

Pengaruh Strategi Pembelajaran Giving Question and Getting Answer Terhadap Keaktifan Siswa SMKN 4 Pekanbaru

Rezi Ariawan^{*1} dan Walana Yumna Aribah²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Indonesia

Email Corresponding Author : reziariawan@edu.uir.ac.id

Info Artikel	ABSTRAK
Article history: Kirim: 05/07/2026 Perbaikan: 20/08/2026 Terima: 25/08/2026 Publikasi: 30/09/2026 Kata-kata kunci: Keaktifan siswa; Strategi Pembelajaran; <i>Giving Question and Getting Answer</i>	Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh strategi pembelajaran GQGA terhadap keaktifan siswa SMKN 4 Pekanbaru. Metode penelitian yang digunakan yaitu <i>quasi eksperimen</i> dengan desain yang digunakan adalah <i>One Group Pretest Posttest Design</i>. Populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas X KKBT 1 SMKN 4 Pekanbaru berjumlah 37 siswa. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa angket, modul ajar, LKPD, dan soal. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif dan inferensial. Hasil analisis data secara deskriptif diperoleh rata-rata nilai keaktifan siswa sebelum diberikan perlakuan sebesar 51,361 dan setelah diberikan perlakuan sebesar 55,166 yang didalam hal ini termasuk kategori sedang. Sedangkan dari analisis inferensial menggunakan uji normalitas, dan uji <i>paired sample t-test</i> menunjukkan bahwa nilai sig. (2 tailed) diperoleh sebesar 0,001 dimana nilai $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, strategi <i>Giving Question and Getting Answer</i> lebih efektif meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar matematika.

1. PENDAHULUAN

Kemampuan peserta didik pada pembelajaran matematika adalah salah satu dasar yang harus dikuasai karena menjadi pondasi yang esensial untuk melatih pola pikir peserta didik agar dapat berfikir secara sistematis, logis, jelas, teratur, serta membentuk kepribadian diri yang baik dan dapat menyelesaikan permasalahan sehari-hari (Wahyuni, 2016). Matematika merupakan hasil dari pemikiran manusia yang berhubungan dengan penalaran, proses, dan ide. Mata pelajaran matematika harus didapatkan oleh seluruh peserta didik sebagai dasar dalam kemampuan berpikir secara kritis, sistematis, logis, analisis, serta kemampuan dalam bekerja. (Kusumawardani et al., 2018).

Pada saat peneliti melakukan observasi selama Kuliah Praktik Lapangan Pendidikan (KPLP) tanggal 29 Juli 2024 sampai dengan 26 September 2024 di SMKN 4 Pekanbaru terhadap keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Pada saat peneliti mengajar matematika perlu sedikit penekanan agar peserta didik ingin mengerjakan soal didepan kelas. Apabila diberikan sesi pertanyaan tidak ada peserta didik yang ingin bertanya (Anggraini, Y. 2022). Jika diberikan tugas peserta didik tidak dapat menyelesaikan tugas tersebut. Pada saat diskusi kelompok hanya sedikit peserta didik yang berani untuk mengemukakan pendapat.

Berdasarkan kondisi tersebut peneliti melakukan pemantauan lebih lanjut. Hal ini disebabkan oleh masih banyak peserta didik yang menganggap pembelajaran matematika tergolong sulit dan kurangnya keberanian dalam mengemukakan pendapat. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik dalam pembelajaran tergolong rendah, berdasarkan dari indikator keaktifan peserta didik. Keaktifan peserta didik pada pembelajaran matematika banyak memberikan manfaat bagi diri peserta didik itu sendiri. Peserta didik dapat berfikir lebih kreatif, mandiri, inisiatif, dan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya, serta mampu mempersiapkan masalah dan persoalan. Franky, (2009) menjelaskan bahwa peserta didik yang aktif akan belajar lebih banyak, lebih berinisiatif, sehingga lebih berpeluang menjadi manusia yang mandiri. Disamping ilmu pengetahuan yang akan lebih melekat karena dicari dan dialami sendiri perolehannya, siswa dan lulusan akan lebih siap menghadapi berbagai persoalan karena sudah terbiasa menghadapinya secara mandiri (Achdiyat & Lestari, 2016).

Aktivitas peserta didik selama proses belajar mengajar adalah salah satu faktor indikator adanya motivasi dan keinginan untuk belajar. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran yang dimaksud bukan hanya sekedar aktif dan ramai dikelas, tetapi dapat dilihat dari cara peserta didik dalam pembelajaran seperti menjawab pertanyaan, memberikan pertanyaan, menyelesaikan soal di depan kelas dan lain sebagainya (Asiva Noor Rachmayani, 2015). Peserta didik yang memahami pembelajaran matematika akan dapat menyelesaikan soal dengan cermat, namun jika peserta didik tidak paham dengan pembelajaran maka akan sulit untuk memahami konsep pembelajaran selanjutnya. Oleh karena itu, matematika tidak hanya memahami konsep matematis dan perlu ada nya perubahan sikap pada peserta didik. Salah satunya mengenai keaktifan perserta didik dalam pembelajaran matematika (Hadikusuma, 2023).

Penentuan strategi dalam proses pembelajaran penting adanya karena dapat memberikan hasil dari proses belajar mengajar dengan baik dan menunjukkan kompetensi guru yang berkualitas bagi peserta didik (Putri & Selaras, 2024). Strategi pembelajaran merupakan salah satu acuan yang harus dilatih agar dapat memaksimalkan perangkat, memandu proses belajar mengajar di ruang kelas, dan membangun rencana pendidikan yang sesuai dengan pedoman. Selain itu, strategi GQGA berfungsi sebagai agar dapat membangkitkan situasi dan kondisi kelas supaya menjadi lebih aktif dalam berinteraksi sesama peserta didik maupun pengajar serta mendidik cara berpikir perihal pembelajaran yang kurang dipahami selama proses pembelajaran berlangsung. Desain strategi pembelajaran yang aktif dapat menghasilkan suasana kelas yang lebih menyenangkan karena melibatkan gerak fisik peserta didik. Strategi pembelajaran yang aktif juga dapat mempertinggi hasil belajar (Nopitasari, 2024).

Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan oleh peneliti sudah banyak yang menggunakan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* dalam proses pembelajaran. Namun, belum ada penelitian yang dilakukan di SMKN 4 Pekanbaru menggunakan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* pada pembelajaran matematika. Maka dari itu, perlu adanya penelitian terkait dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Sehingga peneliti mengangkat judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* Terhadap Keaktifan Siswa SMKN 4

Pekanbaru”. Strategi pembelajaran *Giving Question And Getting Answer* adalah salah satu strategi untuk meninjau ulang (*Reviewing Strategies*) Yang artinya secara bahasa memberikan pertanyaan dan juga mendapatkan jawaban. Nopitasari, (2024).

Dewitasari et al., (2024) mengemukakan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* adalah strategi belajar dengan membentuk suatu tim untuk melibatkan peserta didik dalam mengulang kembali materi pembelajaran yang telah berlalu dan diakhir pembelajaran yang sudah di sampaikan. Strategi pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* pada peserta didik dengan cara memberikan dua potong kertas dan meminta untuk melengkapi mengenai materi pembelajaran yang belum dipahami dan materi pembelajaran yang telah di pahami. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk berdiskusi dan memilih kertas yang telah mereka miliki untuk disampaikan bersama teman sekelas.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh (Asiva Noor Rachmayani, 2015) pada kelas VII B semester genap di MTS Negeri Filial Pulutan dengan jumlah peserta didik keseluruhan sebanyak 24 orang, maka di peroleh hasil peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan sebanyak 2 orang (8,3%), peserta didik yang dapat mengemukakan pendapat 2 orang (8,3%), peserta didik yang dapat mengerjakan soal-soal di depan kelas sebanyak 4 orang (16,5%), dan peserta didik yang mengajukan pertanyaan sebanyak 3 orang (12,5%).

Begitu banyak strategi dan upaya untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran seperti yang telah di paparkan di atas. Tetapi pada penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan peserta didik strategi yang digunakan dalam pembelajaran yaitu *Giving Question and Getting Answer* dikarenakan pada strategi ini situasi dan suasana belajar mengajar menjadi lebih aktif sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk menanyakan materi yang belum di mengerti. Namun, pada strategi pembelajaran ini pengajar tidak dapat mengetahui cara pasti peserta didik yang menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan, dan tidak mengajukan pertanyaan menguasai materi atau tidak. Strategi pembelajaran GQGA ini sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran karna melibatkan interaksi pada peserta didik dalam mengulang materi pembelajaran yang telah diberikan dan rangkuman materi selama proses pembelajaran berlangsung. (Bugi Kurnia Dewi1, 2023). Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh dari strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* terhadap keaktifan siswa SMKN 4 Pekanbaru. Dengan menggunakan strategi *Giving Question and Getting Answer* dalam penelitian ini diharapkan hasil yang diperoleh menunjukkan signifikan keaktifan siswa dalam pembelajaran yang tinggi.

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian ialah *One Group Pretest Posttest Design* yang merupakan bagian dari eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) dimana dalam penelitian hanya menggunakan satu kelas yang bertujuan untuk melihat perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan dalam kelompok yang sama. *One Group Pretest Posttest Design* merupakan penelitian yang melakukan *Pretest* (pengukuran awal) pada suatu

kelompok, lalu melakukan *intervensi* (perlakuan), dan melakukan *Posttest* (pengukuran akhir) (William & Hita, 2019).

Subjek Penelitian

Penelitian berlokasi di SMKN 4 Pekanbaru yang dilakukan pada tahun ajaran 2025/2026. Semester Genap, dengan jumlah partisipan 36 siswa kelas X KKBT 1. Dalam penelitian, peneliti menggunakan angket sebagai instrumen penelitian. Angket digunakan untuk menilai tingkat keaktifan siswa terhadap diri sendiri melalui pertanyaan yang diberikan secara tertulis kepada siswa agar dijawab secara apa adanya. Pengumpulan data yang dilakukan melalui penggunaan angket yang terdiri dari 20 item. Pertanyaan dalam angket diklasifikasikan dua kategori berdasarkan indikatornya, yakni item positif (+) dan item negatif (-).

Instrument Penelitian

Instumen pada penelitian ini yaitu data presentase keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika yang diperoleh dari pengisian angket dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase Keaktifan Siswa (PKS)} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Pedoman kriteria keaktifan peserta didik pada pembelajaran menurut Suharsimi Arikunto adalah sebagai berikut :

Table 1. Pedoman Kriteria Keaktifan

Tingkat Presentase	Kategori
81-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang
0-20%	Kurang Baik

Berdasarkan pada pedoman kriteria pada [tabel 1](#) menunjukkan konversi nilai untuk angket keaktifan belajar siswa. Indikator tercapainya keberhasilan dalam penelitian ini dianggap berhasil jika indikator ketercapaiannya menghasilkan nilai 61-80% berada pada kategori “Baik” dan nilai 81-100% berada pada kategori “Sangat Baik”. Selain itu, angka siswa diamati dan diisi berdasarkan hasil tingkat ketercapaian skoring dalam skla likert berikut ini :

Table 2. Modifikasi Tabel Skor Pertanyaan Item

Pertanyaan positif (+)	Skor	Pertanyaan negatif (-)	Skor
Sangat Setuju (SS)	4	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	3	Setuju (S)	2
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	4

Berdasarkan [tabel 2](#) menunjukkan bahwa pedoman skoring pada angket keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika terdiri dari pertanyaan positif dan negatif dengan

menggunakan skala likert, dengan terdapat 4 kemungkinan tanggapan: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). (Riza, 2019).

Sebelum tes digunakan untuk penelitian, tes terlebih dahulu di uji cobakan, setelah itu di lakukan uji validitas, uji reabilitas. Setelah tes mendapatkan data maka dilanjutkan dengan menganalisis data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data inferensial, uji normalitas dan uji *paired sample t-test*.

Prosedur Penelitian

Prosedur pada penelitian ini dengan cara peneliti dapat membentuk peserta menjadi dua kelompok agar dijadikan kelompok kontrol (*control group*). Setiap individu diberikan angket dan hasil yang didapatkan melalui angket *pretest* (pengukuran awal) dan *posttest* (pengukuran akhir) kemudian dilakukan evaluasi dan analisis agar dijadikan pembahasan. Hasil dari lembar kerja yang didapatkan dinilai oleh dosen-dosen eksternal untuk memperoleh nilai secara objektif. Dari hasil penilaian, peneliti kemudian melakukan analisis agar dapat mengukur tingkat pemahaman para peserta. Analisis yang dilakukan dengan cara membandingkan nilai *post-test* dan *pretest* dari setiap perlakuan. Setiap individu peserta diberikan nilai pemahaman dan nilai teknis dengan skala 1-5, hasil tersebut kemudian dicari nilai rata-rata untuk mendapatkan nilai akhir dari masing-masing penilaian. Penilaian akhir (*posttest*) dan (*pretest*) kemudian dicari berapa selisihnya untuk memperoleh nilai perbedaan sebagai indikator penurunan atau peningkatan pemahaman yang dapat digunakan sebagai evaluasi hasil dari nilai perlakuan yang telah dilakukan.

Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian yaitu analisis data deskriptif dan data inferensial. Analisis data deskriptif adalah metode analisis data penelitian yang dirancang untuk menguji generalisasi temuan yang diperoleh dari sampel. Analisis deskriptif dilakukan dengan menguji hipotesis deskriptif. Hasil analisis ini berfungsi untuk menentukan apakah hipotesis penelitian dapat digeneralisasikan.

Analisis data inferensial adalah salah satu teknik analisis yang berfungsi untuk mengolah data yang dapat digunakan oleh peneliti agar dapat menarik kesimpulan pada hasil kesimpulan yang memiliki beberapa jenis sampel dengan jumlah populasi yang besar. Data analisis inferensial dimaksudkan agar peneliti dapat menguji hipotesis pada penelitiannya. Ada beberapa tahapan yang harus dilalui sebelum melakukan analisis data inferensial yaitu uji homogenitas, uji normalitas, dan uji t (perbedaan dua rata-rata) sebagai syarat untuk melakukan pengujian hipotesis penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

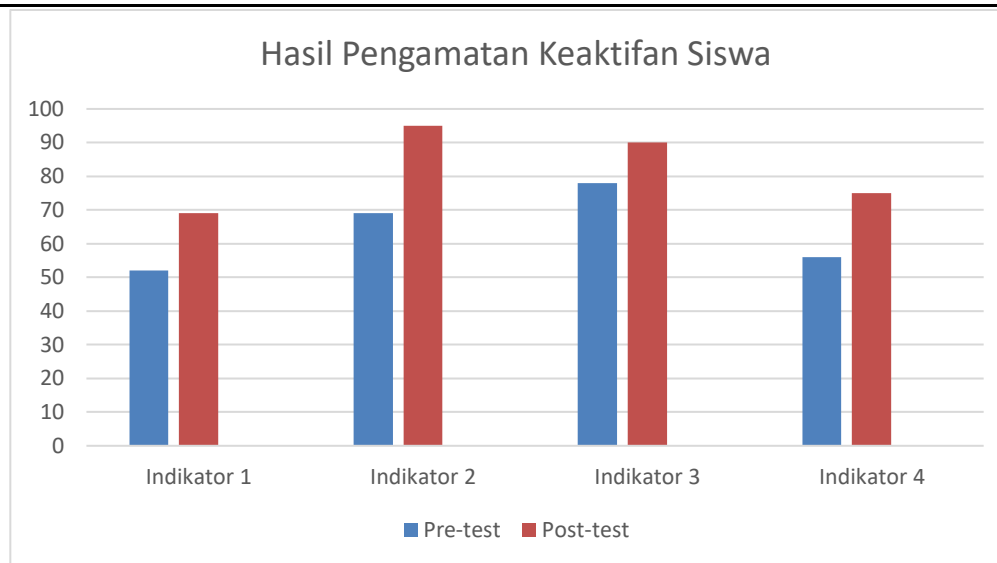
Penelitian ini mengukur keaktifan siswa dalam pembelajaran menggunakan angket untuk memperoleh data. angket merupakan teknik pengumpulan data yang disajikan dengan serangkaian pertanyaan atau tanggapan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawabnya. (Sugiyono, 2015:142). Angket diberikan kepada seluruh peserta didik kelas X

KKBT 1 SMKN 4 Pekanbaru sebanyak 36 orang untuk memperoleh data yang dibutuhkan yaitu data sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 27 Oktober 2025 sampai dengan 12 November 2025 di kelas X KKBT 1 SMKN 4 Pekanbaru dengan waktu pertemuan 2 x 45 menit sebanyak 6 pertemuan. Berikut hasil pengamatan terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika :

Table 3 Data Hasil Pengamatan Keaktifan Siswa Setiap Indikator *Pretest* dan *Posttest*

No	Indikator	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
		Skor	%	Skor	%
1	Keaktifan peserta didik dalam mengajukan pertanyaan	300	52	400	69
2	Keaktifan peserta didik dalam mengerjakan soal didepan kelas	400	69	550	95
3	Keaktifan peserta didik dalam mengemukakan pendapat	450	78	520	90
4	Keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan	324	56	436	75
Rata-rata		368,5	63,75	476,5	82,25

Data keaktifan yang telah terkumpul dari strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* dengan responden 36 siswa menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan siswa dalam bentuk presentase untuk keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan pada saat Pre-test 52% dan pada saat Post-test 69%, keaktifan siswa dalam mengerjakan soal didepan kelas pada saat Pre-test 69% dan pada saat Post-test terjadi peningkatan menjadi 95%, dalam mengemukakan pendapat pada saat Pre-test 78% dan pada saat Post-test juga terdapat peningkatan menjadi 90%, dan begitu juga dalam menjawab pertanyaan pada saat Pre-test 56% dan pada saat Post-test menjadi 75%. Pada saat Strategi Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* digunakan terjadi peningkatan terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika walaupun hanya sedikit, akan tetapi peningkatan tetap terjadi. Sehingga diperoleh rata-rata keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika pada saat pre-test 63,75%. Presentase tersebut masuk ke dalam kategori Baik. Rata-rata keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika pada saat Pre-test dan Post-test meningkat dari 63,75% menjadi 82,25% yaitu 18,5%. Untuk memudahkan pengamatan tentang data keaktifan per indikator lebih jelasnya disajikan diagram batang sebagai berikut.



Gambar 1 Diagram Hasil Pengamatan Keaktifan Siswa

Pada **Gambar 1**, diatas dapat dilihat bahwa penelitian yang dilakukan menggunakan startegi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* terdapat peningkatan pada setiap indikator yang telah disajikan dalam bentuk diagram batang.

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, siswa yang diberikan pembelajaran menggunakan strategi *Giving Question and Getting Answer* terjadi peningkatan keaktifan dalam melakukan pembelajaran. Secara deskriptif, keaktifan siswa lebih tinggi pada saat post-test dibandingkan dengan saat pre-test. Tinjauan ini di dasarkan pada rata-rata nilai keaktifan siswa menggunakan uji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji Normalitas dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 24. Uji Normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *Shapiro-Wilk*. Diperoleh nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* untuk data *pre-test* lebih dari 0,05 ($0,454 > 0,05$), maka H_0 diterima yang berarti data *pre-test* berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* untuk data *post-test* juga lebih besar dari 0,05 ($0,183 > 0,05$), maka H_0 diterima yang berarti data *post-test* berdistribusi normal. Karena kedua kelas data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji *sample paired t-test* yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer*.

Pada Uji *sample paired t-test* dimana *Lower* dan *Upper* masing-masing bernilai negatif yakni -10.81398 untuk *Lower* dan -7.18602 untuk *Upper*. Nilai dari Sig. (2-tailed): 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak yang berarti H_1 diterima. Dengan begitu, dapat disimpulkan terjadi peningkatan keaktifan belajar peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan Strategi *Giving Question and Getting Answer*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* secara signifikan berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas X KKBT 1 SMKN 4 Pekanbaru Tahun ajaran 2025/2026.

Pembahasan

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata persentase keaktifan siswa meningkat dari 63,75% pada pretest (kategori baik) menjadi 82,25% pada posttest (kategori sangat baik), atau naik 18,50 poin persentase. Kenaikan terjadi pada keempat indikator, tetapi besarnya berbeda. Keaktifan mengerjakan soal di depan kelas meningkat paling besar, dari 69% menjadi 95% (26 poin persentase). Indikator menjawab pertanyaan naik dari 56% menjadi 75% (19 poin), mengajukan pertanyaan dari 52% menjadi 69% (17 poin), dan mengemukakan pendapat dari 78% menjadi 90% (12 poin). Dengan demikian, perubahan paling menonjol tampak pada kesediaan siswa mengerjakan soal di depan kelas, sedangkan kegiatan mengajukan pertanyaan masih memiliki capaian akhir paling rendah. Perbedaan ini menunjukkan bahwa keaktifan perlu dibaca menurut jenis kegiatannya, bukan hanya melalui rata-rata keseluruhan.

Secara pedagogis, strategi Giving Question and Getting Answer (GQGA) menyediakan kesempatan bagi siswa untuk menyatakan bagian materi yang belum dipahami dan menanggapi pertanyaan dalam pembelajaran. Struktur kegiatan tersebut dapat membantu menjelaskan mengapa indikator bertanya dan menjawab meningkat. Kegiatan saling memberi dan menerima pertanyaan juga berpotensi membuka ruang bagi siswa untuk menyampaikan pendapat dan mencoba menyelesaikan soal di depan kelas. Penjelasan ini merupakan interpretasi atas karakteristik strategi dan pola data, bukan bukti langsung mengenai mekanisme perubahan pada setiap siswa, sebab naskah ini melaporkan hasil angket agregat dan tidak menyajikan analisis proses interaksi kelas secara terperinci (Dewitasari et al., 2024; Putri & Selaras, 2024).

Temuan mengenai peningkatan keaktifan sejalan dengan laporan Putri dan Selaras (2024) tentang penerapan metode GQGA untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Arifah et al. (2024); Usman, et al. (2024) juga membahas penerapan GQGA dalam pengembangan keaktifan dan kreativitas belajar, meskipun dilakukan pada mata pelajaran yang berbeda. Karena konteks, rancangan, dan ukuran hasil penelitian tersebut tidak identik, keselarasan ini dipahami sebagai dukungan konseptual, bukan sebagai bukti bahwa besaran peningkatannya dapat dibandingkan secara langsung. Studi Mei et al. (2020) dan Dewitasari et al. (2024) menempatkan GQGA dalam pembelajaran matematika, tetapi menitikberatkan hasil belajar; oleh karena itu, temuan mereka tidak dapat disamakan dengan ukuran keaktifan pada penelitian ini.

Hasil uji t berpasangan yang dilaporkan menunjukkan perbedaan skor keaktifan sebelum dan sesudah pembelajaran (nilai signifikansi dilaporkan 0,000; secara pelaporan statistik lebih tepat ditulis $p < 0,001$). Interval perbedaan yang seluruh batasnya bernilai negatif konsisten dengan peningkatan skor apabila selisih dihitung sebagai pretest dikurangi posttest. Namun, uji tersebut hanya menunjukkan adanya perbedaan dalam kelompok yang sama. Karena penelitian menggunakan desain satu kelompok tanpa kelompok pembanding, pengaruh waktu, pengalaman belajar selama enam pertemuan, dan faktor lain di luar penerapan GQGA belum dapat dipisahkan. Selain itu, angket merupakan laporan diri siswa; hasilnya menggambarkan keaktifan sebagaimana diukur instrumen tersebut dan belum sepenuhnya menggantikan bukti observasi perilaku nyata di kelas.

Dengan mempertimbangkan kekuatan dan batas data, GQGA dapat dipertimbangkan sebagai pilihan kegiatan pembelajaran untuk memberi siswa lebih banyak kesempatan bertanya,

menjawab, mengemukakan pendapat, dan mengerjakan soal. Guru dapat memberikan perhatian khusus pada kegiatan mengajukan pertanyaan karena meskipun meningkat, persentase akhirnya masih paling rendah dibandingkan indikator lain. Penelitian lanjutan perlu menyertakan kelompok pembanding, menguraikan mutu penerapan strategi pada tiap pertemuan, serta memadukan angket dengan observasi terstruktur agar penjelasan tentang perubahan keaktifan lebih kuat.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika di kelas X KKB 1 SMKN 4 Pekanbaru. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, hasil analisis *sampel t-test* diketahui bahwa nilai sig.(2 tailed) diperoleh sebesar 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Maka sesuai dengan dengan keputusan dalam uji *paired samples t-test*, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika setelah menggunakan strategi *Giving Question and Getting Answer* dengan skor sebesar 476,5 dengan nilai tertinggi 62 dan nilai terendah 49. Dibandingkan dengan nilai rata-rata sebelum menggunakan strategi *Giving Question and Getting Answer* dengan nilai sebesar 368,5 dengan nilai tertinggi sebesar 5 dan nilai terendah sebesar 38.

Dalam proses pembelajarannya siswa sudah mulai ada peningkatan menjadi lebih aktif, siswa berani untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru, berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas. Dengan demikian strategi pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* dan bisa digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Achdiyat, M., & Lestari, K. D. (2016). Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Kepercayaan Diri dan Keaktifan Siswa di Kelas. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 50–61. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.752>
- Anggraini, Y. (2022). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 507–511. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.171>
- Arifah, S. A., Kholifah, U., & Putriani. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Giving Question and Getting Answer Dalam Mengembangkan Keaktifan Dan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai. *Third International Conference on Humanity Education and Society*, 3(1), 1–17. <https://Proceedingsiches.com/index.php/ojs/article/view/154/147>
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). Peningkatan Keaktifan Belajar Matematika Melalui Strategi Learning Cycle Pada Siswa Kelas VII Mts Negeri Filial Pulutan. 6.
- Audina, M., & Kamal, M. (2024). 2024 Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar PAI Pada Siswa Kelas VII di SMP N 2 Lubuk Basung. 2(10), 203–214.

DOI: <https://doi.org/10.63976/jimat.v7i3.1522>

- Bugi Kurnia Dewi1, R. M. A. A. Q. N. A. A. M. (2023). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question and Getting Answer (Gqga) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V Sdn 07 Pagi Kecamatan Duren Sawit. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 867–878.
- Dewitasari, M., Zaman, W. I., & Mukmin, B. A. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Gqga Terhadap Hasil Untuk Siswa Kelas Ii Sdn Ngadi Pendahuluan Matematika merupakan ilmu dasar yang sangat berperan bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan manusia . Matematika tidak menerima (induktif), akan tetapi matematik. 10(2), 864–871.
- Fauzan, M., Rizaldy, A., Andini, D. W., & Wahdan, M. (2024). Upaya meningkatkan keaktifan belajar menggunakan media quizizz di Kelas I SDN Gunting Bantul. 3(1).
- Hadikusuma, S. (2023). Pengaruh Konsep Diri Terhadap Religiusitas. 02(05), 480–487.
- Kusumawardani, D. R., Wardono, & Kartono. (2018). Pentingnya penalaran matematika dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika [The importance of mathematical reasoning in improving mathematical literacy skills]. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 588–595.
- Mei, M. F., Seto, S. B., & Wondo, M. T. S. (2020). Penerapan model pembelajaran Gqga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa smp. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Flores*, 3(2), 61–70. <https://doi.org/10.37478/jupika.v5i2.2038>
- Nopitasari, F. (2024). Pengaruh Strategi Pembelajaran Giving Question And Getting Answer (GQGA) Dalam Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V Mis Muhammadiyah 14 Talang Ulu.
- Putri, R. A., & Selaras, G. H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Metode Giving Question and Getting Answer untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Application of the Cooperative Learning Model of Giving Question and Getting Answer method to Increase Students . 1–9.
- Retta, A. M., Indriyani, R. N., & Sari, D. P. (2019). Upaya Penerapan Media Batang Napier Dalam Pembelajaran Perkalian Bilangan Cacah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Concept and Communication*, null(23), 523–526.
- Riyadi, R. J., Astuti, Y. T., & Sumarni, W. (2024). Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 7 SMP Negeri 36 Semarang Melalui Pembelajaran Bioedutainment pada Materi Ekologi. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Penelitian Tindakan Kelas Dan Publikasi Ilmiah*, 1346–1356. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpptk/article/view/3270>
- Riza, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi Giving Question and Getting Answer (Gqga) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Smk Hasanah Pekanbaru.
- Sari, M., & Hasanudin, C. (2023). Manfaat Ilmu Matematika Bagi Peserta Didik Dalam Kehidupan Sehari-hari. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 1906–1912.
- Shinta Putri Andini, & Muhammad Zakki. (2024). Peran Guru dalam Mengatasi Kesulitan Pembelajaran Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 29–39. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.419>
- Siswanto, H., & Kuswantara, H. (2024). Peningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Limit Fungsi Aljabar Menggunakan Model Problem Based Learning Berpendekatan Culturally Responsive Teaching. 3(03), 107–117. <https://doi.org/10.56741/pbpsp.v3i03.636>
- Trianziani, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Giving Question and Getting Answer untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Sosiologi Peserta Didik Kelas X-5 SMA Negeri 3 Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014. 4(November), 274–282.

-
- Usman, A. T., Munawaroh, N., Prahmana, P., & Saifullah, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Implementation of Team Games Tournament (TGT) Learning Model to Increase Student Learning Activity in the Subj. Intelek Insan Cendikia, 1. <https://jicnusanantara.com/index.php/jiic>
- Wahyuni, P. (2016). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) terhadap Pemahaman Konsep dan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VIII MTs Negeri Pekanbaru. Kutubkhanah, 19(1), 1–14.