



PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER* (GQGA) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V UPTD SDN 95 BARRU

The Effect of Active Learning Strategy Type Of Giving Question And Getting Answer On Indonesian Learning Outcomes Of Students In V Class SDN 95 Barru

Jabal Rahmat¹, Ummu Khaltsum², Andi Adam³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar

¹Email: jabalrahmat05@gmail.com

²Email: ummukhaltsum@unismuh.ac.id

Abstract

The main problem in this research is How the Effect of Active Learning Strategy Type Giving Questions and Getting Answer on Learning Outcomes of Indonesian Language Class V UPTD SDN 95 Barru, This study aims to describe the Effect of Active Learning Strategy Type Giving Question and Getting Answer (GQGA) on Learning outcomes of Indonesian students in class V UPTD SDN 95 Barru. This study aims to determine the effect of the Active Learning Strategy Type Giving Questions and Getting Answers (GQGA) on Indonesian Language Learning Outcomes for Fifth Grade Students of UPTD SDN 95 Barru. The type of research used by researchers is experimental, which means research is used to find the effect of certain treatments on others under controlled conditions. The population and sample of this study were all students of class V UPTD DDN 95, totaling 9 people, and the sample being all students of class V UPTD SDN 95 Barru, amounting to 9 people. Data were collected using observation and tests, the data collected were analyzed using pretest and posttest. The results showed that the lowest value of the pretest concept assignment was 56 and the highest was 81, while in the posttest concept assignment the lowest score was 75 and the highest value was 94. The average value (mean) of the pretest was 68.36 while the posttest was 81.27. This shows that before the use of the active learning strategy of the Giving Question and Getting Answer (GQGA) type in learning, student learning outcomes were still below the KKM. However, after the implementation of the Giving Question and Getting Answer (GQGA) active learning strategy, student learning outcomes increased with the score obtained by students having reached the predetermined KKM of 70. So it can be concluded that the Giving Question and Getting Answer (GQGA) Active Learning Strategy can used to improve student learning outcomes, some of the advantages are that it can activate students during the learning process, attract students' attention and facilitate student understanding.

Keywords: *Active Learning Strategy Type Giving Questions and Getting Answers (GQGA), Asking and Answering*

Abstrak

Masalah utama dalam peneitian ini adalah Bagaimanakah Pengaruh Strategi Pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* terhadap Terhadap Hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas V UPTD SDN 95 Barru, Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Pengaruh Strategi Pembelajaran aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) Terhadap Hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas V UPTD

SDN 95 Barru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) Terhadap Hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas V UPTD SDN 95 Barru. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu eksperimen, yang artinya penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Populasi dan sampel penelitian ini yaitu populasinya seluruh siswa kelas V UPTD DDN 95 yang berjumlah 9 orang, dan sampelnya yaitu keseluruhan siswa kelas V UPTD SDN 95 Barru yang berjumlah 9 orang. Data dikumpulkan menggunakan observasi dan juga tes, data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh nilai penugasan konsep *pretest* yang terendah adalah 56 dan yang tertinggi adalah 81, sedangkan pada penugasan konsep *posttest* diperoleh nilai terendah adalah 75 dan nilai tertinggi adalah 94. Nilai rata-rata (*mean*) *pretest* 68,36 sedangkan pada *posttest* adalah 81,27. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum penggunaan Strategi pembelajaran aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dalam pembelajaran, hasil belajar siswa masih di bawah KKM. Namun setelah diterapkannya Strategi pembelajaran aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) hasil belajar siswa meningkat dengan nilai yang diperoleh siswa telah mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Maka dapat disimpulkan bahwa Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, beberapa keuntungannya yaitu dapat mengaktifkan murid pada saat proses pembelajaran berlangsung, menarik perhatian murid dan mempermudah pemahaman murid.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), Bertanya dan Menjawab

PENDAHULUAN

Pendidikan memberikan kesempatan bagi siswa tidak sekedar bertahan hidup ditengah kemajuan zaman melainkan membangun kemampuan bekerjasama, berkomunikasi, saling menghormati, toleransi, religius, berakhlak mulia dalam upaya menyelesaikan masalah serta mencari solusi dan menciptakan kreatifitas. Berkenaan dengan pengertian tersebut sejalan dengan pendapat Ki Hajar Dewantara pengertian pendidikan adalah permintaan dalam kehidupan anak-anak. Intinya adalah bahwa pendidikan mengarah semua kekuatan yang ada di dalam agar peserta didik sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan yang tinggi dan kebahagiaan hidup.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Kurikulum 2013 menempatkan Bahasa Indonesia sebagai penarik mata pelajaran lain dan karenanya harus berada di depan semua mata pelajaran lain. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Dalman, 2015:3). Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia yang memiliki peranan sangat dalam dan penting. Sebagai masyarakat Indonesia, penting untuk kita mempelajari dan memahami Bahasa Indonesia secara baik dan benar karena itu adalah bentuk kecintaan terhadap bahasa kita sendiri. (Arikunto, 2013:12).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting di sekolah. Mata pelajaran Bahasa Indonesia sudah di ajarkan

mulai jenjang pendidikan sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, hingga perguruan tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, selain itu, pembelajaran mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran dengan baik, maka peran guru sangatlah penting.

Sebagian besar pola pembelajaran Bahasa Indonesia masih bersifat transmisif, yaitu: guru memberikan konsep-konsep yang terdapat dalam buku pelajaran secara langsung pada peserta didik dan siswa secara pasif menyerap pengetahuan tersebut (Trianto, 2009:18). Meskipun, metode pembelajaran dengan kerja kelompok sudah mulai diterapkan. Namun, pembelajaran dengan kerja kelompok yang masih bersifat tradisional, dan terbelah sangat terbelakang yakni: masing-masing kelompok memilih sendiri anggota-anggota kelompoknya kurang membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Strategi dan metode pembelajaran yang digunakan selama ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Cara penyampaian materi yang tidak menarik dan monoton menyebabkan siswa tidak bisa mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga berpengaruh pada ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan survei dan hasil wawancara peneliti pada penelitian didapatkan informasi dari guru dan murid dalam pelajaran Bahasa Indonesia bahwa standar KKM yang ditentukan di UPTD SDN 95 Barru adalah 65, dengan standar tersebut sehingga masih banyak murid yang belum mampu mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah karena disebabkan beberapa faktor yaitu Metode yang digunakan guru kelas V UPTD SDN 95 Barru kecamatan Tanete Riaja kabupaten Barru ditemukan bahwa guru masih monoton atau tidak menggunakan metode bervariasi (guru hanya menggunakan metode ceramah) sehingga murid menjadi bosan dan jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru hanya memberikan salinan atau memberikan penjelasan tentang materi pelajaran, guru kurang melibatkan murid dalam kegiatan pembelajaran, kurangnya minat dan kemauan berlatih murid dalam menyelesaikan soal dan kurangnya pemahaman murid terhadap materi pelajaran.

Untuk mengatasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti bermaksud menggunakan Strategi untuk mengatasi masalah tersebut, di perlukan suatu model pembelajaran yang lebih cepat dan menarik, dimana murid bisa lebih belajar kooperatif, dapat mengembangkan secara sendiri meskipun tidak pada guru secara langsung. Salah satu model pembelajaran yang dapat di terapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer*. Menurut Suprijono (2013: 107) Model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* dikembangkan untuk melatih murid memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab

pertanyaan.

Giving Question and Getting Answer dikembangkan untuk melatih murid memiliki kemampuan bertanya dan menjawab, karena pada dasarnya model tersebut merupakan modifikasi dari metode tanya jawab dan metode ceramah yang merupakan kolaborasi dengan menggunakan potongan-potongan kertas sebagai mediana. Penggunaan model *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) pada pembelajaran Bahasa Indonesia akan menumbuhkan keberanian murid dalam mengajukan pertanyaan serta menjadikan murid mudah menyampaikan pendapatnya yang dituangkan ke dalam kertas sehingga murid dapat mengetahui dan mengingat materi, membuat murid aktif dan dapat mengoptimalkan hasil belajar dan kreatifitas murid, dan dapat belajar untuk menghargai pendapat orang lain.

Untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran dengan baik, maka peran guru sangatlah penting, bagaimana berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) Terhadap Hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas V UPTD SDN 95 Barru”.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian *pre-experimental Designs* (*Nondesigns*) yang akan mengkaji tentang Pengaruh strategi pembelajaran aktif *Giving Question and Getting Answer* Terhadap Hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas V UPTD SDN 95 Barru”. Desain penelitian yang digunakan adalah “*One-Group Pretest-Posttest Design*”.

Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian di lakukan. Penetapan lokasi penelitian merupakan tahap yang sangat penting, karena ditetapkannya lokasi Penelitian berarti objek dan tujuan sudah di tetapkan sehingga mempermudah penulis dalam melakukan penelitian. Penelitian ini berlokasi di UPTD SDN 95 Barru, Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain seperti hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap, hidup dan sebagainya sehingga objek-objek ini dapat dijadikan sebagai sumber data dalam penelitian.. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. (Sugiono, 2016:117) . Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu, sampel yang diambil dari populasi hanya betul-betul representative (mewakili). (Sugiono, 2016: 118) Penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, yaitu mengambil dan menetapkan sampel berdasarkan kelas atau kelompok sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini sampelnya terdiri dari semua murid kelas V UPTD SDN 95 Barru.

Desain penelitian yang digunakan adalah “*One-Group Pretest-Posttest Design*”. Dalam rancangan ini digunakan satu kelompok subyek. Desain ini dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dengan hasil post-test.

Sugiyono (2016, 38) mengartikan variabel penelitian sebagai suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi

tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi variabel yang digunakan pada kali ini adalah model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (Variabel Bebas) dan Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa UPTD SDN 95 Barru (variabel terikat).

Prosedur Penelitian adalah langkah-langkah yang dipakai untuk mengumpulkan data guna menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan didalam penelitian ini dengan pembahasannya tentang lokasi subjek populasi/sampel penelitain, desain penelitian, tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pelaporan. Definisi oprasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrument, teknik pengumpulan data dan analisis data.

Menurut Bungin (2009:94-95) instrument penilaian menempati posisi teramat penting dalam hal bagaimana dan apa yang harus dilakukan untuk memperoleh data dilapangan. Instrument merupakan hal yang paling penting dari keseluruhan proses penelitian yang pada dasarnya memiliki dua fungsi yaitu sebagai substitusi dan sebagai suplemen. Alat-alat pengukur pada umumnya harus memenuhi dua syarat utama. Alat itu harus valid (sahih) dan reliable (dapat dipercaya).

Menurut Sugiyono (2017:207) statistik deskriptif adalah “statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul bagaimana adanya tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum”. Yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, perhitungan modus, median dan mean, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan persentase. Analisis statistik inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Untuk menguji hipotesis penelitian mengenai perbedaan minat belajar murid kelas V dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebelum dan sesudah media pembelajaran mendongeng konsep kerajaan hindu di Indonesia diuji dengan t-tes. Rumus yang dikemukakan oleh Arikunto (2013:306).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas V UPTD SDN 95 Barru dengan jumlah populasi 9 dengan menggunakan sampel jenuh yakni seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre eksperimental design* dengan tipe *one group pretest posttes*. Hal ini sesuai penjelasan suryabrata (2019:101) dimana “dalam rancangan ini digunakan satu kelompok subjek”. Dalam penelitian ini menggunakan satu kelas yang diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal hasil belajar siswa. Setelah diberikan *pretest* peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan Strategi pembelajaran aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA). Pada akhir pembelajaran diberikan *posttest* untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan sehingga dapat diketahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Deskripsi data yang diuraikan pada hasil penelitian menunjukkan bahwa Strategi pembelajaran aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V di UPTD SDN 95 Barru dilihat dari analisis ststistik deskriptif dengan menggunakan program SPSS versi 25,

diperoleh nilai *pretest* yang terendah adalah 56 dan yang tertinggi adalah 81, sedangkan pada *posttest* diperoleh nilai terendah adalah 75 dan nilai tertinggi adalah 94. Nilai rata-rata (*mean pretest*) 68,36 sedangkan pada *posttest* adalah 81,27. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum penggunaan Strategi pembelajaran aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dalam pembelajaran, hasil belajar siswa masih di bawah KKM. Namun setelah diterapkannya Strategi pembelajaran aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) hasil belajar siswa meningkat dengan nilai yang diperoleh siswa telah mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70.

Pada proses pembelajaran tanpa menggunakan Strategi pembelajaran aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), guru mempersiapkan terlebih dahulu bahan ajar yang ingin digunakan saat mengajar, termasuk RPP; lembar observasi dan tes; dan materi ajar serta penilaian. Pada awal pembelajaran peneliti memberikan pemahaman tentang membaca cepat kemudian membagikan lembar bacaan. Setelah itu siswa diarahkan untuk membaca bacaan dengan cepat dalam waktu tertentu. Dari hasil observasi peneliti selama proses pembelajaran pada saat *pretest* menunjukkan bahwa aktifitas atau keaktifan siswa masih kurang, dimana presentase rata-rata aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah 51 % (cukup aktif). Hal ini terjadi karena antusias siswa dalam pembelajaran masih kurang, tidak percaya diri menjawab ketika ditanya oleh guru mengenai bacaan yang telah dibaca, bahkan kurang semangat mengikuti pembelajaran serta kurangnya jumlah kata yang dapat dibaca.

Pada proses pembelajaran menggunakan Strategi pembelajaran aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), dimulai dari peneliti mempersiapkan bahan ajar, termasuk RPP, LKPD, lembar observasi dan tes dan materi ajar serta lembar penilaian yang akan digunakan saat mengajar menjelaskan tentang Strategi pembelajaran aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA), Selanjutnya peneliti mempersiapkan siswa potongan kertas kepada peserta didik, kemudian meminta kepada peserta didik untuk menuliskan di kartu itu (1) kartu menjawab (2) kartu bertanya, selanjutnya memulai pembelajaran dengan pertanyaan, pertanyaan bisa berasal dari peserta didik maupun guru. jika pertanyaan berasal dari peserta didik, maka peserta didik ini diminta menyerahkan kartu yang bertuliskan “kartu bertanya”, Setelah pertanyaan diajukan, mintalah kepada peserta didik memberi jawaban. Setiap peserta didik yang hendak menjawab diwajibkan menyerahkan kartu yang bertuliskan “kartu menjawab”. Namun setiap peserta didik yang hendak menjawab maupun bertanya harus menyerahkan kartu-kartu itu kepada guru. Jika sampai akhir sesi ada peserta didik yang masih memiliki 2 kartu potongan kertas yaitu kertas bertanya dan kertas menjawab atau salah satu potongan kertas tersebut, maka mintalah membuat resume selama proses tanya jawab berlangsung. Tentu keputusan ini sudah harus disepakati dari awal

Jika dilihat dari hasil observasi pada saat *posttest*, menunjukkan bahwa aktifitas siswa dalam proses pembelajaran mengalami perubahan dibandingkan pada saat dilakukan *pretest*, dimana presentase rata-rata aktifitas siswa dalam pembelajaran setelah dilakukan *posttest* adalah 83% (sangat aktif). Hal ini dikarenakan antusias siswa meningkat dalam pembelajaran, lebih semangat mengikuti pembelajaran, aktif dalam menjawab setiap pertanyaan yang diberikan sehingga pada akhirnya persentase aktivitas atau keaktifan siswa meningkat

derastis sehingga dapat disimpulkan bahwa aktifitas siswa dalam pembelajaran menjadi sangat aktif setelah digunakan menggunakan Strategi pembelajaran aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dalam pembelajaran membaca cepat atau menggunakan Strategi pembelajaran aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V di UPTD SDN 95 Barru.

Selanjutnya, jika dilihat dari hasil uji normalitas menggunakan *One-sample Kolmogorov-smirnov Test*, menunjukkan bahwa nilai signifikan *pretest* $> 0,05$ atau $0,152 > 0,05$ dan nilai signifikan *posttest* $> 0,05$ atau $0,066 > 0,05$. Dimana jika nilai signifikan lebih besar daripada $0,05$ maka data hasil penelitian dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian pada hasil uji homogenitas menggunakan uji *Test of homogeneity of variance based on mean*, menunjukkan bahwa nilai signifikan $> \alpha$ atau $0,415 > 0,05$. Data hasil penelitian dinyatakan telah homogen karena nilai signifikan lebih besar daripada taraf standar (α) yang telah ditentukan. Untuk uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample Test*, menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-9,600 < 2,22814$. Jika t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa menggunakan Strategi pembelajaran aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V di UPTD SDN 95 Barru.

KESIMPULAN

Penggunaan menggunakan Strategi pembelajaran aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V di UPTD SDN 95 Barru. Hal ini dapat dibuktikan dari skor rata-rata hasil belajar siswa pada saat *pretest* adalah 68,36 berada pada kategori sedang dan skor rata-rata pada *posttest* adalah 81,27 berada pada kategori tinggi. Respon siswa pada proses pembelajaran tanpa menggunakan menggunakan Strategi pembelajaran aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap hasil belajar siswa kelas V UPTD SDN 95 Barru dapat dikatakan cukup aktif dengan presentase 51% sedangkan pada saat *posttest* respon siswa mengalami perubahan menjadi sangat aktif dengan presentase 83%. Kemudian pada uji hipotesis menggunakan *paired sample T-Test* menunjukkan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-9,600 < 2,22814$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga terdapat pengaruh menggunakan Strategi pembelajaran aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap hasil belajar siswa kelas V di UPTD SDN 95 Barru. Hal ini terlihat dari antusias siswa yang lebih aktif, siswa lebih bersemangat ketika belajar, lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan baik secara lisan maupun tulis pada saat diterapkan menggunakan Strategi pembelajaran aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dalam pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa menggunakan Strategi pembelajaran aktif Tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V di UPTD SDN 95 Barru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. 2013 *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, cet. Ke15.
- Bungin, Burhan. 2009. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Kencana



Prenada Media Group.

- Dalman. 2015. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Afabeta
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Trianto, 2009. *Mendesain Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta:Kencana.
- Kemendikbud. 2013. *Buku Guru Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan*. Jakarta: Kemendikbud.

