan materi yang akan dibelajarkan yaitu mengenai volume balok dan kubus, perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga serta jaring-jaring balok dan kubus. • Siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 	
<p>Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa sebelum memasuki proses pembelajaran akan diberikan test berupa “pre-test”. Setelah selesai dilakukan lalu dikumpul. • Siswa diminta untuk membaca dan memperhatikan contoh mengenai cara menentukan volume kubus dan balok dengan benda satuan. • Siswa diminta untuk memperhatikan kerangka kubus dan balok yang disediakan guru untuk memahami dan menemukan rumus-rumus bangun ruang balok dan kubus. <div data-bbox="588 1055 1139 1285" data-label="Image"> </div> <p>Setelah melihat balok dan kubus dapat menyimpulkan rumus-rumus yang didapat, yaitu :</p> <div data-bbox="584 1417 1118 1532" data-label="Equation-Block" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p><i>Volume kubus : $r \times r \times r$</i> <i>Volume balok : $p \times l \times t$</i></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta untuk mencoba cara penyelesaian mencari volume bangun ruang kubus dan balok dengan setiap siswa bergantian kedepan untuk mengerjakan soal yang diberikan guru di papan tulis. • Setelah menghitung volume kubus, siswa diminta untuk mendengar penjelasan guru mengenai perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga. 	

Contoh :

Diketahui volume kubus yang memiliki panjang rusuk 5 satuan, maka volumenya adalah $5 \times 5 \times 5 = 5^3$. Maka bilangan 5^3 adalah bilangan pangkat tiga. Dari hasil 5^3 adalah 125.

Untuk mengetahui akar pangkat tiga, lihat angka berikut ini $\sqrt[3]{125} = 5$. Bilangan tersebut dikatakan akar pangkat tiga.

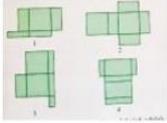
- Siswa diminta untuk mengamati dan memahami mengenai jaring-jaring kubus dan balok dibuku.



- Kemudian, guru melakukan tanya jawab mengenai jaring-jaring kubus dan balok. Dengan pertanyaan guru “Apa pengertian jaring-jaring?” Namun tidak ada yang dapat menjawab sehingga guru menjelaskan bahwa “Jaring-jaring adalah bidang datar yang berupa gabungan dari bangun datar yang menyusun sebuah bangun ruang seperti kubus dan balok”.
- Siswa diminta melihat jaring-jaring kubus dan balok yang disediakan guru sehingga siswa dapat mengidentifikasi jaring-jaring kubus dan balok.



	<p>Langkah – langkah :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah menjelaskan materi, guru memberikan intruksi kepada siswa mengenai pembelajaran yang dilakukan. • Siswa dibagi menjadi 4 kelompok dan setiap siswa diberi kartu pasangan (kartu bertanya dan kartu menjawab). Setiap kelompok menyampaikan kartu bertanya dan kartu menjawab mengenai materi volume kubus dan balok, pangkat tiga dan akar pangkat tiga serta jaring-jaring kubus dan balok. • Kelompok siswa yang banyak maju untuk mempersentasikan kartu bertanya atau kartu menjawab dengan benar mendapatkan poin dari guru • Setiap siswa dikelompok berdiskusi untuk menulis mengenai materi yang belum dipahami pada kartu bertanya. Dan materi yang sudah dipahami ditulis dikartu menjawab. <i>Kartu bertanya : Saya belum paham tentang</i> <i>Kartu menjawab : Saya paham tentang</i> • Lalu setelah sudah menulis semua, setiap siswa menempelkan kartu bertanya di kolom <i>Question</i> dan kartu menjawab dikolom <i>Answer</i> yang telah disediakan guru di papan tulis. • Jika siswa tidak dapat menjawab dan menjelaskan, maka guru wajib menjelaskannya. • Perwakilan setiap kelompok memilih kertas bertanya atau kertas menjawab didepan. Jika memilih kertas bertanya, siswa diharapkan dapat menjelaskan pertanyaan dari kartu yang diambil. Jika memilih kertas menjawab, siswa diharapkan mampu mengetahui pertanyaan mengenai materi seperti apa yang dijelaskan dikertas menjawab. Lalu mempersentaskannya didepan kelas. <ul style="list-style-type: none"> - Perwakilan kelompok 1 mengambil kartu bertanya dengan tulisan “Saya belum paham tentang kubus. Apa rumus volume kubus?” Lalu menjawab “Rumus kubus adalah sisi x sisi x sisi”. Untuk kelompok 1 mendapatkan poin 1. - Perwakilan kelompok 2 mengambil kartu bertanya dengan tulisan “Saya belum paham tentang balok. Bagaimana cara membuat jaring-jaring balok?” Lalu menjelaskan “Caranya yaitu mencetak pola gambar balok, 	
--	--	--

	<p>7. Jika Adi memiliki akuarium berukuran 6 cm x 5 cm x 4 cm maka balok yang memiliki volume yang sama dengan akuarium Adi adalah a. A b. B c. C d. A dan B</p> <p>8. Jika $\sqrt[n]{a} = 9$, nilai $a = \dots$ a. 529 b. 645 c. 729 d. 820</p> <p>9. Perhatikan gambar berikut!</p>  <p>Agar menjadi jaring-jaring kubus, bangun persegi yang harus dihilangkan adalah nomor a. 1 b. 3 c. 4 d. 7</p> <p>10. Jaring-jaring yang dapat membentuk balok adalah</p>  <p>a. 1 dan 3 b. 2 dan 3 c. 2 dan 4 d. 1 dan 4</p>	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bersama guru menyimpulkan masalah yang terkait dengan volume kubus dan balok, pangkat tiga dan akar pangkat tiga serta jaring-jaring kubus dan balok. Guru memberi arahan kepada peserta didik agar mengulang-ulang kembali pelajaran di rumah. 	

F. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu pengamatan sikap, tes pengetahuan dan persentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Penilaian : Tugas individu
Instrumen : Tes (Pilihan ganda)
Nilai : Skor hasil x 10

Guru Kelas,



Butet Rumiris Fransica S. S.Pd
NIP. 198211202010012017

Medan, Maret 2023

Peneliti,



Nadya
NPM. 1902090158

Mengetahui,

Kepala SDN 067253 Medan



Magdalena Hefena Silitonga, S.Pd
NIP. 196801201987122003

RPP Kelas V B (Kontrol)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SDN 067253 Medan
 Kelas / Semester : V B / 2
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Kubus dan Balok
 Sub Materi : Volume dan Jaring-Jaring Kubus dan Balok
 Alokasi waktu : 60 menit

G. TUJUAN PEMBELAJARAN

6. Dengan membaca buku teks volume kubus dan balok, siswa mampu menentukan volume kubus dan balok menggunakan kubus satuan.
7. Dengan memperhatikan kerangka kubus dan balok yang disediakan guru, siswa mampu menemukan rumus volume kubus dan balok menggunakan kubus satuan.
8. Dengan memperhatikan guru, siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok.
9. Dengan memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu menghitung perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga.
10. Dengan memperhatikan media kerangka kubus dan balok yang disediakan guru, siswa mampu menjabarkan pengertian jaring-jaring dan mengidentifikasi bentuk jaring-jaring.

H. MATERI PEMBELAJARAN

4. Volume kubus dan balok
5. Perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga
6. Jaring-jaring balok dan kubus

I. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

3. Model Pembelajaran : Model Konvensional
4. Metode : Ceramah

J. MEDIA/ALAT DAN SUMBER BELAJAR

3. Media/Alat : - Buku teks Matematika kelas V Sekolah Dasar.
 - Kerangka karton kubus dan balok
 - Beragam benda dikelas yang berbentuk kubus dan balok
4. Sumber Belajar : *Buku Siswa Aktif dan Kreatif Belajar Matematika 5, Matematika. Buku Matematika Kurikulum 2013. Jakarta : Grafindo.*

K. LANGKAH – LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan do'a dengan agama dan keyakinan masing-masing. • Guru mengecek kehadiran siswa-siswa dan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. • Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Dengan pertanyaan guru "Apakah kalian sudah pelajari mengenai bangun ruang? Yang bisa menjawab tunjuk tangan". Salah satu siswa tunjuk tangan dan menjawab "Sudah, minggu lalu kami sudah pelajari tentang kubus dan balok". • Guru menginformasikan materi yang akan dibelajarkan yaitu mengenai volume balok dan kubus, perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga serta jaring-jaring balok dan kubus. • Siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa sebelum memasuki proses pembelajaran akan diberikan test berupa "pre-test". Setelah selesai dilakukan lalu dikumpul. • Siswa diminta untuk membaca dan memperhatikan contoh mengenai cara menentukan volume kubus dan balok dengan benda satuan. • Siswa diminta untuk memperhatikan kerangka kubus dan balok yang disediakan guru untuk memahami dan menemukan rumus-rumus bangun 	

ruang balok dan kubus.



Setelah melihat balok dan kubus dapat menyimpulkan rumus-rumus yang didapat, yaitu :

$$\text{Volume kubus} : r \times r \times r$$

$$\text{Volume balok} : p \times l \times t$$

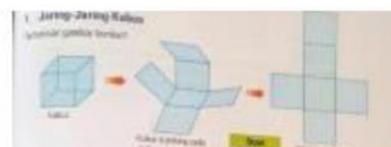
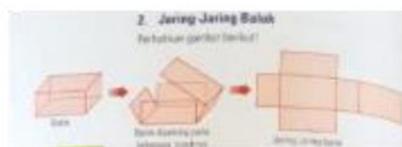
- Siswa diminta untuk mencoba cara penyelesaian mencari volume bangun ruang kubus dan balok dengan setiap siswa bergantian kedepan untuk mengerjakan soal yang diberikan guru di papan tulis.
- Setelah menghitung volume kubus, siswa diminta untuk mendengar penjelasan guru mengenai perpangkatan tiga dan akar pangkat tiga.

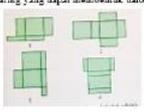
Contoh :

Diketahui volume kubus yang memiliki panjang rusuk 5 satuan, maka volumenya adalah $5 \times 5 \times 5 = 5^3$. Maka bilangan 5^3 adalah bilangan pangkat tiga. Dari hasil 5^3 adalah 125.

Untuk mengetahui akar pangkat tiga, lihat angka berikut ini $\sqrt[3]{125} = 5$. Bilangan tersebut dikatakan akar pangkat tiga.

- Siswa diminta untuk mengamati dan memahami mengenai jaring-jaring kubus dan balok dibuku.



	<p>7. Jika Adi memiliki akuarium berukuran 6 cm x 5 cm x 4 cm maka balok yang memiliki volume yang sama dengan akuarium Adi adalah a. A b. B c. C d. A dan B</p> <p>8. Jika $\sqrt[3]{a} = 9$, nilai a = a. 529 b. 645 c. 729 d. 820</p> <p>9. Perhatikan gambar berikut!</p>  <p>Agar menjadi jaring-jaring kubus, bagian persegi yang harus dihilangkan adalah nomor a. 1 b. 3 c. 4 d. 7</p> <p>10. Jaring-jaring yang dapat membentuk balok adalah</p>  <p>a. 1 dan 3 b. 2 dan 3 c. 2 dan 4 d. 1 dan 4</p>	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru menyimpulkan masalah yang terkait dengan volume kubus dan balok, pangkat tiga dan akar pangkat tiga serta jaring-jaring kubus dan balok. • Guru memberi arahan kepada peserta didik agar mengulang-ulang kembali pelajaran dirumah. 	

L. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu pengamatan sikap, tes pengetahuan dan persentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Penilaian : Tugas individu
 Instrumen : Tes (Pilihan ganda)
 Nilai : Skor hasil x 10

Medan, Maret 2023

Guru Kelas,

Kristin Serdawati S. S.Pd
 NIP. -

Peneliti,

Nadva
 NPM. 1902090158

Mengetahui,
 Kepala SDN 067233 Medan

Magdalena Helena Silitonga, S.Pd
 NIP. 196801201987122003

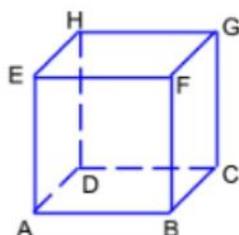
Lampiran 9. Materi Pembelajaran

MATEMATIKA BANGUN RUANG

1. Kubus dan Balok

Kubus dan balok adalah bentuk bangun ruang sederhana yang sering dijumpai. Adapun penjelasan dari balok dan kubus yaitu :

a. Kubus



Kubus adalah bangun ruang yang semua sisinya sama panjang yang sisi kubus berbentuk persegi.

Kubus memiliki titik sudut, rusuk, sisi kubus, diagonal sisi dan diagonal ruang.

- Titik Sudut : A, B, C, D, E, F, G dan H.
- Rusuk kubus : AB, BC, CD, AD, AE, BF, CG, DH, EF, FG, GH, EH.
- Sisi kubus : ABCD, EFGH, ABEF, CDHG, BCGF, ADHE
- Diagonal Sisi : AF, BE, BG, CF, CH, DG, AH, DE, AC, BD, EG, FH.
- Diagonal Ruang : HB, DF, AG, CE

Banyaknya masing-masing komponen adalah sebagai berikut :

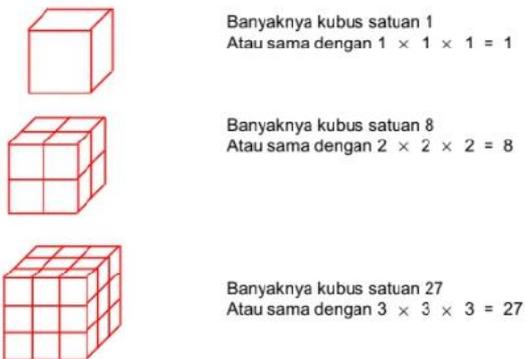
No.	Komponen	Banyaknya
1.	Titik Sudut	8
2.	Rusuk	12
3.	Sisi	6
4.	Diagonal Sisi	12
5.	Diagonal Ruang	4

Adapun cara menentukan volume kubus yaitu dengan rumus dan menghitung jumlah kubus.

Menghitung Jumlah Kubus

Kubus satuan adalah kubus yang panjang rusuknya 1 satuan.

Contoh 1.



Apabila mencari panjang rusuk yang diketahui volume kubusnya, maka dicari invers dari pangkat tiga yang disebut **akar pangkat tiga**.

$$1^3 = 1 \times 1 \times 1 = 1$$

$$2^3 = 2 \times 2 \times 2 = 8$$

$$3^3 = 3 \times 3 \times 3 = 27$$

Contoh 2.

$$2^3 = 2 \times 2 \times 2 = 8 \text{ dapat ditulis } \sqrt[3]{8}$$

$$\text{Karena } 2^3 = 8, \text{ maka } \sqrt[3]{8} = 2$$

Adapun cara mencari panjang rusuk kubus, yaitu :

$$r : \sqrt[3]{\text{Volume Kubus}}$$

Contoh 3.

Volume kubus yang disediakan adalah 3.375 cm^3 . Tentukan panjang rusuk kubusnya!

$$r = \sqrt[3]{\text{Volume Kubus}}$$

$$r = \sqrt[3]{3.375}$$

$$r = 15$$

Menghitung Menggunakan Rumus

Rumus Volume Kubus

$$\text{Volume kubus} : r \times r \times r$$

Contoh 1.

Tentukan volum kubus berikut.

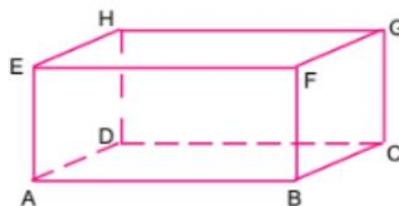


Jawab:

Diketahui $s = 6 \text{ cm}$

$$\begin{aligned} V &= s \times s \times s \\ &= 6 \text{ cm} \times 6 \text{ cm} \times 6 \text{ cm} \\ &= 216 \text{ cm}^3 \end{aligned}$$

Jadi, volum kubus tersebut adalah 216 cm^3 .

b. Balok

Balok merupakan bangun ruang yang memiliki panjang rusuk balok yang tidak sama panjang.

Balok memiliki titik sudut, rusuk dan sisi kubus.

- Titik Sudut : A, B, C, D, E, F, G dan H.
- Rusuk balok : AB, BC, CD, AD, AE, BF, CG, DH, EF, FG, GH, EH.
- Sisi balok : ABCD, EFGH, ABEF, CDHG, BCFG, ADHE.
- Diagonal Sisi : AF, BE, BG, CF, CH, DG, ED, HA, EG, FH, AC, dan BD.
- Diagonal Ruang : HB, DF, AG, CE

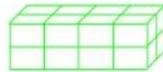
Banyaknya masing-masing komponen adalah sebagai berikut :

No.	Komponen	Banyaknya
1.	Titik Sudut	8
2.	Rusuk	12
3.	Sisi	6
4.	Diagonal Sisi	12
5.	Diagonal Ruang	4

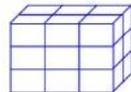
Adapun cara menentukan volume balok yaitu dengan rumus dan menghitung jumlah balok.

Balok satuan adalah balok yang panjang rusuknya 1 satuan.

Contoh 1.

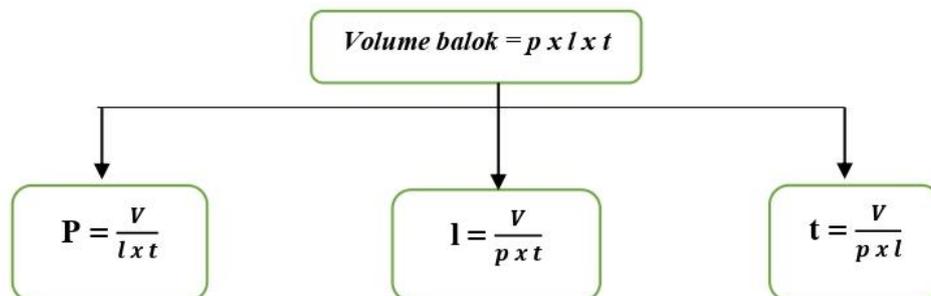


Banyaknya kotak satuan 8
Atau kita tulis $4 \times 2 \times 2 = 16$



Banyaknya kotak satuan 18
Atau kita tulis $3 \times 2 \times 3 = 18$

Rumus Volume Balok



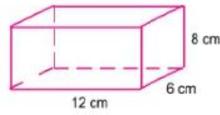
Keterangan :

P : Panjang balok

l : Lebar balok

t : Tinggi balok

Contoh 2.



$$\begin{aligned}
 V &= p \times l \times t \\
 &= 12 \text{ cm} \times 6 \text{ cm} \times 8 \text{ cm} \\
 &= 576 \text{ cm}^3
 \end{aligned}$$

Jawab:
 Diketahui $p = 12 \text{ cm}$, $l = 6 \text{ cm}$, dan $t = 8 \text{ cm}$

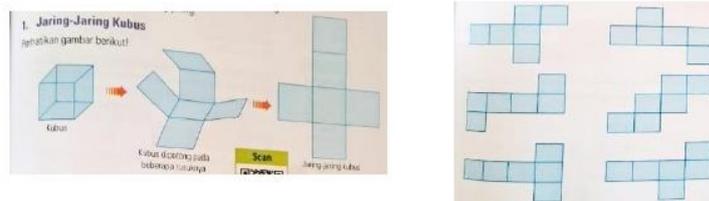
Jadi, volum balok tersebut adalah 576 cm^3 .

2. Jaring-jaring kubus dan balok

Sebuah bangun ruang jika dipotong pada beberapa rusuknya kemudian direbahkan, akan terbentuk suatu gabungan dari beberapa bangun datar. Bentuk gabungan bangun datar sinamakan jaring-jaring.

a. Jaring-jaring kubus

Berdasarkan cara memotong bagian rusuknya, kubus mempunyai beberapa bentuk jaring-jaring kubus. Contoh bentuk jaring-jaring kubus

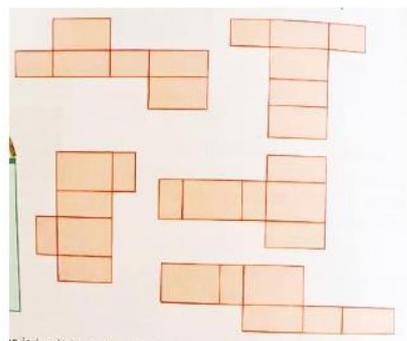


yang lainnya antara lain sebagai berikut :

b. Jaring-jaring balok



Berdasarkan cara memotong bagian rusuknya, balok mempunyai beberapa bentuk jaring-jaring balok. Contoh bentuk jaring-jaring balok yang lainnya antara lain sebagai berikut :



Lampiran 10. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Nilai *Pretest*

ujian satu

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

50

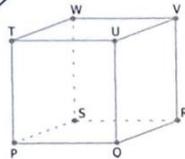
B=5

Nama : CAITLYN
Kelas : V A

Petunjuk :

Jawablah soal-soal dibawah berikut ini dengan memberikan tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Perhatikan gambar kubus berikut ini!



Yang merupakan termasuk rusuk pada gambar kubus diatas adalah

- a. PW, PQ dan PS PQ, QR dan RS
b. QS, QR dan RT d. UV, WS dan UP

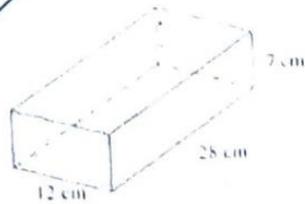
- ~~2.~~ Jika diketahui panjang rusuk kubus adalah s dan volume kubus adalah V , rumus volume kubus tersebut yang tepat adalah

- a. $V = s \times s$ c. $s = V \times V$
b. $V = s \times s \times s$ ~~d.~~ $s = V \times V \times V$

- ~~3.~~ Adi membuat enam potongan kertas berbentuk persegi. Ukuran persegi tersebut 10 cm. Adi merekatkannya menjadi kubus. Volume kubus yang dibuat Adi adalah

- a. 110.000 cm^3 c. 600 cm^3
b. 1.000 cm^3 d. 60 cm^3

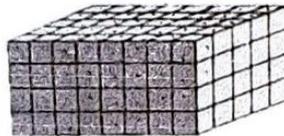
4. Perhatikan gambar balok berikut!



Volume bangun ruang tersebut adalah

- a. 2.212 cm^3 ~~c. 2.352 cm^3~~
 b. 2.282 cm^3 d. 2.362 cm^3

5. Volume dari gambar berikut adalah ... kubus satuan.



- ~~a. 160~~ c. 180
 b. 175 d. 200

Perhatikan pernyataan berikut untuk menjawab pernyataan nomor 6 dan 7!

Diberikan tiga buah balok yang masing-masing berukuran sebagai berikut.

- Balok A memiliki panjang 5 cm, lebar 6 cm, dan tinggi 7 cm.
- Balok B memiliki panjang 4 cm, lebar 3 cm, dan tinggi 10 cm.
- ~~Balok C memiliki panjang 6 cm, lebar 5 cm, dan tinggi 6 cm.~~

6. Urutan volume balok yang tepat mulai dari yang terbesar adalah

- a. Balok A, balok B, balok C ~~c. balok C, balok A, balok B~~
 b. Balok A, balok C, balok B d. balok C, balok B, balok A

~~7. Jika Adi memiliki akuarium berukuran 6 cm x 5 cm x 4 cm maka balok yang memiliki volume yang sama dengan akuarium Adi adalah~~

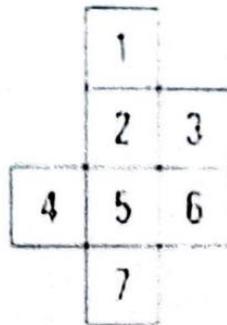
- a. A b. B c. C ~~d. A dan B~~

~~8. Jika $\sqrt[3]{a} = 9$, nilai a =~~

- a. 529 ~~b. 645~~ c. 729 d. 820

ujian tiga

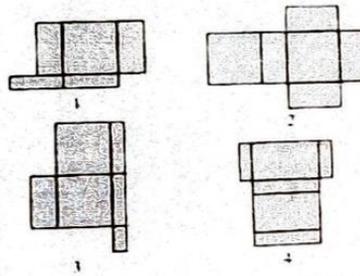
9. Perhatikan gambar berikut!



Agar menjadi jaring-jaring kubus, bangun persegi yang harus dihilangkan adalah nomor

- a. 1 ~~b. 3~~ c. 4 d. 7

10. Jaring-jaring yang dapat membentuk balok adalah



- a. 1 dan 3 b. 2 dan 3 ~~c. 2 dan 4~~ d. 1 dan 4

EVGAS SATU

30

Lembar Kerja Peserta Didik

(LKPD)

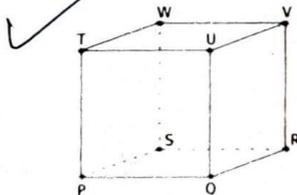
Nama : IGO ALAM BAGA . m.s
Kelas : 5 A

B = 3

Petunjuk :

Jawablah soal-soal dibawah berikut ini dengan memberikan tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Perhatikan gambar kubus berikut ini!



Yang merupakan termasuk rusuk pada gambar kubus diatas adalah

- a. PW, PQ dan PS PQ, QR dan RS
b. QS, QR dan RT d. UV, WS dan UP

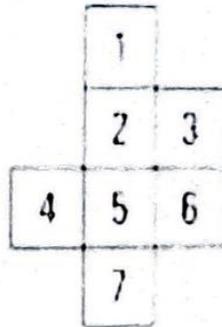
2. Jika diketahui panjang rusuk kubus adalah s dan volume kubus adalah V , rumus volume kubus tersebut yang tepat adalah

- a. $V = s \times s$ $s = V \times V$
b. $V = s \times s \times s$ d. $s = V \times V \times V$

3. Adi membuat enam potongan kertas berbentuk persegi. Ukuran persegi tersebut 10 cm. Adi merekatkannya menjadi kubus. Volume kubus yang dibuat Adi adalah

- a. 110.000 cm^3 c. 600 cm^3
b. 1.000 cm^3 d. 60 cm^3

9. Perhatikan gambar berikut!

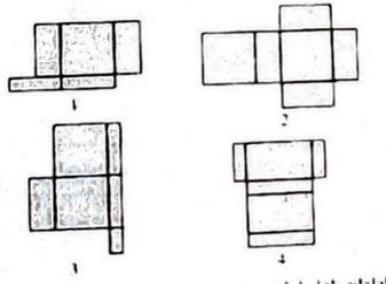


Agar menjadi jaring-jaring kubus, bangun persegi yang harus dihilangkan adalah nomor

- a. 1 b. 3 c. 4 ~~d. 7~~

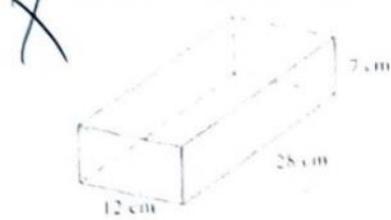
X

10. Jaring-jaring yang dapat membentuk balok adalah



- a. 1 dan 3 b. 2 dan 3 c. 2 dan 4 ~~d. 1 dan 4~~

4. Perhatikan gambar balok berikut!



Volume bangun ruang tersebut adalah

a. 2.212 cm^3

c. 2.352 cm^3

~~b.~~ 2.282 cm^3

d. 2.362 cm^3

5. Volume dari gambar berikut adalah ... kubus satuan.



a. 160

~~c.~~ 180

b. 175

d. 200

Perhatikan pernyataan berikut untuk menjawab pernyataan nomor 6 dan 7!

Diberikan tiga buah balok yang masing-masing berukuran sebagai berikut.

- Balok A memiliki panjang 5 cm, lebar 6 cm, dan tinggi 7 cm.
- Balok B memiliki panjang 4 cm, lebar 3 cm, dan tinggi 10 cm.
- Balok C memiliki panjang 6 cm, lebar 5 cm, dan tinggi 6 cm.

6. Urutan volume balok yang tepat mulai dari yang terbesar adalah

a. Balok A, balok B, balok C

~~c.~~ balok C, balok A, balok B

b. Balok A, balok C, balok B

d. balok C, balok B, balok A

7. Jika Adi memiliki akuarium berukuran 6 cm x 5 cm x 4 cm maka balok yang memiliki volume yang sama dengan akuarium Adi adalah

~~a.~~ A

b. B

c. C

d. A dan B

8. Jika $\sqrt[3]{a} = 9$, nilai $a = \dots$

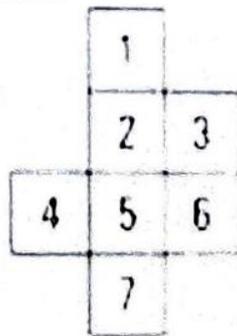
a. 529

b. 645

c. 729

~~d.~~ 820

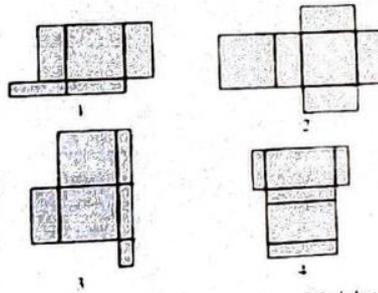
- ~~9.~~ Perhatikan gambar berikut!



Agar menjadi jaring-jaring kubus, bangun persegi yang harus dihilangkan adalah nomor

- a. 1 b. 3 c. 4 ~~d. 7~~

- ~~10.~~ Jaring-jaring yang dapat membentuk balok adalah



- ~~a.~~ 1 dan 3 b. 2 dan 3 c. 2 dan 4 d. 1 dan 4

Posttest

ujian 2.

B = 9 90

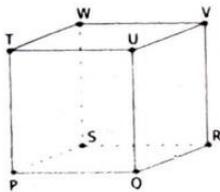
Lembar Kerja Peserta Didik
(LKPD)

Nama : CAITLYN
Kelas : V A

Petunjuk :

Jawablah soal-soal dibawah berikut ini dengan memberikan tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Perhatikan gambar kubus berikut ini!



Yang merupakan termasuk rusuk pada gambar kubus diatas adalah

- a. PW, PQ dan PS ~~PQ, QR dan RS~~
b. QS, QR dan RT d. UV, WS dan UP

2. Jika diketahui panjang rusuk kubus adalah s dan volume kubus adalah V , rumus volume kubus tersebut yang tepat adalah

- a. $V = s \times s$ c. $s = V \times V$
~~b. $V = s \times s \times s$~~ d. $s = V \times V \times V$

3. Adi membuat enam potongan kertas berbentuk persegi. Ukuran persegi tersebut 10 cm. Adi merekatkannya menjadi kubus. Volume kubus yang dibuat Adi adalah

- ~~a. 110.000 cm³~~ c. 600 cm³
~~b. 1.000 cm³~~ d. 60 cm³

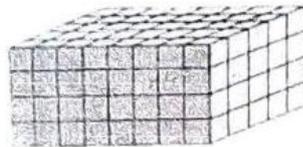
4. Perhatikan gambar balok berikut!



Volume bangun ruang tersebut adalah

- a. 2.212 cm^3 ~~c. 2.352 cm^3~~
 b. 2.282 cm^3 d. 2.362 cm^3

5. Volume dari gambar berikut adalah ... kubus satuan.



- ~~a. 160~~ c. 180
 b. 175 d. 200

Perhatikan pernyataan berikut untuk menjawab pernyataan nomor 6 dan 7!

Diberikan tiga buah balok yang masing-masing berukuran sebagai berikut.

- Balok A memiliki panjang 5 cm, lebar 6 cm, dan tinggi 7 cm.
- Balok B memiliki panjang 4 cm, lebar 3 cm, dan tinggi 10 cm.
- Balok C memiliki panjang 6 cm, lebar 5 cm, dan tinggi 6 cm.

6. Urutan volume balok yang tepat mulai dari yang terbesar adalah

- ~~a. Balok A, balok B, balok C~~ ~~c. balok C, balok A, balok B~~
 b. Balok A, balok C, balok B d. balok C, balok B, balok A

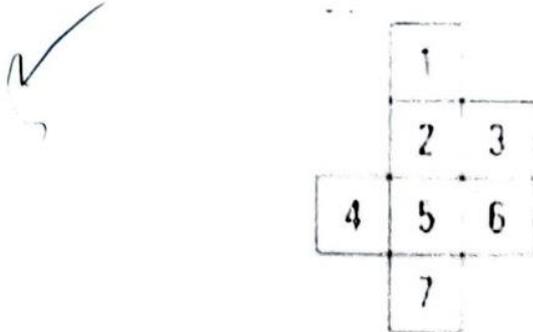
7. Jika Adi memiliki akuarium berukuran 6 cm x 5 cm x 4 cm maka balok yang memiliki volume yang sama dengan akuarium Adi adalah

- a. A ~~b. B~~ c. C d. A dan B

8. Jika $\sqrt[3]{a} = 9$, nilai $a = \dots$

- a. 529 b. 645 ~~c. 729~~ d. 820

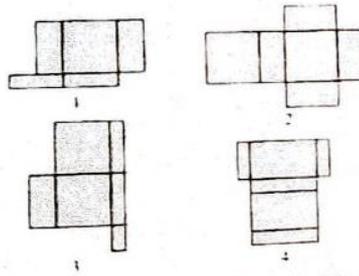
9. Perhatikan gambar berikut!



Agar menjadi jaring-jaring kubus, bangun persegi yang harus dihilangkan adalah nomor

- a. 1 ~~b. 3~~ c. 4 d. 7

10. Jaring-jaring yang dapat membentuk balok adalah



- a. 1 dan 3 b. 2 dan 3 ~~c. 2 dan 4~~ d. 1 dan 4

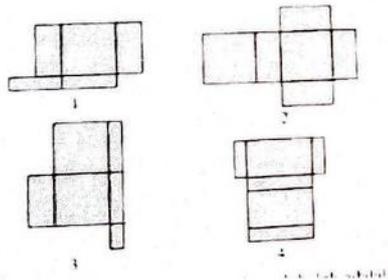
9. Perhatikan gambar berikut!



Agar menjadi jaring-jaring kubus, bangun persegi yang harus dihilangkan adalah nomor

- a. 1 ~~b. 3~~ c. 4 d. 7

10. Jaring-jaring yang dapat membentuk balok adalah



- a. 1 dan 3 b. 2 dan 3 ~~c. 2 dan 4~~ d. 1 dan 4

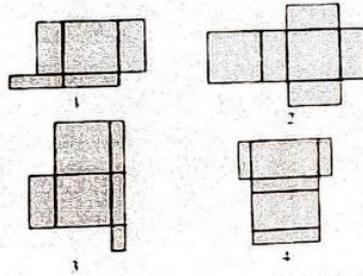
9. Perhatikan gambar berikut!



Agar menjadi jaring-jaring kubus, bangun persegi yang harus dihilangkan adalah nomor

- a. 1 ~~b. 3~~ c. 4 d. 7

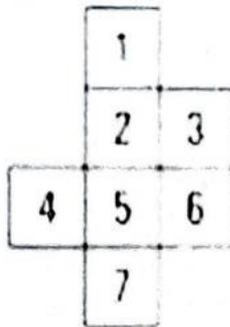
10. Jaring-jaring yang dapat membentuk balok adalah



- a. 1 dan 3 b. 2 dan 3 ~~c. 2 dan 4~~ d. 1 dan 4

9. Perhatikan gambar berikut!

X

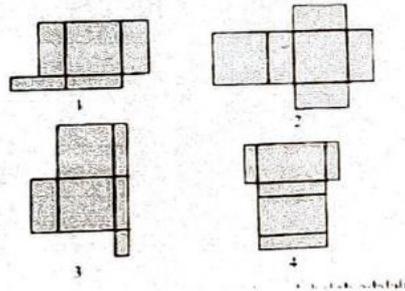


Agar menjadi jaring-jaring kubus, bangun persegi yang harus dihilangkan adalah nomor

- a. 1 b. 3 c. 4 d. 7

10. Jaring-jaring yang dapat membentuk balok adalah

X



- a. 1 dan 3 b. 2 dan 3 c. 2 dan 4 d. 1 dan 4

30/

Lembar Kerja Peserta Didik
(LKPD)

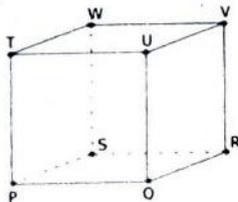
B = 3

Nama : HABIB Maulana
Kelas : V B

Petunjuk :

Jawablah soal-soal dibawah berikut ini dengan memberikan tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Perhatikan gambar kubus berikut ini!



Yang merupakan termasuk rusuk pada gambar kubus diatas adalah

- a. PW, PQ dan PS
b. QS, QR dan RT

- ~~X~~ c. PQ, QR dan RS
d. UV, WS dan UP

~~X~~ 2. Jika diketahui panjang rusuk kubus adalah s dan volume kubus adalah V , rumus volume kubus tersebut yang tepat adalah

- ~~X~~ a. $V = s \times s$
b. $V = s \times s \times s$

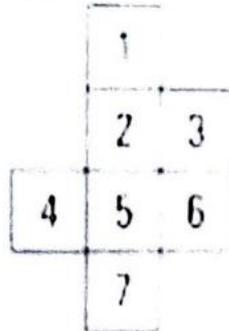
- c. $s = V \times V$
d. $s = V \times V \times V$

~~X~~ 3. Adi membuat enam potongan kertas berbentuk persegi. Ukuran persegi tersebut 10 cm. Adi merekatkannya menjadi kubus. Volume kubus yang dibuat Adi adalah

- a. 110.000 cm^3
b. 1.000 cm^3

- c. 600 cm^3
~~X~~ d. 60 cm^3

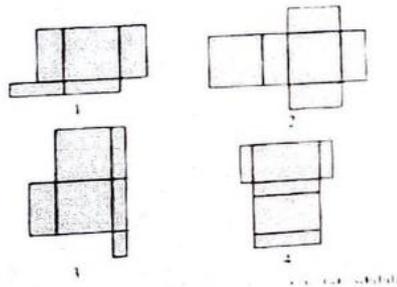
9. Perhatikan gambar berikut!



Agar menjadi jaring-jaring kubus, bangun persegi yang harus dihilangkan adalah nomor

- a. 1 ~~b. 3~~ c. 4 d. 7

~~10.~~ Jaring-jaring yang dapat membentuk balok adalah



- ~~a.~~ 1 dan 3 b. 2 dan 3 c. 2 dan 4 d. 1 dan 4

ujian satu (1)

Lembar Kerja Peserta Didik
(LKPD)

10/

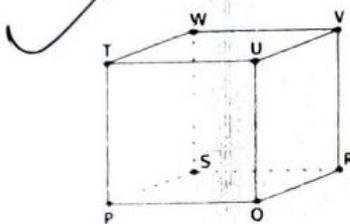
Nama : Libra nur INDAH
Kelas : 5 (V) B

B = 1

Petunjuk :

Jawablah soal-soal dibawah berikut ini dengan memberikan tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Perhatikan gambar kubus berikut ini!



Yang merupakan termasuk rusuk pada gambar kubus diatas adalah

- a. PW, PQ dan PS PQ, QR dan RS
b. QS, QR dan RT UV, WS dan UP

2. Jika diketahui panjang rusuk kubus adalah s dan volume kubus adalah V , rumus volume kubus tersebut yang tepat adalah

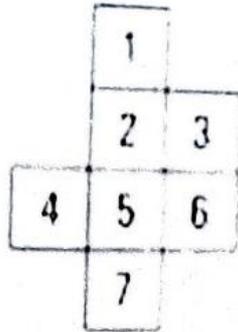
- a. $V = s \times s$ $s = V \times V$
b. $V = s \times s \times s$ $s = V \times V \times V$

3. Adi membuat enam potongan kertas berbentuk persegi. Ukuran persegi tersebut 10 cm. Adi merekatkannya menjadi kubus. Volume kubus yang dibuat Adi adalah

- a. 110.000 cm^3 600 cm^3
b. 1.000 cm^3 60 cm^3

9. Perhatikan gambar berikut!

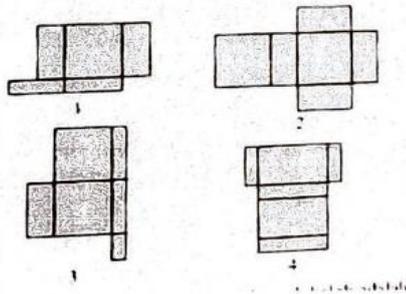
X



Agar menjadi jaring-jaring kubus, bangun persegi yang harus dihilangkan adalah nomor

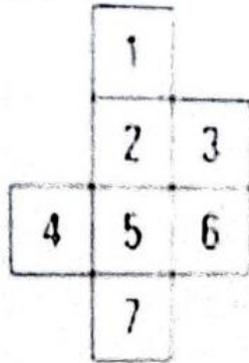
- a. 1 b. 3 ~~c. 4~~ d. 7

10. Jaring-jaring yang dapat membentuk balok adalah



- X a. 1 dan 3 ~~b. 2 dan 3~~ c. 2 dan 4 d. 1 dan 4

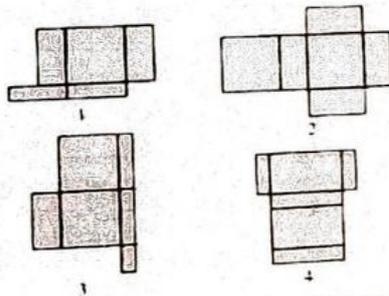
9. Perhatikan gambar berikut!



Agar menjadi jaring-jaring kubus, bangun persegi yang harus dihilangkan adalah nomor

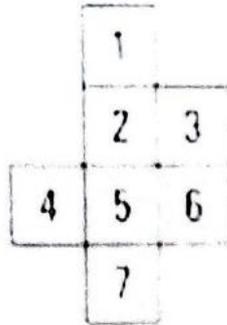
- a. 1 ~~b. 3~~ c. 4 d. 7

10. Jaring-jaring yang dapat membentuk balok adalah



- a. 1 dan 3 b. 2 dan 3 ~~c. 2 dan 4~~ d. 1 dan 4

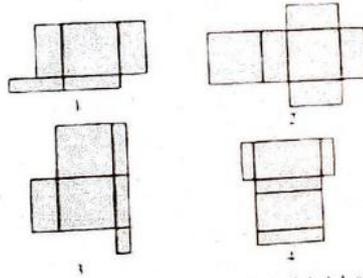
9. Perhatikan gambar berikut!



Agar menjadi jaring-jaring kubus, bangun persegi yang harus dihilangkan adalah nomor

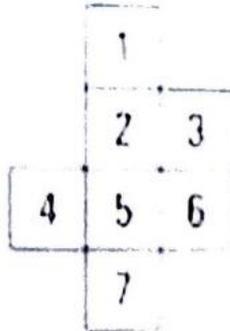
- a. 1 ~~b. 3~~ c. 4 d. 7

10. Jaring-jaring yang dapat membentuk balok adalah



- a. 1 dan 3 b. 2 dan 3 c. 2 dan 4 ~~d. 1 dan 4~~

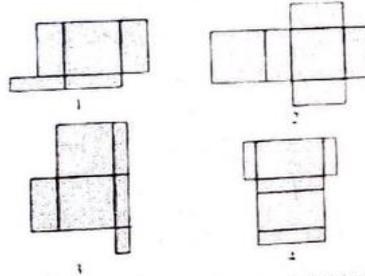
9. Perhatikan gambar berikut!



Agar menjadi jaring-jaring kubus, bangun persegi yang harus dihilangkan adalah nomor

- a. 1 b. 3 ~~c. 4~~ d. 7

10. Jaring-jaring yang dapat membentuk balok adalah



- a. 1 dan 3 b. 2 dan 3 ~~c. 2 dan 4~~ d. 1 dan 4

Lampiran 12. Kunci Jawaban LKPD**Kunci Jawaban**

1. C. PQ, QR dan RS
2. B. $V = s \times s \times s$
3. B. 1000 cm^3
4. C. 2.352 cm^3
5. A. 160
6. B. Balok A, balok C dan balok B
7. B. B
8. C. 729
9. B. 3
10. C. 2 dan 4

Lampiran 13. Form K1



FORM K 1

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id>E-mail: fkip@umsu.ac.id**

Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Nadya
NPM : 1902090158
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kredit Kumulatif : 119 SKS

IPK = 3,87

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 22.10.2022	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Giving Question and Getting Answer</i> (GQGA) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V di SDN 067253 Medan T.A 2022/2023	 27/10/2022
	Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Oven Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Alat indera Manusia Kelas IV di SDN 067253 Medan T.A 2022/2023	
	Peningkatan Keterampilan Menulis Melalui Media Gambar Seri Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SDN 067253 Medan T.A 2022/2023	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih.

Medan, 22 Oktober 2022

Hormat Pemohon,



Nadya
NPM. 1902090158

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 14. Form K2

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nadya
 NPM : 1902090158
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V di SDN 067253 Medan T.A 2022/2023"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 22 Oktober 2022
 Hormat Pemohon,

Nadya
 NPM. 1902090158

Dibuat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 15. Form K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2512 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

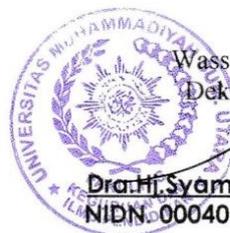
Nama : **Nadya**
 N P M : 1902090158
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer (GQGA) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V di SD Negeri 067253 Medan T.A.2022/2023

Pembimbing : **Ismail Saleh Nst, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 27 Oktober 2023

Medan, 01 Rab' Akhir 1444 H
 27 Oktober 2022 M



Wassalam
 Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd
 NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

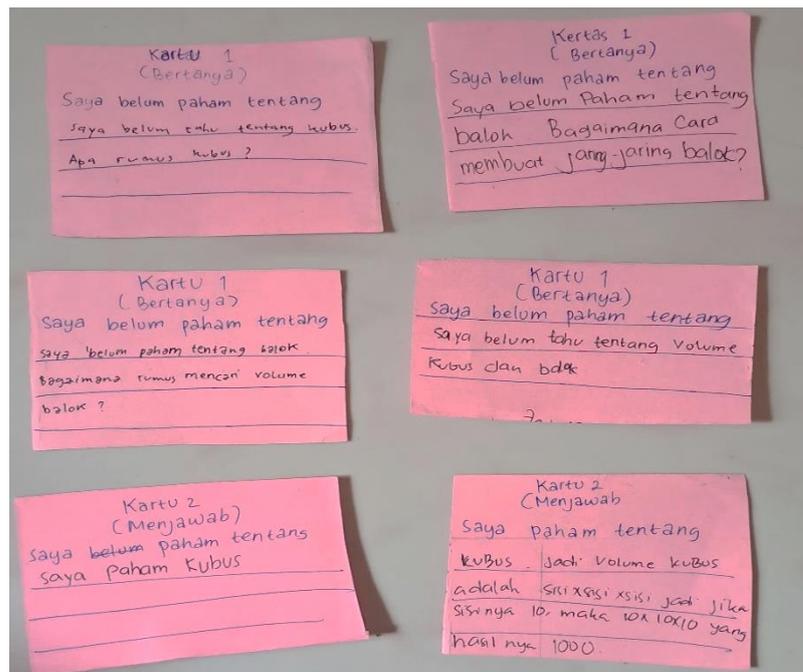
1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJID MENGIKUTI SEMINAR**



DOKUMENTASI







SKRIPSI NADYA FINAL-1

ORIGINALITY REPORT

25% SIMILARITY INDEX	23% INTERNET SOURCES	12% PUBLICATIONS	11% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	4%
2	core.ac.uk Internet Source	1%
3	repository.upi.edu Internet Source	1%
4	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
5	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%
6	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
7	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1%
8	theses.uinmataram.ac.id Internet Source	1%
9	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Nadya
NPM : 1902090158
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN 067253 Medan T.A 2022/2023

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
20-10-2022	Pengajuan Judul	
22-10-2022	ACC Judul	
17-11-2022	Revisi Latar Belakang Masalah	
15-12-2022	Revisi Identifikasi Masalah	
21-12-2022	Revisi Rumusan Masalah	
26-01-2023	Revisi BAB III	
31-01-2023	Revisi RPP & Daftar Pustaka	
02-02-2023	ACC Seminar	

Medan, 02 Februari 2023

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Nadya
 NPM : 1902090158
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN 067253 Medan T.A 2022/2023

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 09 Februari 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Nadya
NPM : 1902090158
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Kelas V SDN 067253 Medan T.A 2022/2023

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Penulisan Pada Spasi
2.	Perbaikan Kisi-kisi soal pretest dan posttest
3.	Perbaikan Uji menggunakan Uji N-gain.
4.	Memperbaiki RPP.

Medan, 09 Februari 2023

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembahas

Dr, Marah Doly, S.Pd., M.Si



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis Tanggal 09 Februari 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Nadya
N.P.M : 1902090158
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN 067253 Medan T.A 2022/2023

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- [] Disetujui
[] Disetujui dengan adanya perbaikan
[] Ditolak

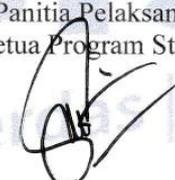
Pembimbing


Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Pembahas


Dr. Marah Doly, S.Pd., M.Si

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Nadya
N.P.M : 1902090158
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN 067253 Medan T.A 2022/2023

Pada hari Kamis, tanggal 09 Februari, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

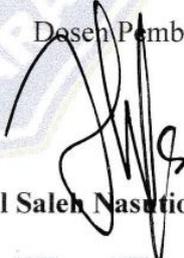
Medan, Februari 2023

Disetujui oleh :

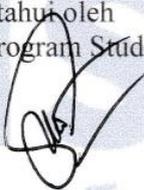
Dosen Pembahas,

Dosen Pembimbing


Dr. Marah Doly, S.Pd., M.Si


Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Nadya
 NPM : 1902090158
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Kelas V SDN 067253 Medan T.A 2022/2023

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Februari 2023

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

Nadya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nadya
NPM : 1902090158
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Kelas V SDN 067253 Medan T.A 2022/2023

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis, tanggal 09, Bulan Februari, Tahun 2023.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Februari 2023

Ketua,

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**Data Pribadi**

Nama : Nadya
NPM : 1902090158
Tempat dan Tanggal Lahir : Medan, 18 Juni 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl. Platina No 7 C, Titipapan
Anak ke- : 2 dari 2 bersaudara

Data Orang Tua

Nama Ayah : Iskandar
Nama Ibu : Safrida
Alamat : Jl. Platina No 7 C, Titipapan

Pendidikan Formal

SD : SDN 067253 Medan
SMP : SMP Brigjend Katamso II Medan
SMA : SMA Negeri 16 Medan
Sarjana (S1) : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, Mei 2023
Hormat saya

Nadya