



## **Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa**

**Nadya<sup>1\*</sup>, Ismail Saleh Nasution<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Email: [nadyaapramita@gmail.com](mailto:nadyaapramita@gmail.com)<sup>1</sup>, [ismailsaleh@umsu.ac.id](mailto:ismailsaleh@umsu.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

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

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

**Abstract:** *This research aims to understand the effect of the GQGA learning model on the creative thinking skills of fifth grade students at SDN 067253 Medan T.A 2022/2023. The type of research used is quantitative research with a Quasi Experimental Design research design. The population in this research was all students in class V at SDN 067253 Medan, totaling 31 students. In taking the sample using total sampling technique (saturated sample). The results of this research were obtained from tests, then processed and analyzed using SPSS software version 20.0. In the experimental group there was a mean of 70.62 and in the control group of 58.67 so it could be concluded that the mean score in the experimental group using GQGA on creative thinking skills was better than the control group using the conventional model. Based on the analysis of hypothesis testing data, the experimental group using the GQGA model for students' creative thinking skills obtained an N-Gain test result of 59.19% and the control group using the conventional model obtained a score of 40.41% so it can be concluded that the GQGA model is quite effective. than conventional models. The results of the determinant coefficient obtained to understand the influence of the GQGA model on the creative thinking skills of fifth grade students at SDN 067253 Medan T.A 2022/2023 is 71.6%.*

**Keywords:** *Creative Thinking Skills, Giving Question And Getting Answer (GQGA) Learning Model, Conventional Learning Model*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan untuk menjadikan seseorang yang memiliki ketakwaan dan akal dengan membangun sumber daya manusia seperti halnya pada kecerdasan, kecakapan, keterampilan beserta karakter mulia. Bersumber pemaparan ini, bisa diketahui bahwasanya pendidikan ialah sebuah tindakan yang ditujukan guna membangun dan mengoptimalkan diri peserta didik berbagai kesempatan yang akan didapat sehingga mampu memperluas pengetahuan dan mendiskusikan pengetahuan, baik secara etis maupun motivasi diri untuk meningkatkan persaingan atau kompetensi untuk membentuk karakternya dalam aspek kehidupan yang berkelanjutan (Yusrizal & Hariati, 2022a, 2022b).

Pada saat ini, guru dituntut untuk menjadi guru yang memiliki kekreatifan yang tinggi dalam pembelajaran sehingga mampu memanfaatkan model pembelajaran inovatif di dalam kelas agar materi yang disampaikan kepada siswa dapat menyongsong pembelajaran abad 21. Di abad 21 ini, pembelajaran yang dilaksanakan harus berpusat pada siswa yang memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa seperti dalam memecahkan masalah, berinovasi, kreatif, berpikir kritis serta kerja sama (Fatmawati & Yusrizal, 2022). Keterampilan ini harus diajarkan di semua jenjang pendidikan terkhususnya pada Sekolah Dasar.

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

Keterampilan abad 21 ini perlu diperoleh siswa Sekolah Dasar, yaitu seperti keterampilan berpikir kreatif. Mulyaningsih & Ratu (2018) mengatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif adalah keterampilan berpikir yang menawarkan berbagai perspektif unik untuk menghasilkan pemikiran konsep baru yang tidak pernah ada. Yang termasuk Indikator keterampilan ini adalah kefasihan dalam berpikir, berpikiran orisinal, berpikiran luwes, serta keahlian terperinci. Dengan terwujudnya keahlian berpikir kreatif, pelajar dapat dikenalkan terhadap pelajaran matematika karena dengan belajar matematika dapat meningkatkan berpikir kreatifnya yang mengharuskan untuk mampu memecahkan masalah dengan menggunakan ide-ide baru yang dimilikinya. Penggunaan model belajar mengajar yang kurang kreatif dan membosankan seperti model ceramah atau diskusi bisa menimbulkan pelajar merasakan kebosanan dan kurang aktif menjalankan aktivitas belajar mengajar matematika.

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

dengan menerapkan model pembelajaran GQGA bisa mengoptimalkan hasil belajar pelajar. Menurut Nurdyansyah & Fahyuni (2016:34) Model belajar mengajar ialah model yang dipraktikkan guna mengkonstruksi kurikulum, mengembangkan media pembelajaran, serta membimbing pembelajaran dikelas. Ushuluddin & Helmiati (2016:19) mendefinisikan model pembelajaran adalah kerangka yang disampaikan oleh guru secara khusus yang merupakan acuan gaya belajar yang telah tergambarkan mulai awal-akhir. Maksudnya, model belajar mengajar ini berfungsi menjadi wadah atau bingkai untuk mengimplementasikan semua yang dibutuhkan dalam pembelajaran seperti strategi, metode maupun teknik pembelajarannya.

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

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

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

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

## METODE PENELITIAN

Desain riset yang dipakai pada riset berikut ialah *Quasi Experimental Design*. Riset berikut dijalankan di SDN 067253 Medan yang alamatnya di Jl. Giro Komplek Deli Raya, Titi Papan, Kec. Medan Deli, Prov. Sumatera Utara terdiri dari semua pelajar Kelas V SDN 067253 Medan T.A 2022/2023 pada semester genap yang tersusun atas 31 pelajar yang dibagi ke dalam 2 kelas Desain riset yang dipakai pada riset berikut ialah *Quasi Experimental Design*. Peneliti melakukan riset dengan memakai teknik analisa data kuantitatif. instrumen yang digunakan adalah tes keterampilan berpikir siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

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

#### 1. Uji Validitas Tes

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

#### 2. Uji Reabilitas Tes

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

Tabel 1. Hasil Uji Reabilitas Tes

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

#### 3. Analisis Deskriptif

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

**Tabel 2.** Hasil Deskripsi Data

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

Menurut tabel diatas dapat diamati bahwa terdapat perolehan data dari golongan kontrol dan eksperimen. Pada golongan eksperimen memakai model GQGA dalam pembelajaran serta golongan kontrol menggunakan model konvensional.

#### 4. Pengujian Persyaratan Analisis

##### a. Uji Normalitas

Peneliti melakukan pengujian normalitas menggunakan SPSS 20.0. Adapun tabel hasil pengujian normalitas:

**Tabel 3.** Uji Normalitas

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

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil pengujian normalitas, terdapat data golongan eksperimen (Pre-Test = 0,149 > 0,05 dan Post-Test = 0,090 > 0,05) dan data kelas kontrol (Pre-Test = 0,066 > 0,05 dan Post-Test = 0,279 > 0,05). Dimana terlihat bahwa data mempunyai taraf signifikansi melebihi 0,05 hingga bisa dinyatakan berdistribusi normal.

##### b. Uji Homogenitas

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

**Tabel 5.** Uji Homogenitas

#### Test of Homogeneity of Variance

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

Berdasarkan tabel 5 diatas diamati skor Sig *Based On Mean* ialah senilai 0,668 > 0,05, hingga bisa dibuat simpulan homogen atau sama.

## 5. Pengujian Hipotesis

### a. Uji N-Gain

Peneliti melakukan pengujian N-Gain memakai SPSS 20.0. Adapun skor N-Gain dari golongan kontrol dan eksperimen dipaparkan dalam tabel 6 dan 7:

**Tabel 6.** Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

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

Bersumber tabel 6 bisa dicermati bahwa hasil perhitungan pengujian N-Gain skor rerata N-Gain untuk golongan eksperimen yaitu 59,19% yang menunjukkan bahwa berada pada golongan cukup efektif. Sementara N-Gain golongan kontrol yaitu 40,41% yang menunjukkan bahwa berada dalam kategori kurang efektif.

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

### b. Uji Koefisien Determinan

Peneliti melakukan uji determinan ini menggunakan SPSS 20.0. Berikut tabel hasil pengujian koefisien determinan:

Tabel 7 Hasil Uji Koefisien Determinan

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.846 <sup>a</sup>	.716	.696	7.107

a. Predictors: (Constant), X\_Variabel\_Bebas

Berdasarkan tabel 7 diketahui skor *R-Square* ialah 0,716. Guna memahami berapa persen dampak model GQGA pada keterampilan berpikir kreatif pelajar kelas V di SDN 067253 Medan, peneliti melakukan perhitungan melalui persamaan:

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

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

$$D = 71,6\%$$

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

## Pembahasan

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

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

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

dengan hasil perhitungan skor Sig *Based On Mean* senilai  $0,668 > 0,05$  yang berarti homogen.

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

## SIMPULAN

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

## REFERENCES

- Alfian, M. A. (2021). *Pengaruh Model pembelajaran Giving Question And Getting Answer terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Materi Relasi Dan Fungsi Kelas VIII Di MTS Darissulaimaniyyah Trenggalek*. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
- Ayuningsih, N. P. M., & Ciptahadi, K. G. O. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer Terhadap Kecerdasan Logis Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 134–142.
- Fatmawati, F., & Yusrizal, Y. (2022). Pengaruh Teknologi dan Literasi terhadap Komunikasi Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 3(3), 581–585.
- Irawan, M. A. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question And Getting Answer (GQGA) Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Bandar Lampung. In *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kurino, Y. D. (2018). Model Giving Question and Getting Answer Untuk Meningkatkan

- Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didactical Mathematics*, 1(1), 34–39.
- Mulyaningsih, T., & Ratu, N. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir kreatif Siswa SMP Dalam Memecahkan Masalah Matematika Pada Materi Pola Barisan Bi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(1), 1–10.
- Nengsih, S., & Oktaria, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran GQGA (Giving Question and Getting Answer) terhadap Hasil Belajar Siswa. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 2(2), 111–121. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v2i2.959>
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013* (Nurdyansyah (ed.); 1st ed.). Nizamia Learning Center.
- Sudirman. (2015). Pengaruh Model Belajar Aktif Tipe Giving Question And Getting Answer (GQGA) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Gema Wiralodra*, 7(1), 1–6.
- Ushuluddin, F., & Helmiati, H. (2016). *Model Pembelajaran* (L. Susanti (ed.); 1st ed., Issue December). Aswaja Pressindo.
- Wahyuni, D., & Palupi, B. S. (2022). Analisis kemampuan Berpikir Kreatif matematis Siswa kelas V Sekolah Dasar Melalui Soal Open-Ended. *Kiprah Pendidikan*, 1(April), 76–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.33578/kpd.v1i2.30>
- Yusrizal, Y., & Hariati, E. (2022a). Effectiveness of Value Clarification Technique Learning Model in Improving the Character of Elementary School Students Post Pandemic. *Jurnal Ilmiah Teunuleh*, 3(3), 215–222. <https://doi.org/10.51612/teunuleh.v3i3.107>
- Yusrizal, Y., & Hariati, E. (2022b). The Influence of The Value Clarification Technique (VCT) Learning Model and The National Insight on The Character of Elementary School Students. *Jupiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 14(2), 133–144. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v14i2.38659>