

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER (GQGA)* TERHADAP KETERAMPILAN NUMERASI SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DI KELAS V SD ASUHAN JAYA
TAHUN AJARAN 2022-2023**

SKRIPSI

*Diajukan guna Memenuhi Syarat Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

ELIYATI

NPM. 1802090015



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

MEDAN

2024



**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 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 02 Maret 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Eliyati
NPM : 1802090015
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap Keterampilan Numerasi Siswa pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Asuhan Jaya Tahun Ajaran 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

Ketua

Dra. Hj. Svamsuyarnita, M.Pd.

Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.
2. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.
3. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., 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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Eliyati
NPM : 1802090015
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap Keterampilan Numerasi Siswa pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Asuhan Jaya Tahun Ajaran 2022/2023.

Sudah layak disidangkan.

Medan, 20 Januari 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

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

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

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



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kaptan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Eliyati
NPM : 1802090015
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap Keterampilan Numerasi Siswa pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Asuhan Jaya Tahun Ajaran 2022-2023.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap Keterampilan Numerasi Siswa pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Asuhan Jaya Tahun Ajaran 2022-2023." Adalah benar 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 sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



Eliyati
NPM. 1802090015

ABSTRAK

ELIYATI, 1802090015. Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER* (GQGA) Terhadap Keterampilan Numerasi Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD Asuhan Jaya Tahun Ajaran 2022-2023

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap keterampilan numerasi siswa pada matematika kelas V SD Asuhan Jaya. Penelitian ini dilaksanakan di SD Asuhan Jaya. Jenis model penelitian ini adalah *quasi eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang berjumlah 49 siswa. Teknik pengambilan sampel dengan *Random Sampling* dimana pengambilan sampel secara acak, sehingga terdapat dua kelas yang akan menjadi sampel penelitian yaitu kelas V-A sebagai kelas eksperimen pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* dan kelas V-B sebagai kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan hasil belajar siswa yang diberi perlakuan dengan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* diperoleh rata-rata 78.88. Sedangkan untuk hasil belajar dengan menggunakan konvensional diperoleh rata-rata 76.82. Dari hasil perhitungan hipotesis terdapat t -hitung = 2,119 dengan t -tabel = 1,67793 dimana $2,119 > 1,67793$ yang berarti bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap keterampilan numerasi siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD Asuhan Jaya.

Kata Kunci : Strategi *Giving Question and Getting Answer*, keterampilan numerasi.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil alamin, segala puji dan syukur bagi Allah Swt. pemilik alam semesta yang telah menciptakan, menyempurnakan, dan melimpahkan nikmat-Nya berupa rezeki, kesehatan, dan semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal dengan judul **“Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* Terhadap Keterampilan Numerasi Siswa Pada Matematika Kelas 5 SD Asuhan Jaya T.P 2022 -2023”**. Proposal ini disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S. Pd.) pada program studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sholawat dan salam peneliti sampaikan kepada Nabi Muhammad Saw. yang telah menyampaikan risalah kepada umatnya guna membimbing umat manusia ke jalan yang lebih di ridhoi Allah Swt.

Dengan kesungguhan dan dorongan dari semua pihak serta bimbingan dari staf pengajar sehingga peneliti dapat menyelesaikan aktivitas sebagai mahasiswa. Tidak sedikit benturan yang dilalui oleh peneliti dalam meraih jerih payah dalam menyelesaikan karya ilmiah ini. Semua dapat diraih berkat dorongan dari semua pihak. Peneliti sangat berterimakasih dan memberikan penghargaan yang tulus kepada pihak yang turut membantu, terutama kedua orang tua peneliti, yaitu Alm. Ayahanda Imam Safi'i dan Ibunda Sugiati yang telah merawat, membesarkan, mendidik dan memberikan kasih sayang baik moril maupun materil serta selalu mendoakan penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Serta

abang, kakak, dan adik penulis, Ahmad Sulaiman, A.Md., Siti Komariah. S.Pd., Heri Risdianto, S.Ak., Sofia Anggiani, yang telah mendukung, memberikan doa dan semangat kepada penulis.

Semoga Allah Swt selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada beliau yang telah memberikan kasih sayang yang tulus dan tidak lupa juga peneliti sampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP., Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum., Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum., Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Suci Perwita, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Dan selaku Dosen

pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

7. Bapak Muhammad Arifin, S.Pd., M.Pd., Kepala Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah mengizinkan peneliti melakukan riset di perpustakaan yang dipimpinnya.
8. Bapak Dr. Marah Doly Nst, M.Si., selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti.
10. Ibu Mariatik M.Pd selaku Kepala Sekolah SD Asuhan Jaya Medan yang telah menerima dengan baik dalam melaksanakan penelitian.
11. Ibu Juliani Sari S.Pd selaku Guru kelas V SD Asuhan Jaya Medan yang telah membantu saat berlangsungnya penelitian.

Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang namanya tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu. Besar harapan peneliti semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta dapat dikembangkan lebih lanjut.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, Maret 2024

Eliyati

1802090015

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
2.1 Hakikat Strategi Pembelajaran Aktif.....	11
2.2 Hakikat Strategi Pembelajaran <i>Giving Questions and Getting Answers</i> ...	13
2.3 Hakikat Keterampilan Numerasi	18
2.3.1 Pengertian Keterampilan.....	18
2.3.2 Pengertian Numerasi.....	19
2.4 Hakikat Matematika	20
2.4.1 Pengertian Matematika	20
2.4.2 Tujuan Matematika.....	21
2.4.3 Fungsi Matematika	22

2.4.5 Soal Cerita dalam Matematika.....	23
2.5 Penelitian Relevan.....	25
2.6 Kerangka Konseptual.....	28
2.7 Hipotesis.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
3.2 Populasi dan Sampel.....	32
3.2.1 Populasi Penelitian.....	32
3.2.2 Sampel Penelitian.....	33
3.3 Variabel Penelitian.....	33
3.4 Defenisi Operasional Variabel.....	33
3.5 Instrumen Penelitian.....	35
3.5.1 Uji Validitas Tes.....	35
3.5.2 Uji Reliabilitas Tes.....	36
3.5.3 Tingkat Kesukaran Tes.....	37
3.5.4 Daya Pembeda.....	37
3.6 Teknik Analisa Data.....	38
3.6.1 Uji Normalitas.....	38
3.6.2 Uji Homogenitas.....	39
3.6.3 Uji Hipotesis.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Hasil Penelitian.....	40
4.1.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	40

4.1.2 Uji Coba Instrumen	42
1. Uji Validitas	42
2. Uji Reliabilitas	43
3. Uji Tingkat Kesukaran	44
4. Uji Daya Pembeda.....	44
4.1.3 Uji Prasyarat Analisis Data	45
1. Uji Normalitas.....	45
2. Uji Homogenitas	46
3. Uji Hipotesis.....	48
4.2 Pembahasan	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	52
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran	53
Daftar Pustaka.....	54
Lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Belajar Ulangan Siswa Kelas V.....	7
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian Skripsi	32
Tabel 3. 2 Sampel Penelitian.....	33
Tabel 3. 3 Kelompok Sampel.....	35
Tabel 3. 4 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	36
Tabel 3. 5 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	37
Tabel 3. 6 Klasifikasi Daya Pembeda.	38
Tabel 4. 1 Deskripsi Hasil Tes Keterampilan Numerasi Kelas Eksperimen	40
Tabel 4. 2 Deskripsi Hasil Tes Keterampilan Numerasi Kelas Kontrol	41
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas.....	43
Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas	43
Tabel 4. 5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	44
Tabel 4. 6 Hasil Uji Daya Pembeda	45
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Nilai Pretest	45
Tabel 4. 8 Uji Normalitas Nilai Posttest	46
Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen.....	47
Tabel 4. 10 Uji Homogenitas Nilai Posttest.....	47
Tabel 4. 11 Uji T Independen Sampel Test.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	30
Gambar 4. 1 Diagram Hasil Tes Kelas Eksperimen	41
Gambar 4. 2 Diagram Hasil Tes Kelas Kontrol	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP Kelas Eksperimen.....	61
Lampiran 2 RPP Kelas Kontrol.....	66
Lampiran 3 Soal Penelitian.....	70
Lampiran 4 Uji Instrumen.....	72
Lampiran 5 Uji Reliabilitas.....	75
Lampiran 6 Uji Tingkat Kesugkaran.....	76
Lampiran 7 Dokumentasi.....	77
Lampiran 8 K1.....	82
Lampiran 9 K2.....	83
Lampiran 10 K3.....	84
Lampiran 11 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	85
Lampiran 12 Lembar Pengesahan Seminar.....	86
Lampiran 13 Berita Acara Seminar Proposal.....	87
Lampiran 14 Surat Izin Riset.....	88
Lampiran 15 Surat Balasan Riset.....	89
Lampiran 16 Turnitin.....	90
Lampiran 17 Riwayat Hidup.....	91

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting di suatu negara terutama untuk pembangunan negara tersebut. Pendidikan digunakan untuk menghadapi masalah serta perkembangan zaman era globalisasi. Selain itu pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Anwar Arifin, 2003). Tujuan dan fungsi pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang didalamnya terdapat keterkaitan antar konsep. Sejalan dengan pendapat Jmaes dan James (dalam Erna Suwangsih,2010) yang menyebutkan matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai, bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lain. Aktivitas pembelajaran matematika di

sekolah yang ada di Indonesia sejauh ini masih didominasi oleh pembelajaran konvensional. Siswa diposisikan sebagai objek yang dianggap belum tahu apa-apa sedangkan guru diposisikan sebagai orang yang mempunyai pengetahuan, otoritas tertinggi sehingga siswa tidak memahami dengan baik apa yang mereka pelajari. Johnson and Rising (dalam Offirstsons, 2014) menyatakan “Matematika itu adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, dan pembuktian yang logis. Matematika itu bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat, representasinya simbol dan padat, lebih daripada bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi. Oleh karena itu, dalam belajar matematika siswa dituntut aktif dan cermat memahami konsep dan memecahkan masalah matematika. Pemahaman konsep dan pemecahan masalah merupakan dua hal yang penting dalam matematika, kedua tersebut hal tersebut selain berhubungan satu sama lain.

Materi pecahan adalah salah satu materi dasar yang harus dikuasai siswa sejak jenjang Sekolah Dasar. Materi ini merupakan materi dasar dimana konsepnya digunakan terus untuk jenjang yang lebih tinggi bahkan hingga jenjang perguruan tinggi, seperti pecahan yang terkait erat dalam materi aljabar. Selain itu materi ini juga banyak diterapkan dalam pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Contoh sederhana, dalam hal membagikan kue tart kepada sejumlah orang, untuk mengetahui berapa bagian yang didapatkan masing-masing orang maka konsep pecahan yang digunakan.

Namun, kenyataannya mempelajari matematika seringkali siswa kurang memahami konsep yang diberikan, sehingga mereka merasa kesulitan dalam

pemecahan masalah, kurang mampuan siswa dalam memahami konsep dalam matematika menyebabkan siswa kesulitan dalam memecahkan masalah matematika. Oleh karena itu, matematika sering kali dianggap pembelajaran yang sulit dipelajari dan susah untuk dimengerti. Hasil belajar itu sendiri merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pembelajaran tertentu (Nawawi dalam Susanto, 2013).

Numerasi adalah kemampuan seseorang menggunakan angka untuk memecahkan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari (Cockroft dalam Goos Merrlyn, 2011). Numerasi merupakan keterampilan yang dimiliki seseorang dan tidak terbatas pada melakukan perhitungan, namun untuk mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari (Kemendikbud, 2020). Literasi dan numerasi menjadi skill dasar yang harus dimiliki siswa sebagai bekal dalam menyelesaikan permasalahan dunia nyata, oleh karena itu upaya meningkatkan literasi dan numerasi harus dilakukan sejak dini sehingga memperoleh hasil yang optimal. Keterampilan Numerasi dibutuhkan dalam semua aspek kehidupan, baik di rumah maupun di masyarakat. Dalam kehidupan sehari-hari dan bermasyarakat, misalnya ketika berbelanja, merencanakan liburan, memulai usaha, membangun rumah, informasi mengenai kesehatan, semuanya membutuhkan numerasi. Informasi-infor masi tersebut biasanya dinyatakan dalam bentuk numeric atau grafik. Untuk membuat keputusan yang tepat, siswa harus memahami numerasi. Numerasi juga bisa menggunakan dengan permasalahan perjumlahan, perkalian, pengurangan di dalam matematika. Namun, kenyataannya keterampilan numerasi adalah

keterampilan untuk mengaplikasikan suatu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 25 Juli 2022 di kelas V SD Asuhan Jaya, peneliti mengamati dan menemukan beberapa permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan numerasi siswa. Permasalahan tersebut diantaranya pembelajaran yang masih berpusat pada buku matematika atau masih dominan mendengarkan penjelasan guru dikelas dengan menoton, mencatat atau meringkas pelajaran dan hanya menggunakan buku guru dan siswa saja. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan banyak melakukan ceramah. Peserta didik hanya duduk mendengarkan ceramah yang diajarkan pendidik. Dan berdasarkan hasil prasurvei yang dilakukan peneliti, diperoleh data tentang hasil belajar siswa mata pembelajaran matematika, diketahui bahwa pada dasarnya nilai yang diperoleh siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 83. Namun nilai-nilai tersebut tidak terlalu tinggi hanya sebatas mencapai nilai KKM saja. Hal tersebut menyebabkan tujuan pembelajaran keterampilan numerasi siswa belum tercapai dengan baik dan sehingga memerlukan adanya perbaikan dalam keterampilan numerasi siswa. Permasalahan yang dihadapi saat ini adalah masih banyak siswa yang keterampilan numerasi nya rendah, siswa masih kesulitan dalam pemahaman pada pembelajaran matematika, atau merespon pembelajaran matematika pada saat pembelajaran berlangsung, baik secara tertulis maupun lisan. Hal ini melibatkan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan matematika dianggap sulit serta tidak dipahami oleh siswa.

Dalam dunia pendidikan, peran seseorang guru sangatlah penting karena menjadi pengajar sekaligus pendidik bagi muridnya. Mengajar merupakan suatu hal yang sangat rumit bagi seorang guru. Guru bukan hanya mengajar bahkan guru harus menentukan strategi mana yang harus sesuai dengan materi pembelajaran, Dalam proses belajar mengajar strategi mempunyai peranan yang sangat penting karena setiap guru yang mengajar didalam suatu kelas memilih strategi yang tepat untuk semua materi yang akan disampaikannya, agar proses pembelajaran berjalan lancar dan memiliki hasil yang optimal dan suasana kelas menjadi menyenangkan dan siswa mudah menyerap apa yang disampaikan oleh gurunya. Guru harus mengembangkan kemampuan atau potensi peserta didik sehingga bisa hidup optimal baik secara pribadi maupun kelompok, dan proses pembelajaran itu terjadi hubungan timbal balik antara guru dan siswa dimana keduanya berperan aktif dan mampu mengembangkan proses pembelajaran secara maksimal, ada beberapa komponen penting dalam pembelajaran yaitu : guru, siswa, tujuan, dan rencana. Dalam hal ini guru merupakan peranan yang sangat penting untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, strategi pembelajaran adalah suatu rangkaian rencana kegiatan yang berupa metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam suatu pembelajaran. Guru harus memiliki strategi pembelajaran, hal tersebut sangat dibutuhkan dan sangat menentukan layak atau tidaknya menjadi seorang pendidik, karena proses pembelajaran itu memerlukan seni keahlian dalam menyampaikan materi kepada peserta didik sesuai dengan tujuan yang efisien dan efektif.

Menurut Djamarah (2010) mengungkapkan bahwa, interaksi edukatif akan terjadi apabila unsur guru dan siswa sama-sama berperan aktif, tetapi tidak akan terjadi interaksi edukatif jika suatu unsur saja yang aktif. Menciptakan proses suatu pembelajaran aktif diperlukan suatu cara yang dapat membantu, diantaranya dapat digunakan strategi pembelajaran. Banyak strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA). Strategi ini meningkatkan hasil belajar dan keterampilan siswa dapat diperoleh melalui proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak mudah bosan ketika pembelajaran berlangsung. Tipe *Giving Question and Getting Answers* membuat siswa untuk berfikir tentang pelajaran yang kurang dimengerti. Strategi belajar aktif *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dibuat supaya menghidupkan kelas dengan suasana belajar yang menyenangkan dan juga melibatkan gerak fisik peserta didik. Adanya gerak fisik ini untuk meningkatkan partisipasi dan akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar siswa. Menurut Husaipah 2014, pembelajaran dengan menggunakan strategi *Giving Question and Getting Answers* (GQGA) bias sebagai alternatif strategi pembelajaran, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) merupakan hasil modifikasi metode ceramah dengan metode Tanya jawab yang dikolaborasikan dengan menggunakan kartu atau potongan-potongan kertas sebagai media pembelajarannya, yang dikembangkan dengan tujuan melatih siswa agar mempunyai keterampilan dan kemampuan Tanya jawab (Silbermen 2009).

Penerapan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* pada pembelajaran numerasi akan melatih siswa dalam bertanya dan mengolah pertanyaan serta membuat siswa berpartisipasi secara aktif sehingga menimbulkan keterampilan siswa pada pembelajaran.

Pembelajaran dianggap menarik dan tidak membosankan apabila pembelajaran di kelas menggunakan strategi yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan keterampilan numerasi siswa. Salah satu strategi pembelajaran yang tersedia di kelas adalah strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA). Dengan menggunakan strategi tersebut siswa akan melatih Tanya jawab siswa dan keaktifan dalam keterampilan numerasi siswa. Proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna sehingga berpengaruh pada meningkatkan keterampilan numerasi siswa. Pembelajaran khususnya materi matematika memerlukan strategi pembelajaran yang diharapkan dapat dipelajari dan dipahami oleh siswa. *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) memungkinkan guru untuk menerapkan strategi pembelajaran ini di kelas sesuai dengan materi matematika.

Rendahnya keterampilan numerasi siswa disebabkan kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat pada table dibawah ini:

**Tabel 1. 1 Hasil Belajar Ulangan Siswa Kelas V SD Asuhan Jaya T.A
2022/2023**

Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
≥ 83	8	30%	Tuntas
< 83	19	70%	Tidak Tuntas
Jumlah	27 Siswa	100%	

Maka dengan menggunakan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) ini diharapkan adanya perubahan dan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi yaitu tentang keterampilan menuras siswa, juga dapat melatih siswa menjadi aktif, melatih siswa agar lebih percaya diri untuk mengutarakan opini atau pendapatnya. Oleh karena itu peneliti mengambil judul penelitian yaitu, **“Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) Terhadap Keterampilan Numerasi Siswa Pada Matematika di Kelas V SD Asuhan Jaya Tahun Ajaran 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dalam penelitian ini dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurang maksimalnya keterampilan numerasi siswa pada matematika di kelas V SD Asuhan Jaya.
2. Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru di SD Asuhan Jaya
3. Guru belum menggunakan strategi pembelajaran aktif dan menyenangkan saat belajar untuk melatih keterampilan numerasi siswa pada matematika di kelas V SD Asuhan Jaya.
4. Strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* belum pernah digunakan dalam keterampilan numerasi pada matematika di SD Asuhan Jaya.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini difokuskan pada masalah yang berkaitan dengan Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* Terhadap Keterampilan Numerasi Siswa Pada Matematika pada materi pecahan Kelas V SD Asuhan Jaya.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah ada pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap keterampilan numerasi siswa pada matematika kelas V SD Asuhan Jaya?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap keterampilan numerasi siswa pada matematika kelas V SD Asuhan Jaya.

1.6 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian yang dilakukan peneliti di kelas V SD Asuhan Jaya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, wawasan, pemikiran serta pengetahuan mengenai keterampilan numerasi siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat diberikan ilmu pengetahuan dan wawasan guru dalam mengajar, dan dapat mengetahui model pembelajaran yang kreatif dan inovatis, serta dapat dijadikan untuk memperbaiki proses dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga kesulitan yang dihadapi guru atau siswa terpecahkan masalahnya sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Setiap sumber inspirasi dalam perbaikan kualitas pembelajaran khususnya pada keterampilan numerasi siswa pada pembelajaran matematika di SD Asuhan Jaya.

c. Bagi Peneliti

Sebagai alat untuk membangun pengetahuan dan memperoleh hasil atau penemuan dari kegiatan penelitian agar bisa dikembangkan, untuk meningkatkan kualitas keterampilan numerasi dalam kegiatan pembelajaran

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Hakikat Strategi Pembelajaran Aktif

Kata strategi pembelajaran dapat dilihat dari dua kata penusunnya, yaitu strategi dan pembelajaran. Kata strategi adalah cara dan seni menggunakan sumber daya untuk mencapai tujuan tertentu (Wena, 2012). Selain itu, strategi mempunyai arti yaitu garis-garis besar haluan dalam bertindak untuk usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Apabila dihubungkan dalam hal belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum dalam kegiatan guru dan peserta didik sebagai perwujudan kegiatan belajar mengajar dalam hal mencapai tujuan yang telah digariskan (Bahri, 2013).

Dalam proses belajar-mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasanya disebut metode mengajar. Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bersifat edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antar guru dan anak didik. Interaksi yang bersifat edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan.

Hiba Taba menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih oleh guru dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan dan fasilitas bagi siswa menuju tercapainya tujuan pembelajaran. (Supriadi Saputro, 2000: 90).

Sedangkan menurut Slameto strategi pembelajaran adalah suatu rencana tentang cara-cara pedayagunaan dan penggunaan potensi dan sasaran yang ada untuk meningkatkan efektivitas dan efesiensi dalam konteks ini adalah pembelajaran. (Slameto). Pembelajaran aktif merupakan suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi kuliah, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari kedalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.

Mengajar bukan lagi usaha untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, melainkan juga usaha menciptakan sistem lingkungan yang membelajarkan peserta didik agar tujuan pengajaran dapat tercapai secara optimal. Mengajar dalam pemahaman seperti ini memerlukan suatu strategi belajar-mengajar yang sesuai. Mutu pengajaran tergantung pada pemilihan strategi yang tepat bagi tujuan yang ingin dicapai, terutama dalam upaya mengembangkan kreativitas dan sikap inovatif subjek didik.

Pembelajaran aktif merupakan suatu pembelajaran membuat siswa untuk belajar secara aktif. Jika siswa belajar aktif, mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran dan mereka secara aktif merangsang otak untuk menghasilkan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan sesuatu yang baru mereka pelajari dan mengaplikasikan dalam kehidupan nyata (Hisyam, 2008).Siswa jika belajar aktif akan turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini siswa akan

merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Belajar aktif dilakukan untuk melihat informasi yang baru dan menyimpannya dalam otak. Hal yang membuat informasi cepat dilupakan adalah faktor kelemahan otak manusia itu sendiri. Belajar cuma dari indra pendengaran memiliki kelemahan, dan seharusnya hasil belajar seharusnya disimpan sampai waktu yang lama. Hal ini sesuai dengan filosof kenamaan dari cina, konfusius. Dia mengatakan bahwa: “Apa yang saya dengar, saya lupa. Apa yang saya lihat, saya ingat. Apa yang saya lakukan, saya paham”.(Hisyam, 2008).

2.2 Hakikat Strategi Pembelajaran *Giving Questions and Getting Answers*

Strategi pembelajaran GQGA merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang mengimplementasikan strategi pembelajaran konstruktivistik. Strategi ini pertama kali ditemukan pada tahun 1963 oleh seorang berkebangsaan Swiss bernama Spencer Kagan. Siswa berperan sebagai subjek pada pembelajaran. Strategi pembelajaran GQGA melatih siswa agar memiliki kemampuan dan *skill* untuk bertanya dan menjawab, karena pada dasarnya, dalam strategi pembelajaran ini merupakan modifikasi dari metode tanya jawab dan metode ceramah. Beberapa potongan kertas biasanya digunakan sebagai media dalam strategi pembelajaran GQGA. Dengan strategi pembelajaran GQGA, siswa dapat menyerap informasi secara lebih cepat, serta siswa menjadi lebih berani dalam mengungkapkan opini atau pendapat dan juga berani bertanya. Dengan demikian, strategi pembelajaran GQGA dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Setiawan & Anggraeni, 2019).

Dalam strategi pembelajaran GQGA, siswa terlibat dalam tim, mereka dapat meninjau ulang materi yang telah mereka pelajari sebelumnya. Dengan demikian, siswa berpeluang untuk menanyakan materi yang belum dipahami atau dimengerti, lalu siswa lain juga berpeluang untuk menjelaskan materi yang telah dipahami kepada teman yang masih belum paham atau mengerti. Siswa dapat berdiskusi atau presentasi terkait jawaban dan pertanyaan yang mereka tulis pada media kertas yang telah disediakan (Hafsa, Nur, 2019).

Adapun Tujuan dari strategi pembelajaran GQGA, antara lain:

1. Melihat sejauh mana pemahaman siswa selaku dasar perbaikan proses pembelajaran.
2. Membimbing siswa untuk mendapatkan keterampilan kognitif.
3. Memberi rasa senang kepada siswa, sehingga mereka tidak akan bosan selama pembelajaran.
4. Meningkatkan siswa dalam berpikir.
5. Melatih siswa agar lebih percaya diri untuk mengutarakan opini atau pendapat.

Untuk memudahkan strategi pembelajaran giving questions and getting answers, maka perlu dilakukan langkah langkah atau tahapan tahapan dalam pelaksanaan strategi pembelajaran giving questions and getting. Menurut Silberman dalam (Evaria, 2021), langkah-langkah dalam melaksanakan strategi pembelajaran GQGA, yaitu:

1. Membuat potongan kertas sebanyak dua kali jumlah siswa di kelas.
2. Setiap siswa diminta untuk mengisi pernyataan berikut:

Kertas 1: Saya masih belum paham tentang...

Kertas 2: Saya dapat menjelaskan tentang...

3. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, sekitar 4-5 orang di setiap kelompok.
4. Masing-masing kelompok memilih pertanyaan dan topik yang dapat mereka jelaskan, berdasarkan yang telah ditulis oleh para siswa pada kertas 1 dan kertas 2.
5. Setiap kelompok diminta untuk membacakan pertanyaan yang mereka pilih. Apabila ada yang bisa menjawab, maka siswa akan diberikan peluang untuk menjawabnya. Apabila tidak ada yang bisa menjawab, maka guru lah yang harus menjawab pertanyaan tersebut.
6. Setiap kelompok diminta untuk menjelaskan atau menyampaikan pendapat mereka sesuai topik yang mereka pilih pada kertas 2, selanjutnya mereka diminta untuk menyampaikannya kepada teman-teman di kelas.
7. Proses berlanjut sesuai kondisi yang ada.
8. Pembelajaran diakhiri dengan menyampaikan rangkuman dari jawaban serta penjelasan para siswa.

Hal pertama dalam strategi GQGA adalah membagikan dua potong kertas kepada siswa. lalu mintalah kepada siswa menuliskan di kartu yang terdiri dari 2 bagian kartu menjawab dan kartu bertanya. Lalu lakukan pembelajaran dengan pertanyaan. Pertanyaan dapat dari siswa maupun guru. Apabila pertanyaan berasal dari siswa, maka siswa memberikan kartu yang bertuliskan: kartu

bertanya”. Setelah pertanyaan diajukan, mintalah kepada siswa memberi jawaban, siswa yang hendak menjawab harus menyerahkan kartu yang bertuliskan “kartu menjawab”. Setiap siswa yang hendak menjawab maupun bertanya harus memberikan kartu-kartu itu kepada guru. Apabila sampai akhir sesi ada siswa masih memiliki dua potongan kertas yaitu kertas bertanya dan kertas menjawab dan atau salah satu potongan kertas, mereka harus membuat resume atas proses tanya jawab yang telah berlangsung. Tentu kesepakatan ini harus di sepakati sejak awal.

Setiap strategi pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk hal nya strategi pembelajaran *giving questions and getting*. Adapun kelebihan strategi Pembelajaran *giving questions and getting answers* yaitu:

1. Siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran.
2. Siswa memiliki peluang untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami atau dimengerti.
3. Guru dapat mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi yang diajarkan.
4. Siswa termotivasi untuk mengajukan pertanyaan.

Selain kelebihan diatas, terdapat kekurangan dari system strategi pembelajaran *giving questions and getting answers* yaitu:

1. Sifat pertanyaan pada hakekatnya hanyalah hafalan.
2. Adanya aktivitas tanya jawab secara terus menerus dapat menyebabkan penyimpangan pokok atau inti bahasan yang sedang dipelajari.

3. Guru tidak dapat mengetahui secara pasti apakah siswa yang belum atau tidak bertanya telah mengerti, menguasai, atau memahami materi yang diajarkan.

Sistem strategi pembelajaran *giving questions and getting answers* diterapkan supaya siswa diharapkan lebih aktif dan mempunyai pengembangan ide ide baru. Selain itu adapun manfaat dari strategi pembelajaran GQGA yaitu:

1. Meningkatkan ketertarikan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Siswa menjadi aktif, mandiri, dan memiliki peluang untuk bertanya dan mengungkapkan pendapat ataupun ide melalui media kertas, sehingga siswa lebih terdorong untuk berani bertanya.
3. Strategi pembelajaran GQGA dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
4. Dengan adanya strategi pembelajaran GQGA, siswa menjadi lebih dekat dengan teman-teman mereka, sehingga suasana pembelajaran pun juga tidak akan terasa tegang.
5. Strategi pembelajaran GQGA dapat menstimulasi siswa untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir, serta meningkatkan kemampuan mengingat atau *memorize*.

2.3 Hakikat Keterampilan Numerasi

2.3.1 Pengertian Keterampilan

Keterampilan merupakan kegiatan yang memerlukan praktek atau implikasi dari aktivitas. Keterampilan ialah kemampuan mengoperasikan pekerjaan dengan mudah dan cermat. Keterampilan juga dapat diartikan sebagai kapasitas yang dibutuhkan untuk melaksanakan beberapa tugas yang memerlukan pengembangan dari hasil *training* dan pembelajaran yang didapat (Megantoro, 2015).

Pada zaman dahulu, keterampilan lebih dominan ditunjukkan untuk orang-orang yang ahli teknologi. Akan tetapi, berdasarkan *further Education Unit*, konsep keterampilan telaj meluas, yaitu keterampilan merupakan kemampuan atau keahlian untuk melakukan sebuah kegiatan, seperti contoh, dalam bidang bahasa terdapat keterampilan membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Dalam bidang angka terdapat keahlian menghitung, mengukur, membaca grafik atau table (Abdel-Wahab et al., 2005).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik, cepat, tepat. Keterampilan dapat dicapai atau ditingkatkan dengan latihan tindakan secara berkesinambungan sehingga bisa mengoperasikan pekerjaan dengan cepat dan baik.

2.3.2 Pengertian Numerasi

Menurut (Han et al., 2017), numerasi merupakan kecakapan menggunakan bermacam-macam angka dan symbol yang berkaitan dengan matematika dasar. Numerasi berguna untuk memecahkan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari. Numerasi juga dapat diartikan sebagai kemampuan mengaplikasikan konsep bilangan dan operasi hitung. Kemampuan ini juga mengarah pada pemahaman informasi yang disajikan secara matematis, seperti bagan, table, atau grafik. Kemampuan numerasi membutuhkan pengetahuan matematika, namun pembelajaran matematika itu sendiri belum tentu menumbuhkan kemampuan numerasi.

Menurut (Susanto et al, 2021) mendefinisikan numerasi sebagai kemampuan menganalisis dan menginterpretasi informasi kuantitatif yang ada di sekeliling kita. Kemudian interpretasi tersebut digunakan untuk mengambil keputusan. Numerasi adalah kunci bagi siswa untuk memahami dunia. Numerasi juga dapat memberikan pemahaman tentang peran penting matematika kaitannya dengan pengembangan kemampuan atau kepercayaan diri untuk berpikir secara numeric, serta mengembangkan kemampuan analisis secara kritis dalam pemecahan suatu masalah.

Sedangkan menurut Kuswidi dalam (Annisa & zulkardi, 2021), numerasi ialah kemampuan untuk merumuskan, menerapkan, serta menafsirkan matematika. Data dan ketidakpastian merupakan salah satu konten numerasi yang terdiri dari pemahaman, interpretasi, dan penyajian data atau peluang. Komponen dari numerasi diambil dari cakupan matematika. Numerasi merupakan salah satu

cara untuk membantu individu dalam memahami peran matematika di kehidupan sehari-hari.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa numerasi adalah merupakan kemampuan yang dibutuhkan agar seseorang tepat dalam menghitung suatu bilangan, ataupun kemampuan memahami dan menggunakan matematika dalam berbagai konteks untuk memecahkan masalah serta mampu menjelaskan kepada orang lain bagaimana numerasi dalam kehidupan sehari-hari.

Keterampilan Numerasi adalah keterampilan atau kemampuan untuk mengaplikasikan konsep bilangan operasi hitung dalam kehidupan sehari-hari, atau kemampuan aplikasi suatu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

2.4 Hakikat Matematika

2.4.1 Pengertian Matematika

Matematika merupakan suatu ilmu pengetahuan yang dijadikan mata pelajaran wajib dipelajari disetiap tingkatan pendidikan baik di SD, SMP, dan SMA sederajat karena matematika dianggap penting untuk dipelajari dan sangat bermanfaat bagi peserta didik untuk menyelesaikan masalah kehidupannya sehari-hari. Matematika adalah sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat piker, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisis dan konstruksi, generalitas dan individualitas, serta mempunyai cabang-cabang antara lain aritmetika, aljabar, geometri dan analisis.

Ismail mengemukakan bahwa matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numeric, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur sistem, struktur dan alat.

Matematika sangat penting, Comelius menyatakan bahwa ada lima alasan tentang perlunya siswa belajar matematika yaitu karena matematika merupakan (1) selalu berpikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas, (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap pengembangan budaya.

Matematika Supardi (Marliani, 2015) matematika adalah ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar yang menekankan aktivitas dalam dunia rasio dari seluruh aspek kehidupan manusia, mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan lambing-lambang atau symbol dan memiliki arti serta dapat digunakan dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan bilangan (Telaumbanua, 2020).

2.4.2 Tujuan Matematika

Tujuan umum matematika di pendidikan dasar yaitu (Telaumbanua, 2020) :

- a) Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang, melalui latihan

bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, dan efektif.

- b) Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari, dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar bertujuan agar peserta didik dapat memahami konsep matematika, Mengembangkan keterampilan bernalar peserta didik, mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, dan dapat menerapkan konsep matematika dalam menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari.

2.4.3 Fungsi Matematika

Menurut Depdiknas (Zagoto, 2018) mengemukakan bahwa di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) terdapat empat fungsi pembelajaran matematika di SD yaitu sebagai berikut:

- a) Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan.
- b) Mengembangkan aktivitas yang kreatif dengan melibatkan imajinasi, intuisi, dan rasa ingin tahu.
- c) Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.
- d) Mengembangkan kemampuan komunikasi, terutama dalam hal menyampaikan gagasan (ide) dengan lisan, catatan grafik atau bentuk lainnya.

Fungsi pembelajaran matematika adalah mengembangkan kemampuan berhitung, mengukur dan menggunakan rumus-rumus matematika yang

dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Diharapkan dengan mempelajari matematika peserta didik dapat menguasai materi matematika dan dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

2.4.5 Soal Cerita dalam Matematika

Soal cerita dalam matematika merupakan soal uraian kalimat yang bermakna dan mudah dipahami (Wijaya, 2008:14). Soal cerita dalam matematika merupakan soal matematika dalam bentuk cerita dalam kehidupan sehari-hari (Irmayanti dkk, 2020) Soal cerita adalah soal yang diterjemahkan menjadi bentuk kalimat, simbol, atau persamaan matematika (Pradini, 2019). Rahardjo dan Waluyati (2011) mengatakan bahwa soal cerita adalah penyelesaian soal matematika di kehidupan sehari-hari yang berisi bilangan, operasi hitung (+, ×, -, :), dan relasi (=, >, <, ≥, ≤). Jadi bias dikatakan bahwa soal cerita dalam matematika merupakan soal yang mempunyai kalimat yang disadur kedalam persamaan matematika, gampang dipahami, serta berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Adapun karakteristik soal cerita (Ayarsha, 2016) adalah

1. Soal cerita dalam bentuk uraian yang berisi beberapa konsep matematika sehingga siswa ditugaskan untuk memaparkan konsep yang ada dalam soal tersebut.
2. Uraian soal berisi aplikasi konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari/keadaan nyata/*real world*
3. Siswa diminta untuk menguasai materi dan dapat memaparkannya dalam bahasa tulisan yang baik dan benar

4. Soal biasanya memuat keterkaitan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan materi yang sedang dipikirkannya.

Ashlock (2003) menjelaskan pedoman dalam menyusun soal cerita yaitu

1. Soal cerita disusun berdasarkan realitas dalam kehidupan sehari-hari,
2. Pertanyaan dalam soal cerita tidak dapat dijawab dengan prosedur rutin atau langkah-langkah yang sudah diketahui siswa.

Sudjana (2014) menjelaskan bahwa terdapat kelebihan pada soal cerita atau uraian sebagai berikut.

1. Soal cerita atau uraian dapat mengukur aspek kognitif tingkat tinggi
2. Soal cerita atau uraian dapat mengembangkan keterampilan berbahasa baik lisan maupun tulisan
3. Soal cerita atau uraian dapat membiasakan berpikir logis, analitis, dan sistematis
4. Soal cerita atau uraian dapat menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah
5. Soal cerita atau uraian dapat dibuat dengan mudah tanpa memerlukan waktu yang lama.

Pada penelitian ini soal aljabar yang diberikan kepada siswa berupa soal cerita yang kalimatnya berupa cerita dan berkaitan dengan permasalahan matematika di kehidupan sehari-hari.

Beberapa penelitian yang relevan terkait dengan penggunaan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* adalah sebagai berikut:

2.5 Penelitian Relevan

Judul penelitian ini adalah ” Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question And Getting Answer* (GQGA) Terhadap Keterampilan Numerasi siswa Pada Matematika Di Kelas V SD Asuhan Jaya” sejalan dengan penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh:

- 1) Arifwan et al (2018) dengan berjudul *The Effect of Using Giving Question and Getting Answer Learning Method toward Motivation in Learning PPKN of the first Year Student at MTs Negeri 1 Indragiri hulu*” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* terhadap motivasi sosial siswa dalam pembelajaran mata pelajaran PPKn. Metode penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif dengan eksperimen. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII 2(experimental class), dan kelas VII 3 (control class), yang dipilih dengan menggunakan metode multi stage random sampling. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh motivasi belajar antara siswa menggunakan metode GQGA dan metode konvensional.
- 2) Penelitian Anwar & Irhami (2021) melakukan penelitian berjudul” *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif giving Question and Getting Answer untuk meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah menengah pertama Negeri 6 Banjarmasin*”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer*. Metode yang digunakan ini dalam

penelitian ini yaitu eksperimental dengan rancangan penelitian Randomized Pre and Post Test Control Group Design. Subjek dalam penelitian ini yaitu terdiri dari 20 siswa. Siswa tersebut kemudian dibagi ke dalam dua kelompok yang berisikan 10 siswa pada masing-masing kelompok. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe GQGA dapat meningkatkan hasil belajar ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa SMPN 6 Banjarmasin secara signifikan.

- 3) Penelitian Salvinia (2020) melakukan penelitian berjudul “ Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question and Getting Answer pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas V sekolah dasar dengan menggunakan strategi pembelajaran GQGA. Metode penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian ini dilakukan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilakukan sebanyak tiga siklus , meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran GQGA dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PPKn kelas V SD.
- 4) Penelitian Sari & Surya (2018) melakukan penelitian dengan berjudul “ Effectiveness of the Use of the Giving Question and Getting Answer Model (GQGA) in Increasing Results of Learning Mathematics Students in MTs Islamiyah Medan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

apakah penggunaan model pembelajaran GQGA efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa MTs Islamiyah Medan. Metode penelitian ini yaitu kuantitatif dengan Classroom Action Research (CAR). Subjek dalam penelitian ialah 27 siswa kelas VII-1, hasil dari penelitian ini yaitu penggunaan model pembelajaran GQGA efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika.

- 5) Penelitian Setiawan & Anggraeni (2019) melakukan penelitian dengan judul “Giving Question and Getting Answer (GQGA) Strategies to Improve Biology Learning Outcomes”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menguji pengaruh strategi pembelajaran GQGA terhadap hasil belajar Biologi pada siswa SMA Al-Fatih Kota Jambi. Metode dalam penelitian ini yaitu kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pada penggunaan strategi pembelajaran GQGA terhadap hasil belajar Biologi siswa,
- 6) Penelitian Manurung (2020) melakukan penelitian berjudul “ Efektivitas Penggunaan Model Giving Question and Getting Answer (GQGA) dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa di MTS Islamiyah Medan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran GQGA efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa MTS Islamiyah Medan. Metode penelitian ini yaitu kuantitatif dengan Classroom Action Research (CAR). Subjek dalam penelitian ini ialah 27 siswa kelas VII-1. Hasil dari penelitian ini yaitu

menggunakan hasil belajar Matematika, dan siswa mengalami peningkatan yang signifikan.

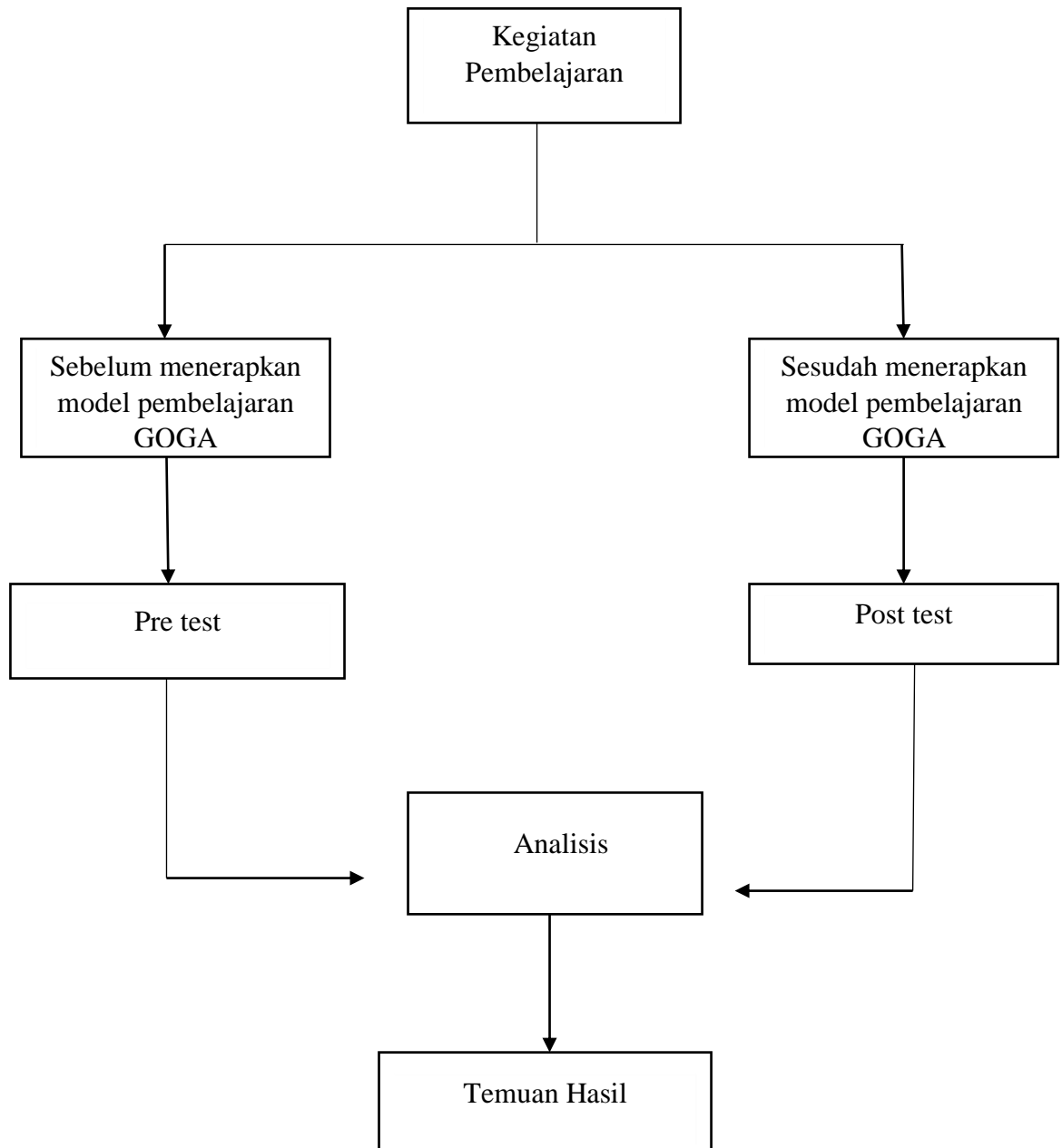
2.6 Kerangka Konseptual

Pembelajaran memiliki peranan penting untuk menjadikan peserta didik menjadi manusia yang berwawasan luas. Proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selama pembelajaran berlangsung, tidak semua siswa mencapai hasil belajar yang baik sehingga guru harus berusaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran, salah satu upaya yang bisa dilakukan guru adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *giving question and getting answer*. Strategi pembelajaran aktif tipe *giving question and getting answer* ini untuk melatih siswa menjadi aktif dalam pembelajaran, mereka melatih untuk menuangkan ide-ide pokok dari materi yang diajarkan, siswa dapat menyerap informasi secara lebih cepat dan siswa menjadi berani dalam mengungkapkan opini atau pertanyaan.

Keterampilan numerasi pada matematika merupakan materi memahami sehingga terkadang-kadang siswa sering ribut serta tidak mendengarkan penjelasan dari guru, dan siswa terkadang jenuh dengan penyampaian materi ajar yang masih menggunakan metode ceramah ataupun yang berpusat pada buku dan guru. Dengan menggunakan strategi pembelajaran *giving question and getting answer* dalam pembelajaran matematika materi pecahan diharapkan mampu menjadikan proses pembelajaran yang aktif serta siswa dapat menyerap informasi secara cepat dan berani mengungkapkan opini atau pendapat. Kemudian untuk

mencapai keterampilan numerasi siswa, maka strategi pembelajaran aktif tipe *giving question and getting answer* yang digunakan pada saat penelitian memberikan pengaruh dan semangat belajar yang aktif dalam proses belajar.

Oleh karena itu dalam penelitian ini akan diteliti mengenai pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe Giving Question and Getting Answer (GQGA) terhadap keterampilan numerasi siswa pada matematika di kelas V SD Asuhan Jaya Tahun Ajaran 2022 /2023. Berdasarkan uraian berikut, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut :

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

2.7. Hipotesis

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan diatas maka penelitian ini memiliki hipotesis sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh Strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap keterampilan numerasi siswa pada matematika di kelas V

H_a : Terdapat pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap keterampilan numerasi siswa pada matematika di kelas V

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah dari bulan Agustus 2022 sampai dengan Oktober 2022. Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di SD Asuhan Jaya, kelas V yang beralamat kan di Jl. Kayu Putih, Tanjung Mulia Hilir. Kecamatan Medan Deli, Medan, Provinsi Sumatera Utara

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian Skripsi

No	Kegiatan	Bulan (2022)				
		Juni	Juli	Agustus	September	Oktober
1.	Penyusunan Proposal	■	■			
2.	Seminar Proposal		■			
3.	Revisi Proposal		■	■		
4.	Pelaksanaan Penelitian			■		
5.	Analisis Data				■	
6.	Penyempurnaan Laporan				■	
7.	Sidang					■
8.	Revisi Laporan Skripsi					■

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Kelas V SD Asuhan Jaya Tahun Pelajaran 2022-2023 yang terdiri dari 2 kelas. Jumlah seluruh siswa pada populasi adalah 49 siswa.

3.2.2 Sampel Penelitian

Dari seluruh Kelas V SD Asuhan Jaya akan dipilih dua kelas yang menjadi sampel. Teknik pemilihan sampel adalah *Random Sampling* dimana pengambilan sampel secara acak. Dari 2 kelas yang ada dalam populasi maka dipilih dua kelas yaitu kelas V-A sebanyak 27 orang sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif *Giving Question And Getting Answer* dan kelas V-B sebanyak 22 orang sebagai kelas kontrol dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Tabel 3. 2 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah siswa
1.	VA	27 orang
2.	VB	22 orang
Total		49 orang

3.3 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat:

1. Variabel bebas (X): Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA)
2. Variabel Terikat (Y): Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Keterampilan Numerasi Siswa Pada Pembelajaran Matematika.

3.4 Defenisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah definisi variable yang akan dioperasikan dan dapat diukur. Setiap variabel dirumuskan dalam bentuk rumusan tertentu untuk membatasi ruang lingkup yang dimaksud dan memudahkan

pengukurannya. Agar setiap variabel penelitian ini dapat diukur atau diamati maka perumusan definisi operasional variabel tersebut adalah sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran aktif tipe *giving question and getting answer* adalah suatu kegiatan pembelajaran yang membuat siswa untuk aktif dalam pembelajaran dengan membuat pertanyaan dan memberikan jawaban sesuai pelajaran yang sedang dipelajari. Strategi ini untuk lebih berani lagi dalam menyampaikan pertanyaan, ide atau gagasan yang dimilikinya. Hal ini membuat siswa tidak lagi merasa pembelajaran membosankan dan hasil pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
2. Keterampilan numerasi merupakan kemampuan yang dibutuhkan agar seseorang tepat dalam menghitung suatu bilangan, ataupun kemampuan memahami dan menggunakan matematika dalam berbagai konteks untuk memecahkan masalah serta mampu menjelaskan kepada orang lain bagaimana numerasi dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang terdiri dari dua kelas dan disusun sebagai berikut:

1. Pada awalnya, kedua kelas akan dikasih tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebagai dasar pengelompokan.
2. Melakukan pembelajaran dengan materi yang sama pada dua kelas sampel, dimana kelas pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Giving Question And Getting Answer* dan kelas pembelajaran konvensional.
3. Melakukan tes akhir (*post-test*) di kedua kelas. Tes ini berguna untuk melihat keterampilan numerasi siswa melalui hasil belajar siswa setelah diberi

pengajaran dengan model pembelajaran *GQGA*. Hasil tes itu akan dihitung dengan menggunakan uji statistik-t.

Tabel 3. 3 Kelompok Sampel

Kelompok sampel	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Kelas Eksperimen	X1	O1	X2
Kelas Kontrol	X1	O2	X2

Keterangan:

X1: Pemberian *Pre-Test*

X2: Pemberian *Post-test*

O1: Perlakuan menggunakan *Giving Question And Getting Answer*

O2: Perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen yang akan dipakai dalam penelitian ini yaitu tes hasil belajar. Tes yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa terdiri dari 2 tes yaitu post-tes yang diberikan kepada siswa. Adapun tes yang diberikan berupa tes soal cerita sebanyak 10 soal yang terdiri dari 2 option. Keterangan C1 = pengetahuan, C2 = pemahaman.

3.5.1 Uji Validitas Tes

Untuk menguji validitas tes digunakan rumus sebagai berikut

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi

$\sum X$ = Jumlah skor distribusi X

$\sum Y$ = Jumlah skor total

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor distribusi X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor total

$\sum XY$ = Jumlah perkalian skor X dan Y

N = Jumlah responden

Dengan kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) maka instrumen itu dianggap valid dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dianggap tidak valid.

3.5.2 Uji Reliabilitas Tes

Instrumen apabila reliabel jika instrumen yang bila dipakai beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiono 2013). Uji reliabilitas dapat dihitung dengan rumus Kuder Richardson 20 atau KR-20:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

r_{11} = Realibilitas secara keseluruhan

p = Proposi subjek yang menjawab item dengan benar

q = Proposi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1 - p$)

$\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = Banyaknya item

S = Standart deviasi dari tes skor total

Mengetahui harga reliabilitas dari soal maka harga harus dibandingkan dengan harga kritik r tabel product moment, dengan $alpha = 0,05$. Apabila rhitung $> r_{tabel}$, maka soal itu reliabel. Perhitungan reliabilitas akan disamakan dengan nilai rhitung dengan indeks korelasi sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r

Interval koefisien	Interpretasi
0,800 – 1,00	Sangat tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Sedang/ Cukup
0,200 – 0,399	Rendah
< 0,200	Sangat rendah

3.5.3 Tingkat Kesukaran Tes

Uji tingkat kesukaran soal berguna untuk mengkaji soal-soal tes dari segi kesulitannya sehingga dimana soal-soal mana yang termasuk mudah, sedang, dan sukar. Tingkat kesukaran tes bisa diukur dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$P = \frac{B}{J}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyak respon yang menjawab benar

J = Jumlah responden

Hasil P selanjutnya diklasifikasi melalui tabel indeks kesukaran.

Klasifikasi Indeks kesukaran (Arikunto, 2012) dapat dilihat pada Tabel 3.3

Tabel 3. 5 Klasifikasi Indeks Kesukaran

Skor	Keterangan
0, 00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

3.5.4 Daya Pembeda

Daya pembeda adalah analisis soal untuk menentukan siswa. Daya pembeda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa bodoh (berkemampuan rendah).

Daya pembeda dapat menggunakan rumus D sebagai berikut (Arikunto, 2012):

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D = Daya beda tes

B_A = Jumlah siswa yang menjawab benar pada kelompok atas

B_B = Jumlah siswa yang menjawab benar pada kelompok bawah

J_A = Jumlah siswa yang menjawab salah pada kelompok atas

J_B = Jumlah siswa yang menjawab salah pada kelompok bawah

Hasil dari perhitungan akan dibedakan berdasarkan tabel daya pembeda.

Daya pembeda dapat dilihat pada Tabel 3.6

Tabel 3. 6 Klasifikasi Daya Pembeda.

Skor	Keterangan
0, 00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali

3.6 Teknik Analisa Data

Data data dari hasil tes numerasi kan dilakukan analisis data menggunakan software SPSS

3.6.1 Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas yaitu untuk mengetahui distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal. Uji normalitas akan diolah dengan pendekatan *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan tingkat signifikansi 5%. Apabila nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 5% maka data variabel berdistribusi normal (Nurhajanah, 2011).

$$Z_1 = \frac{x_1 - \bar{X}}{s}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata hitung

S = Simpangan baku

3.6.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah kedua data tersebut homogen yaitu dengan membandingkan kedua variansnya. $H_0: \mu_1 = \mu_2$, artinya tidak terdapat perbedaan antara varians kelas kontrol dengan varians kelas eksperimen. $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$, artinya tidak terdapat perbedaan antara varians kelas kontrol dengan varians kelas eksperimen. Kriteria pengambilan keputusan:

H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada $\alpha = 5\%$

H_1 diterima jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ pada $\alpha = 5\%$

3.6.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik melalui uji T. Peneliti menggunakan uji ini karena terdapat dua sampel yang digunakan dalam penelitian ini.

$H_0: \mu_1 = \mu_2$, artinya kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen sama dengan kemampuan awal siswa pada kelas kontrol.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$, artinya kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen tidak sama dengan kemampuan awal siswa pada kelas kontrol.

Kriteria pengambilan keputusan:

Jika Signifikansi $> 0,05$ maka H_a diterima, dan Jika Signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak (Ghozali, 2011).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Data yang diperoleh berupa data hasil tes keterampilan numerasi siswa setelah diberikan instrumen tes keterampilan numerasi yaitu *pretest* dan *posttest* pada kelas VA yang berjumlah 27 siswa sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran *Giving Questions and Getting Answer* dan kelas VB yang berjumlah 22 siswa sebagai kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

1. Deskripsi Data Kelas Eksperimen

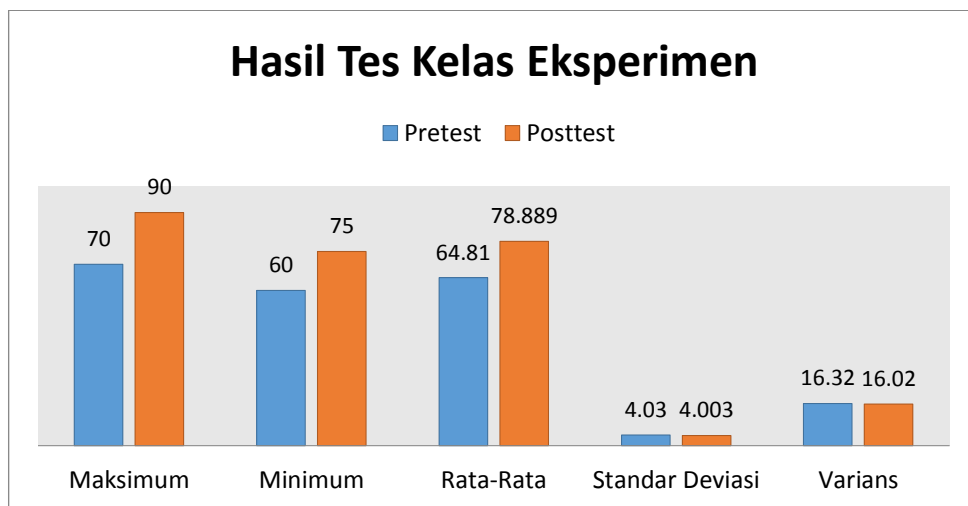
Berdasarkan *pretest* dan *posttest* yang diberikan pada siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan strategi *Giving Questions and Getting Answer* pada proses pembelajaran di kelas VA SD Asuhan Jaya yang telah diolah didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 4. 1 Deskripsi Hasil Tes Keterampilan Numerasi Kelas Eksperimen

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	27	27
Nilai Maksimum	70	90
Nilai Minimum	60	75
Rata-rata	64.81	78.88
Standar Deviasi	4.038	4.003
Varians	16.31	16.025

Berdasarkan tabel 4.1 diatas, diketahui hasil *pretest* pada kelas eksperimen nilai rata-rata hitungnya (\bar{X}) sebesar 64.81, standar deviasi (SD) sebesar 4.038. Dan hasil *posttest* pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata hitungnya (\bar{X})

sebesar 78.88, dengan standard deviasi (SD) sebesar 4.003. Untuk melihat perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dapat dilihat dengan diagram batang berikut :



Gambar 4. 1 Diagram Hasil Tes Kelas Eksperimen

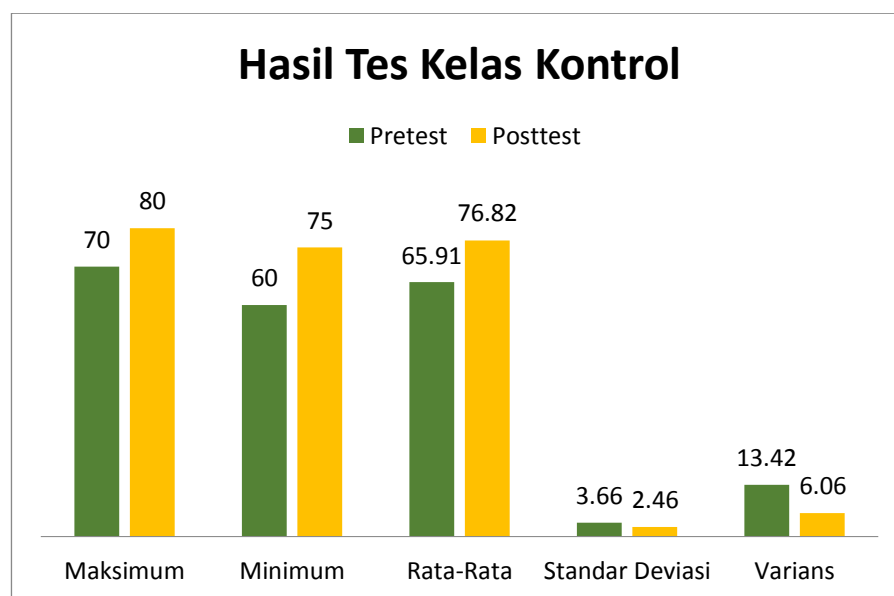
2. Deskripsi Data Kelas Kontrol

Berdasarkan *pretest* dan *posttest* yang diberikan pada siswa di kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada proses pembelajaran di kelas VB SD Asuhan Jaya yang telah diolah didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 4. 2 Deskripsi Hasil Tes Keterampilan Numerasi Kelas Kontrol

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	22	22
Nilai Maksimum	70	80
Nilai Minimum	60	75
Rata-rata	65.91	76.82
Standar Deviasi	3.66	2.46
Varians	13.42	6.06

Berdasarkan tabel 4.2 diatas, diketahui hasil *pretest* pada kelas kontrol nilai rata-rata hitungnya (X) sebesar 65.91, standar deviasi (SD) sebesar 3.66. Dan hasil *posttest* pada kelas kontrol dengan nilai rata-rata hitungnya (X) sebesar 76.82, dengan standard deviasi (SD) sebesar 2.46. Untuk melihat perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dapat dilihat dengan diagram batang berikut :



Gambar 4. 2 Diagram Hasil Tes Kelas Kontrol

4.1.2 Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Berikut ini hasil pengujian validitas menggunakan bantuan *software SPSS.20* dapat dilihat pada lampiran. Dengan kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) maka instrumen itu dianggap valid dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dianggap tidak valid.

Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas

No. Item	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1	0. 651	0.3783	Valid
2	0. 565	0.3783	Valid
3	0. 622	0.3783	Valid
4	0. 844	0.3783	Valid
5	0. 844	0.3783	Valid
6	0.762	0.3783	Valid
7	0.562	0.3783	Valid
8	0.844	0.3783	Valid
9	0.562	0.3783	Valid
10	0.762	0.3783	Valid

2. Uji Reliabilitas

Pada perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Alpha* menggunakan *software SPSS 20*. Hasil perhitungan r_{11} hitung dibandingkan dengan r_{11} tabel dengan taraf signifikan 5%. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, item soal dinyatakan reliabel. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, item soal dinyatakan tidak reliabel.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.761	11

Berdasarkan tabel *reliability statistics* diatas, diketahui nilai koefisien *Cornbach's Alpha* sebesar 0,761 dengan r_{tabel} 0.3783. Hal ini membuktikan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$, item soal dinyatakan reliabel (tinggi).

3. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran atau taraf kesukaran suatu butir soal menunjukkan apakah butir soal tersebut tergolong mudah, sedang dan sukar. Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal. Berdasarkan hasil perhitungan tingkat kesukaran terdapat soal dengan kategori mudah, sedang dan sukar. Perhitungan tingkat kesukaran menggunakan bantuan *software SPSS.20*, berikut ini hasil perhitungannya.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No.Item	Nilai	Kategori
1	7,0	Sedang
2	6,8	Sedang
3	8,2	Mudah
4	7,0	Sedang
5	7,0	Sedang
6	7,8	Mudah
7	7,0	Sedang
8	7,7	Mudah
9	7,0	Sedang
10	7,8	Mudah

4. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda menggunakan *pearson correlation* pada pengujian validitas menggunakan bantuan *software SPSS.20*. Berikut ini hasil uji daya pembeda dalam penelitian ini.

Tabel 4. 6 Hasil Uji Daya Pembeda

No. Item	R_{hitung}	Kategori
1	0. 651	Baik
2	0. 565	Baik
3	0. 622	Baik
4	0. 844	Baik Sekali
5	0. 844	Baik Sekali
6	0.762	Baik Sekali
7	0.562	Baik
8	0.844	Baik Sekali
9	0.562	Baik
10	0.762	Baik Sekali

4.1.3 Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak.

1) Uji Normalitas Nilai Pretest

Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Nilai Pretest

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Tes kemampuan awal (Pretest)	Eksperimen	.217	27	.200	.804	27	.853
	Kontrol	.234	22	.300	.804	22	.765

Berdasarkan tabel output *Test of Normality*, diketahui bahwa nilai Sig. pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* untuk kelas eksperimen sebesar 0.200 dan pada kolom *Shapiro-Wilk* sebesar 0.853. Sedangkan nilai Sig. pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* untuk kelas kontrol sebesar 0.300 dan pada kolom *Shapiro-Wilk* sebesar 0.765. Maka, dapat disimpulkan bahwa nilai sig. lebih besar dari $\alpha =$

0.05, dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* kedua kelas berdistribusi normal.

2) Uji Normalitas Nilai Posttest

Tabel 4. 8 Uji Normalitas Nilai Posttest

Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
Kemampuan Numerasi (Posttest)	Eksperimen	.117	27	.500	.711	27	.674
	Kontrol	.206	22	.400	.913	22	.543

Berdasarkan tabel output *Test of Normality*, diketahui bahwa nilai Sig. pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* untuk kelas eksperimen sebesar 0.500 dan pada kolom *Shapiro-Wilk* sebesar 0.674. Sedangkan nilai Sig. pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* untuk kelas kontrol sebesar 0.400 dan pada kolom *Shapiro-Wilk* sebesar 0.543. Maka, dapat disimpulkan bahwa nilai sig. lebih besar dari $\alpha = 0.05$, dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* kedua kelas berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berasal dari populasi yang sama atau tidak. Pada pengujian ini dilakukan pada data hasil *pretest* dan *posttest* untuk mencari kesamaan hasil tes

keterampilan numerasi kedua kelas sebelum dan sesudah penerapan kedua strategi pembelajaran.

1) Uji Homogenitas Nilai Pretest

Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Tes kemampuan awal (Pretest)	Based on Mean	.135	1	47	.715
	Based on Median	.344	1	47	.561
	Based on Median and with adjusted df	.344	1	46.943	.561
	Based on trimmed mean	.114	1	47	.737

Berdasarkan tabel output *Test of Homogeneity of Variances* di atas, diketahui pada *Based on Mean* dengan nilai signifikansi (Sig.) adalah sebesar 0.715. Karena nilai Sig. $0.715 > 0.05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas di atas, dapat disimpulkan bahwa varians kemampuan awal (*pretest*) pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen.

2) Uji Homogenitas Nilai Posttest

Tabel 4. 10 Uji Homogenitas Nilai Posttest

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Numerasi (Posttest)	Based on Mean	.905	1	47	.346
	Based on Median	.863	1	47	.358
	Based on Median and with adjusted df	.863	1	44.195	.358

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Numerasi (Postest)	Based on Mean	.905	1	47	.346
	Based on Median	.863	1	47	.358
	Based on Median and with adjusted df	.863	1	44.195	.358
	Based on trimmed mean	1.417	1	47	.240

Berdasarkan tabel output *Test of Homogeneity of Variances* di atas, diketahui pada *Based on Mean* dengan nilai signifikansi (Sig.) adalah sebesar 0.346. Karena nilai Sig. $0.346 > 0.05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas di atas, dapat disimpulkan bahwa varians kemampuan numerasi (*postest*) pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan pada posttest dari kedua kelas. Karena data berdistribusi normal dan homogen maka dapat ditentukan bahwa statistik yang digunakan statistik parametrik dengan menggunakan uji t yaitu independent sample t-test. Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui dugaan sementara yang dirumuskan oleh penulis. Pengujian hipotesis ini menggunakan Independent Sampels Test hasil nilai posttest kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Pengujian menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 20* sebagai berikut :

Tabel 4. 11 Uji T Independen Sampel Test

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kemampuan Numerasi	Eksperimen	27	78.89	4.003	.770
	Kontrol	22	76.82	2.462	.525

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Kemampuan Numerasi (Postest)	Equal variances assumed	.905	.346	2.119	47	.039	2.071	.977	.105	4.036
	Equal variances not assumed			2.221	44	.032	2.071	.932	.192	3.949

Berdasarkan tabel output diatas diketahui nilai *Levene's test for equality of variances* dengan sig. sebesar $0.346 > 0.05$ maka dapat diartikan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen atau sama. Dari tabel *output Independent sampels test* diatas pada bagian *equal variances assumed* diketahui nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0.039 < 0.05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *independen sampel t test* dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan numerasi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil pengujian Hipotesis pada taraf $\alpha = 0.05$ dan $df = 47$, diperoleh t -hitung = 2.199 dan t -tabel 1.67793, karena t -hitung $>$ t -tabel berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pembelajaran kelas eksperimen dengan pembelajaran kelas kontrol terhadap hasil belajar siswa.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap kererampilan numerasi siswa pada matematika kelas V SD Asuhan Jaya. Penelitian yang dilakukan di SD Asuhan Jaya melibatkan dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. sebelum diberikan perlakuan kedua kelas terlebih diberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal para siswa, ada pun rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen adalah 64.81, sedangkan untuk kelas kontrol memiliki rata-rata adalah 65.91.

Setelah dilakukan *pretest*, kemudian kedua kelas dilakukan perlakuan berbeda. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *giving question and getting answer* (GQGA), sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan cara konvensional. Pada pembelajaran di kelas eksperimen siswa dinilai lebih aktif untuk bertanya atau menyampaikan ide-idenya, sedangkan guru hanya menjadi fasilitator yang memandu jalannya pembelajaran. Pada tahap awal pembelajaran, guru menyampaikan materi terlebih dahulu, kemudian guru memberikan dua buah

kartu kepada masing-masing siswa, satu kartu pertanyaan dan satu jawaban. Kemudian setiap siswa menanyakan tentang pelajaran yang belum mereka pahami dengan menuliskannya pada kartu pertanyaan. Pertanyaan tersebut kemudian diberikan kepada siswa lain yang mampu menjawab kemudian siswa yang mampu menjawab menuliskan jawabannya pada kartu jawaban. Setelah itu, mereka akan membacakan jawaban yang mereka tulis kepada seluruh siswa. Diakhir pembelajaran, guru menjelaskan kesimpulan pembelajaran. Setelah dilakukan perlakuan pada setiap kelas, selanjutnya ada pemberian soal *posttest* kepada kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemberian soal *posttest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan numerasi siswa setelah diberikan perlakuan.

Dari pengujian yang dilakukan terhadap nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh bahwa data dari kedua kelas sampel berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Kemudian dilakukan pengujian hipotesis untuk kemampuan numerasi matematika dengan menggunakan uji t. Setelah dilakukan pengujian data ternyata diperoleh hasil nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0.039 < 0.05$, dengan t-hitung = 2.119 dan t-tabel = 1.67793, dimana $2,119 > 1,67793$. Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara strategi pembelajaran aktif tipe *giving question and getting answer* (GQGA) dengan keterampilan numerasi siswa kelas V SD Asuhan Jaya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan melihat deskripsi data hasil pengujian hipotesis maka simpulannya sebagai berikut :

1. Berdasarkan perhitungan data yang diperoleh hasil belajar siswa pada keterampilan numerasi siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* di kelas V SD Asuhan Jaya diperoleh dengan nilai rata-rata 78.88.
2. Berdasarkan perhitungan data yang diperoleh hasil belajar siswa pada keterampilan numerasi siswa tanpa menggunakan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* di kelas V SD Asuhan Jaya diperoleh dengan nilai rata-rata 76.82.
3. Berdasarkan hasil pengolahan data dengan analisis pengujian hipotesis menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan $df = 47$ diperoleh $t_{hitung} = 2,119$ dan $t_{tabel} = 1,67793$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* terhadap keterampilan numerasi siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD Asuhan Jaya.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka penulis mengajukan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini, antaranya ialah:

1. Kepada pembaca yang ingin melakukan penelitian yang sama, akan lebih baik lagi jika lebih mengembangkan penelitian ini dengan melakukan persiapan yang lebih baik lagi dan dengan menjelaskan materi yang lebih lagi agar dapat mengoptimalkan lagi kemampuan numerasi siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapinya.
2. Kepada Guru Matematika, agar dalam pembelajaran disarankan untuk mengajar dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *giving question and getting answer* (GQGA) serta menciptakan pembelajaran yang kreatif supaya siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran matematika.
3. Sebaiknya siswa diarahkan pada pemahaman bahwa pelajaran matematika bukanlah pelajaran yang sulit untuk dipahami dan bukan pula pelajaran yang membosankan. Pelajaran matematika adalah pelajaran yang menyenangkan, mudah dipahami dan banyak manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng Nur Afifah, Rudy Gunawan (2022). Pengaruh Video Based Learning terhadap Pengetahuan Konseptual Siswa pada Muatan Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 6(3), 2405-2416.
- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, Cet. 26, 2015) hal 179
- Arikunto, Surharsini. 2019. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara. Hal 225
- Ashlock. (2003). *Guiding Each Child's Learning of Mathematics*. Columbus: Bell Company.
- Ayarsha, R. (2016). Analisis Kesalahan Siswa dalam Mengerjakan Soal Matematika Berdasarkan Kriteria Watson. Skripsi S1 Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Ghozali, Imam. 2011. "Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS". Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hisyam Zaini Dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), h. Xiv
- Husaipah, "Pengaruh Penerapan Strategi *Active Learning Tipe Giving Question and Getting Answers* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII SMPN 2 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat, Sumatera Barat Padang Tahun Pelajaran 2014". *Jurnal STKIP PGRI Sumatera Barat*, (Tahun 2014).
- Irmayanti, Rohani, Pasaribu, L. H., Rahma, I. F., & Nazliah, R. (2020). Analisis Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Ditinjau dari Kemampuan Penalaran dan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Numeracy*, 7(2), 240–254. Retrieved from <https://ejournal.bbg.ac.id/numeracy/article/view/1205/1062>
- M. Eval Setiawan, Islaini Octiva Anggraeni, "Giving Question and Getting Answer (GQGA) Strategies to improve Biology Learning Outcomes". *Jurnal Pendidikan Sains*. (Tahun 2019).
- M. Eval Setiawan, Islaini Octiva Anggraeni. (2019). Giving Question and Getting Answer (GQGA) Strategies to Improve Biology Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Sains*, 8(2), 154-165.

- Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jawa Timur: PT Bumi Aksara, 2012)
- Novia Nurul Alawiyah, Asep Rohayat, Diah Ika Putri. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Giving Question and Getting Answer (GQGA) Melalui Vidio Conference terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Jamur Di SMAN 6 Garut. *Jurnal Life Science*, (4) 1, 29-36.
- Nur Hafsa, Amri, “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI UPT SMAN 4 Parepade”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, (Tahun 2020).
- Nurhajanah.. ”Modul Pelatihan SPSS”, Malang: Universitas Brawijaya Malang . 2008 h
- Permata Sari Manurung (2020), “Efektivitas Penggunaan model Giving Question and Getting Answer (GQGA) dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa di MTS Islamiyah Medan”. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Pradini, W. (2019). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Persamaan Linear Dua Variabel. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 33–45. <https://doi.org/10.21831/pg.v14i1.21481>
- Rahardjo, M., & Waluyati, A. (2011). Pembelajaran Soal Cerita Operasi Hitung Campuran di Sekolah Dasar. Retrieved from [http://p4tkmatematika.org/file/Bermutu 2011/SD/9.PEMBELAJARAN](http://p4tkmatematika.org/file/Bermutu%202011/SD/9.PEMBELAJARAN)
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2013), cet. 23, h. 348
- Sugiyono (2018), *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. PT. Alfabet
- Sulaiman Effendi, Syariah Ainah Siregar, “Penerapan Strategi *Giving Question and Getting Answer* Sebagai Upaya Peningkatkan Hasil Belajar Akuntansi”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, (Tahun 2018).
- Syaiful Bahri D & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta , 2013).
- Telaumbanua, Y.(2020). “Efektifitas Penggunaan Alat Peraga Pada Pembelajaran Matematika pada Sekolah Dasar Pokok Bahasan Pecahan. *Warta Dharmawangsa*,14(4), 709-722. <https://doi.org/10.46576/wdw.v14i4.900>

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Ekspirimen

Satuan Pendidikan	: SD Asuhan Jaya
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas	: 5 SD
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Aspek / Materi Pokok	: Pecahan Biasa

1. Kompetensi Inti (KI) :

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2. Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.1 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda.
- 4.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda

3. Indikator Pencapaian Kompetensi :

- 3.1.4 Menjelaskan penjumlahan dua pecahan dengan penyebut berbeda.
- 4.1.4 Mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dua pecahan dengan penyebut berbeda.

4. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran peserta didik diharapkan mampu :

1. Siswa dapat menjelaskan penjumlahan dua pecahan dengan penyebut sama.
2. Siswa dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dua pecahan dengan penyebut berbeda.

5. Model Pembelajaran

- Pendekatan : Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA)
- Metode : Kerja kelompok, Tanya jawab.

6. Sumber dan Media Pembelajaran

Buku teks pelajaran Matematika kelas V

7. Materi Pembelajaran

Pecahan Biasa

8. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum pelajaran di mulai. - Guru mengecek kehadiran siswa - Guru membuka pelajaran dengan memberi salam, memberi motivasi, mengulas sepintas tentang pelajaran yang lalu. - Guru menyampaikan tujuan dan menyampaikan materi baru yang akan diajarkan. - Siswa menerima informasi tentang kompetensi, ruang lingkup materi, tujuan, manfaat, dan langkah pembelajaran serta strategi apa yang akan dilaksanakan. - Guru memberi peserta didik contoh dalam kehidupan yang berkaitan dengan 	10 Menit

	pecahan yang penyebutnya sama.	
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum pelajaran di mulai. - Guru mengecek kehadiran siswa - Guru membuka pelajaran dengan memberi salam, memberi motivasi, mengulas sepintas tentang pelajaran yang lalu. - Guru menyampaikan tujuan dan menyampaikan materi baru yang akan diajarkan. - Siswa menerima informasi tentang kompetensi, ruang lingkup materi, tujuan, manfaat, dan langkah pembelajaran serta strategi apa yang akan dilaksanakan. - Guru memberi peserta didik contoh dalam kehidupan yang berkaitan dengan pecahan yang penyebutnya sama. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<p>Menjelaskan Materi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar. • Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. • Guru mengajak siswa melihat, membaca dan memahami buku bacaan yang akan dipelajari • Guru membuat potongan kertas sebanyak 2 kali jumlah siswa di kelas. • Dan guru meminta siswa untuk mengisi pertanyaan setiap kertas. 	50 Menit

Mengamati

- Siswa mengamati bentuk-bentuk pecahan.
- Guru menjelaskan bagaimana cara menyelesaikan pecahan biasa.

Mengamati

- Siswa mengamati bentuk-bentuk pecahan.
- Guru menjelaskan bagaimana cara menyelesaikan pecahan biasa.

Membentuk Kelompok

- Guru membagi siswa untuk membuat kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 setiap kelompok.
- Guru meminta masing-masing kelompok memilih pertanyaan dan topik yang dapat mereka jelaskan, berdasarkan yang tertulis oleh para siswa pada kertas 1 dan kertas 2.

Mengomunikasikan

- Setiap kelompok diminta untuk membacakan pertanyaan yang mereka pilih
- Guru memberi peluang kepada siswa untuk menjawab pertanyaan kelompok yang bertanya.
- Setiap kelompok diminta untuk menjelaskan atau menyampaikan pendapat mereka sesuai topic yang mereka pilih pada kertas 2, kepada

9. Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian Sikap
2. Penilaian Pengetahuan
3. Penilaian Keterampilan



Medan, Februari 2023

Peneliti

ELIYATI

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Kontrol

Satuan Pendidikan	: SD Asuhan Jaya
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas	: 5 SD
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Aspek / Materi Pokok	: Pecahan Biasa

1. Kompetensi Inti (KI) :

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2. Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.1 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda.
- 4.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda.

3. Indikator Pencapaian Kompetensi :

- 3.1.4 Menjelaskan penjumlahan dua pecahan dengan penyebut berbeda.
- 4.1.4 Mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dua pecahan dengan penyebut berbeda.

4. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran peserta didik diharapkan mampu :

1. Siswa dapat menjelaskan penjumlahan dua pecahan dengan penyebut sama.

2. Siswa dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dua pecahan dengan penyebut berbeda.

5. Model Pembelajaran

Pendekatan : Scientific

➤ Metode : Ceramah, Diskusi, Penugasan, dan Tanya jawab

6. Sumber dan Media Pembelajaran

Sumber : Buku teks pelajaran Matematika kelas V

Media : Papan Tulis

7. Materi Pembelajaran

Pecahan Biasa

8. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum pelajaran di mulai. - Guru mengecek kehadiran siswa - Guru membuka pelajaran dengan memberi salam, memberi motivasi, mengulas sepiintas tentang pelajaran yang lalu. - Guru menyampaikan tujuan dan menyampaikan materi baru yang akan diajarkan. - Siswa menerima informasi tentang kompetensi, ruang lingkup materi, tujuan, manfaat, dan langkah pembelajaran serta strategi apa yang akan dilaksanakan. - Guru memberi peserta didik contoh dalam kehidupan yang berkaitan dengan pecahan yang penyebutnya sama. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<p>Menjelaskan Materi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukab dan tujuan kegiatan belajar. 	50 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. • Guru mengajak siswa melihat, membaca dan memahami buku bacaan yang akan dipelajari <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati bentuk-bentuk pecahan. • Guru menjelaskan bagaimana cara menyelesaikan pecahan biasa. <p>Mengerjakan soal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan peserta didik untuk menjawab soal-soal pada materi pecahan biasa • Diakhir pembelajaran, siswa diminta mengerjakan soal latihan / soal cerita pecahan biasa. <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi penguatan terhadap hasil siswa 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama siswa melakukan refleksi. - Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari - Guru melakukan kegiatan lanjutan dalam bentuk memberikan evaluasi kepada siswa - Siswa mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya - Salah seorang siswa memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran - Salam 	15 Menit
Jumlah		75 Menit

	teman-teman lainnya. • Guru memberi penguatan terhadap hasil belajar siswa.	
Penutup	- Guru bersama siswa melakukan refleksi. - Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari - Guru melakukan kegiatan lanjutan dalam bentuk memberikan evaluasi kepada siswa - Siswa mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya - Salah seorang siswa memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran - Salam	15 Menit
Jumlah		75 Menit

9. Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian Sikap
2. Penilaian Pengetahuan
3. Penilaian Keterampilan



Medan, Februari 2023

Peneliti


ELIYATI

Lampiran 3

SOAL

1. Ayah membeli pizza dan dipotong menjadi 4 bagian sama besar. Kemudian diberikan kepada ibu, kakak, adik, dan ayah. Berapa bagiankah pizza yang diperoleh kakak? Berapakah bagian pizza yang diperoleh ayah dan ibu?
2. Tini mempunyai pita $5\frac{1}{2}$ m dan membeli lagi di toko $1\frac{1}{3}$ m. Pita tersebut digunakan untuk membuat hiasan bunga $2\frac{3}{4}$ m dan untuk membungkus kado $2\frac{1}{6}$ m, sisa pita Tini adalah
3. Kakak mempunyai uang sebanyak Rp80.000,00. $\frac{3}{5}$ uang itu dibelikan buku dan sisanya ditabung. Berapakah banyak uang yang ditabung?
4. Edo membagi-bagi kue dengan bagian yang sama kepada 3 temannya, jika kue itu dipotong menjadi 12 bagian. Berapa bagiankah kue yang diperoleh setiap temannya? Tuliskan pecahan yang senilai dengannya
5. Ibu Edo mempunyai persediaan 2,5 kg gula di rumah. Hari ini Ibu membeli lagi $\frac{1}{4}$ kg gula di warung dekat rumah untuk tambahan membuat pesanan kue. Berapa kg jumlah gula keseluruhan?
6. Ibu memberikan dua buah melon kepada Siti dan Meli. Kemudian, Ibu meminta Siti memotong melon menjadi 8 bagian sama besar dan Meli memotong melon menjadi 12 bagian sama besar. Ibu mengambil $\frac{6}{8}$ bagian melon Siti dan $\frac{9}{12}$ bagian melon Meli. Samakah bagian melon Siti dan Meli yang diambil oleh Ibu? Bagian melon siapakah yang lebih besar yang diambil Ibu?
7. Di supermarket, bibi membeli 2 bungkus margarin dengan berat tiap bungkusnya 215 gram. Bibi juga membeli 3 bungkus merica dengan berat tiap bungkusnya 95 gram. Berapa gram kira-kira berat margarin dan merica yang telah dibeli bibi?

8. Siti membeli pita sepanjang 8,24 m. Kemudian, Siti memotong pita tersebut untuk membuat bunga sebesar 1,5 m. Berapakah taksiran sisa pita yang tidak dipakai Siti?
9. Di setiap awal bulan, ibu selalu membeli 1 karung beras untuk persediaan satu bulan penuh. Jika satu karung beras tersebut beratnya 62 kg dan biasanya pasti habis dalam satu bulan. Berapa kilogram kira-kira beras yang dimasak ibu setiap hari?
10. Yuli mempunyai sebotol sirup. Dia menuangkan ke 8 gelas sama banyak. Berapa bagian sirup yang ada pada tiap gelas?

Soal_5	Pearson Correlation	.454*	.250	.076	.784*	1	.625*	.279	1.000**	.279	.625**	.844*
	Sig. (2-tailed)	.044	.287	.750	.000		.003	.233	.000	.233	.003	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_6	Pearson Correlation	.916*	.068	-.114	.742*	.625*	1	.007	.625*	.007	1.000**	.762*
	Sig. (2-tailed)	.000	.776	.632	.000	.003		.978	.003	.978	.000	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_7	Pearson Correlation	-.017	.924*	.124	.279	.279	.007	1	.279	1.000**	.007	.562*
	Sig. (2-tailed)	.942	.000	.604	.233	.233	.978		.233	.000	.978	.010
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_8	Pearson Correlation	.454*	.250	.076	.784*	1.000**	.625*	.279	1	.279	.625**	.844*
	Sig. (2-tailed)	.044	.287	.750	.000	.000	.003	.233		.233	.003	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_9	Pearson Correlation	-.017	.924*	.124	.279	.279	.007	1.000**	.279	1	.007	.562*
	Sig. (2-tailed)	.942	.000	.604	.233	.233	.978	.000	.233		.978	.010
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_10	Pearson Correlation	.916*	.068	-.114	.742*	.625*	1.000**	.007	.625*	.007	1	.762*

	Sig. (2-tailed)	.000	.776	.632	.000	.003	.000	.978	.003	.978		.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Total	Pearson Correlation	.651*	.565*	.122	.844*	.844*	.762*	.562*	.844*	.562*	.762**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	.009	.607	.000	.000	.000	.010	.000	.010	.000	
	N	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).

Lampiran 5**Uji Reliabilitas****Case Processing Summary**

	N	%
Cases Valid	20	100.0
Excluded ^a	0	.0
Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.761	11

Lampiran 6

Uji Tingkat Kesukaran

Statistics

		Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5	Soal_6	Soal_7	Soal_8	Soal_9	Soal_10
N	Valid	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		7.00	6.80	8.20	7.00	7.00	7.80	7.00	7.70	7.00	7.80

Lampiran 7**Dokumentasi**









Lampiran 8

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 : ELIYATI
 N P M : 1802090015
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Kredit Kumulatif : 139 IPK = 3,60

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Guided Note Taking (GNT)</i> Menggunakan Media Gambar Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 08 Dahari Selebar	
	Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Giving Question and Getting Answer (GQGA)</i> Terhadap Keterampilan Numerasi Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas Asuhan Jaya T.P 2022 / 2023	
	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Pembelajaran IPS Kelas V Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di SD Negeri 08 Dahari Selebar	

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

Medan, 26 Agustus 2022

Hormat Pemohon,


ELIYATI

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 9



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

FORM K 2

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 : ELIYATI
 NPM : 1802090015
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

"Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) Terhadap Keterampilan Numerasi Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD Asuhan Jaya Tahun Ajaran 2022 - 2023".

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S. Pd., 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, 26 Agustus 2022
 Hormat Pemohon,

ELIYATI

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

Lampiran 10

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 1787/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 : Eliyati
 NPM : 1802090015
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* Terhadap Keterampilan Numerasi Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD Asuhan Jaya Tahun Ajaran 20022/2023

Pembimbing : Ismail Saleh Nasutian.,S.Pd.,M.Pd

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

4. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
5. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
6. Masa taluwarasa tanggal : 27 Agustus 2023

Medan, 29 Muharram 1444 H
 27 Agustus 2022 M



Assalam

Dianik Syamsuarnita.,M.Pd.
 NIDN 0004066701

Dibuat rangkap 4 (Empat) :
 9. Fakultas (Dekan)
 10. Ketua Program Studi
 11. Pembimbing
 12. Mahasiswa yang bersangkutan :
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

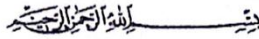


Lampiran 11



**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.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Eliyati
NPM : 1802090015
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap Keterampilan Numerasi Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Asuhan Jaya Tahun Ajaran 2023

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
24/02/2023	Revisian BAB A tentang uji validitas	
28/02/2023	Revisian bab 4 tentang uji validitas, Reliabilitas	
31/02/2023	Revisian bab 4, margin.	
05/03/2023	Revisian tingkat kesukgaran, pembahasan, Perbaiki margin, spasi, Perbaiki P.PP.	
12/03/2023	Revisian bab 5 - et Daftar Pustaka, margin, spasi	
26/05/2023	Perbaiki abstrak, spasi, Tulisan, margin.	
01/06/2023	Acc skripsi	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Januari 2024
Dosen Pembimbing

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

Lampiran 12



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 HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Eliyati
 NPM : 1802090015
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap Keterampilan Numerasi Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Asuhan Jaya Tahun Ajaran 2022/2023

Pada hari Sabtu, tanggal 10 September, tahun 2022 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Januari 2023

Disetujui oleh :

Pembimbing

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

Pembahas

Dr. Marah Doli Nst, M.Si.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

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

Lampiran 13



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 Sabtu Tanggal 10 September 2022 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Eliyati
 N.P.M : 1802090015
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer (GOGA)* terhadap Keterampilan Numerasi Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Asuhan Jaya Tahun Ajaran 2022/2023

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaiki Judul
2.	Perbaiki BAB I pada latar belakang mengenai permasalahan
3.	Perbaiki rumusan masalah
4.	Perbaiki BAB II keterampilan numerasi
5.	Perbaiki kerangka berfikir
6.	Perbaiki BAB III instrumen penelitian.
7.	Perbaiki P.P.

Medan, 10 September 2022

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

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembahas

Dr. Marah Doli Nst, M.Si

Lampiran 14



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila merujuk 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 Muhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<http://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsu.medan](#) [um.umedan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#)

Nomor : 575 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 08 Rajab 1444 H
 Lamp : --- 31 Januari 2023 M
 Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Asuhan Jaya
 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 : **Eliyati**
 N P M : 1802090015
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question and Getting Answer (GQGA) Terhadap Keterampilan Numerasi Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Asuhan Jaya Tahun Ajaran 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




Drs. H. S. Samsuurnita, M.Pd
 NIDN:0004066701

Pertinggal



Lampiran 15



SD ASUHAN JAYA

JL. KAYU PUTIH TG. MULIA HILIR KEC. MEDAN DELI
KODE POS 20241 TEL. (061) 6626084

SURAT KETERANGAN

Nomor :635 /SMP.AJ/2023

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah SDS ASUHAN JAYA Jalan Kayu Putih Kec Medan Deli menerangkan bahwa :

Nama : Eliyati
NIM : 1802090015
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Yang bernama tersebut diatas benar telah melakukan Penelitian Skripsi di SDS ASUHAN JAYA mulai tanggal 22 Februari s/d 17 Maret Dengan judul. Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question And Getting Answer (GQGA) Terhadap Keterampilan Numerasi Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Asuhan Jaya Tahun Ajaran 2022/2023

Demikian hal ini kami sampaikan, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 23 Februari 2023

Kepala Sekolah



MARIATI, M.Pd

Lampiran 16

Eliyati : Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question and Getting Answer Terhadap Keterampilan Numerasi Siswa Pada Matematika Kelas 5 SD Asuhan Jaya T.P 2022 -2023

ORIGINALITY REPORT

21 %	19 %	8 %	12 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	3 %
2	repository.uinsu.ac.id Internet Source	3 %
3	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1 %
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
5	eprints.umm.ac.id Internet Source	1 %
6	digilib.unimed.ac.id Internet Source	1 %
7	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1 %
8	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	1 %

Lampiran 17**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Eliyati. Dilahirkan di Desa Suka Damai tepatnya pada Kecamatan Sinunukan, Kabupaten Mandailing Natal, pada tanggal 24 Maret 1999. Anak ketiga dari Bapak alm Imam Syafi'i dan Ibu Sugiati. Peneliti menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar (SD) Negeri 329 Suka Damai pada tahun 2012. Pada tahun itu juga melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) IT Al-Husnayain pada tahun 2015, kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) IT Al-Husnayain pada tahun 2015 dan selesai pada tahun 2018. Pada tahun 2018 peneliti melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Swasta, tepatnya di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Peneliti menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S-1) pada tahun 2024.