

**BAB II**

**PENERAPAN METODE *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER***  
**PADA MATERI KOMPONEN SISTEM KOMPUTER TERHADAP**  
**HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

**A. Metode Pembelajaran *Giving Question And Getting Answer***

**1. Pengertian Metode Pembelajaran**

Metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Ngalimun, 2014: 14). Menurut Hamzah dan Muhlissrarini (2014: 362) “Metode merupakan perencanaan secara menyeluruh untuk menyampaikan materi pembelajaran bahasa secara teratur, tidak ada satu bagian yang bertentangan dan semuanya berdasarkan pada suatu pendekatan tertentu”. Metode digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun sebelumnya dapat tercapai sesuai dengan yang ingin dicapai. Metode merupakan cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai salah satu cara untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Sofan dan Ahmadi (2015: 36) menekankan aktif yang dimaksud adalah bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan dan peserta didik tidak mempunyai rasa takut untuk mengutarakan pendapatnya juga pertanyaan.

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara atau perencanaan yang digunakan untuk mencapai rencana yang telah disusun sebelumnya agar dapat tercapai secara optimal.

## 2. Pengertian Metode *Giving Question and Getting Answer*

Metode *giving questions and getting answer* adalah salah satu metode meninjau ulang (*reviewing strategies*), yang secara bahasa memberi pertanyaan dan menerima jawaban. Metode ini dikembangkan untuk melatih peserta didik memiliki kemampuan untuk memberikan pertanyaan dan mendapatkan jawaban, Husaipah (2014: 4) mengemukakan bahwa penerapan metode *giving question and getting answer* akan membuat peserta didik aktif, mandiri, serta peserta didik dapat mengemukakan pertanyaan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu pada dasarnya metode ini merupakan modifikasi dari metode tanya jawab dan metode ceramah yang merupakan kolaborasi dengan menggunakan potongan kertas sebagai medianya.

Ashari (2012) dalam artikelnya mengatakan metode *giving questions and getting answer* ditemukan oleh Spancer Kagan, orang berkebangsaan Swiss pada tahun 1963. Menurut Suprijono (2015: 126) Metode ini dikembangkan untuk melatih peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan, karena pada dasarnya metode tersebut merupakan kolaborasi dengan menggunakan potongan-potongan kertas sebagai medianya. Pertukaran kartu berupa potongan-potongan kertas ini merupakan suatu metode pintar untuk membantu peserta didik agar berbagi ide dan pendapat tentang permasalahan yang akan mereka diskusikan Sementara itu Silberman (2013: 254) mengatakan “Metode *giving question and getting answer* merupakan metode pembelajaran yang sangat baik untuk membantu peserta didik dalam mengingat atau mengulang kembali materi yang disampaikan.”

Metode pembelajaran *Giving Questions And Getting Answer* merupakan implementasi dari strategi pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan peserta didik sebagai subjek dalam pembelajaran. Artinya, peserta didik mampu membangun pengetahuannya sendiri sedangkan guru hanya sebagai fasilitator saja. Selain dapat membantu peserta didik untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari, metode *giving questions and getting answer* juga dapat membantu peserta didik melatih kemampuannya bertanya jawab. Tanya jawab dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan mendasar dalam pola interaksi antara guru dan peserta didik. Kegiatan bertanya dan menjawab yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar mampu menumbuhkan pengetahuan baru pada diri peserta didik. Menurut Hamdi (2013: 51) “Bahwa diskusi, dialog, dan tukar gagasan akan membantu peserta didik mengenal hubungan-hubungan baru tentang sesuatu dan membantu mereka memiliki pemahaman yang lebih baik”.

Metode *giving question and getting answer* pada pelaksanaannya semua peserta didik diharuskan untuk aktif dan melakukan tanya jawab dalam proses pembelajaran mengenai materi yang disampaikan. Sehingga pada penerapan metode ini peserta didik bertindak sebagai subjek bukan sebagai objek sedangkan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Dengan demikian metode *giving question and getting answer* sangat baik diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Metode *giving questions and getting answer* dapat dilakukan bersamaan dengan metode ceramah, agar peserta didik lebih memahami dan tidak dalam keadaan *blank mind* pada saat guru menjelaskan materi. Metode

ceramah sebagai dasar agar peserta didik mendapatkan pengetahuan dasar, dengan demikian peserta didik akan menjadi aktif dalam proses pembelajaran dan mampu merekonstruksi pengetahuan yang dimilikinya.

### **3. Tujuan Metode *Giving Question And Getting Answer***

Menurut Ashari dalam penelitian Wilinda (2013: 30) menyatakan mengenai tujuan metode *giving question and getting answer* dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Mengecek pemahaman peserta didik sebagai dasar perbaikan proses pembelajaran.
- b. Membimbing usaha peserta didik dalam memperoleh suatu keterampilan kongnitif maupun sosial.
- c. Merangsang dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik.
- d. Memotivasi peserta didik agar terlibat dalam interaksi.
- e. Melatih kemampuan peserta didik dalam mengutarakan pendapat

Tujuan penerapan metode *giving question and getting answer* ini untuk mengetahui pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran, membimbing peserta didik dalam memahami materi perangkat lunak pengolah angka serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, merangsang peserta didik untuk berpikir dalam memberikan pertanyaan dan jawaban, dan melibatkan semua peserta didik secara maksimal, serta melatih percaya diri peserta didik dalam mengutarakan pendapat sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan tercapai.

#### 4. Langkah-langkah Metode *Giving Question And Getting Answer*

Langkah-langkah metode pembelajaran *giving question and getting answer* ini menurut Zaini (2014: 13) adalah sebagai berikut:

- a. Membuat potongan-potongan kertas sebanyak dua kali jumlah peserta didik
- b. Membagikan dua potongan kertas kepada peserta didik.
- c. Meminta setiap peserta didik untuk melengkapi pertanyaan berikut:  
Kertas 1 (bertanya) : saya masih belum paham tentang ...  
Kertas 2 (menjawab) : saya dapat menjelaskan tentang ...
- d. Membagikan peserta didik kedalam kelompok kecil 3-4 orang dalam satu kelompok.
- e. Masing-masing kelompok memilih pertanyaan-pertanyaan yang ada (kartu 1) dan juga topik-topik yang dapat mereka jelaskan (kertas 2).
- f. Meminta setiap kelompok untuk menyampaikan apa yang dapat mereka jelaskan dari kertas 2, selanjutnya minta mereka untuk menyampaikannya kekelompok lainnya.
- g. Melanjutkan proses ini sesuai dengan waktu dan kondisi yang ada.
- h. Mengakhiri pembelajaran dengan menyampaikan rangkuman dan klarifikasi dari jawaban-jawaban dan penjelasan peserta didik.

Dari uraian di atas teori yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah teori menurut Zaini dimana dapat diketahui bahwa metode *Giving Question and Getting Answer* cukup mudah untuk diterapkan. Dengan menerapkan metode tersebut, maka peserta didik akan terbiasa untuk kritis dan tanggap terhadap lingkungan yang dihadapi.

Karena untuk membuat pertanyaan yang berkualitas sama sulitnya dengan menjawab suatu permasalahan.

### **5. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Giving Question And Getting Answer***

Metode *giving question and getting answer* memiliki kekurangan dan kelebihan. Adapun kelebihan penerapan metode *giving question and getting answer* menurut Suprijono (2015: 107) mengatakan bahwa metode *giving question and getting answer* dikembangkan untuk melatih peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan. Berikut kelebihan dari metode *giving question and getting answer* menurut Suprijono (2015: 107) yaitu :

- 1) Mampu melatih dan meningkatkan keterampilan peserta didik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan sehingga peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.
- 2) Peserta didik mendapat kesempatan baik secara individu maupun kelompok untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti.
- 3) Guru dapat mengetahui penguasaan peserta didik terhadap materi yang disampaikan mendorong peserta didik untuk berani mengajukan pendapatnya.

Kelemahan penerapan metode *giving questions and getting answer* menurut Prima (2017: 12) yaitu :

- 1) Pertanyaan pada hakikatnya sifatnya hanya hafalan
- 2) Jika proses tanya jawab yang berangsur secara terus menerus akan menyimpang dari pokok yang sedang dipelajari.

Ashari (2015) juga menyampaikan penjelasan mengenai penerapan metode *giving questions and getting answer* dalam pembelajaran, yakni sebagai berikut: (1) Mengecek

pemahaman para peserta didik sebagai dasar perbaikan proses pembelajaran. (2) Membimbing usaha para peserta didik untuk memperoleh suatu keterampilan kognitif maupun sosial. (3) Memberikan rasa senang pada peserta didik. (4) Merangsang dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. (5) Memotivasi peserta didik agar terlibat dalam interaksi. (6) Melatih kemampuan mengutarakan pendapat. (7) Mencapai tujuan belajar.

## **B. Pengertian Belajar dan Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu proses perubahan kepribadian dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Ada pun menurut ahli psikologi pendidikan Slameto (2015: 2) mengemukakan: “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Perubahan yang terjadi melalui belajar tidak hanya mencakup pengetahuan saja, tetapi juga keterampilan untuk hidup (*life skill*) bermasyarakat meliputi keterampilan berpikir (memecahkan masalah), keterampilan sosial, dan yang tidak kalah pentingnya adalah nilai dan sikap.

Sumaryo (Komalasari, 2014: 2) mengatakan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan dimana seseorang menghasilkan suatu tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan. Kasmadi dan Sumariah (2014: 29) mendefinisikan bahwa “Belajar adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, terkendali agar orang lain belajar

atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan. Agar pengetahuan yang diberikan bermakna, peserta didik sendirilah yang harus memproses informasi yang diterimanya, menstrukturkannya kembali dan mengintegrasikan dengan pengetahuan yang dimilikinya. Belajar yang efektif dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai.

## **2. Pengertian Hasil Belajar**

Purwanto (2011: 44) mengatakan bahwa hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil belajar merupakan dua kata yang mempunyai arti dan makna yang sama. Agus Suprijono (2012: 6) menyatakan: “Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja”. Sedangkan Purwanto (2011: 53) mengatakan “Hasil belajar sebagai perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi bloom (aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik). Maka dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa prestasi merupakan bukti keberhasilan suatu usaha yang dicapai yang ditandai dengan peningkatan atau penurunan hasil dalam usaha tersebut.

Hasil belajar merupakan hasil akhir dari sebuah pembelajaran, karena hasil belajar menggambarkan keberhasilan atau kegagalan dalam suatu proses pembelajaran.

Menurut Susanto (2013: 5) menyatakan bahwa hasil belajar ialah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil belajar termasuk perubahan-perubahan nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Sedangkan Kasmadi dan sunariah (2014: 44) mengatakan bahwa hasil belajar secara normatif merupakan hasil penelitian kegiatan pembelajaran sebagai tolak ukur tingkat keberhasilan dalam memahami pembelajaran yang dinyatakan dengan nilai berupa huruf dan angka.

Menurut Slameto (2003: 94) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang dicapai seseorang setelah mengikuti proses belajar”. Perubahan itu mencakup tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Hasil belajar akan tampak pada perubahan dalam aspek-aspek tingkah manusia antara lain: pengetahuan, kebiasaan, pengertian, keterampilan, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Sejalan dengan pendapat diatas menurut Sudjana (2011: 22) menyatakan bahwa: “Hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, psikomotorik yang dibuktikan setelah mengikuti suatu proses pembelajaran.

### **a. Bentuk-Bentuk Hasil Belajar**

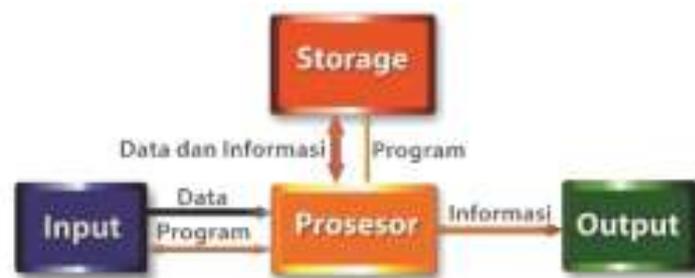
Peserta didik belajar berarti menggunakan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor terhadap lingkungannya, terutama dalam proses belajar mengajar. Adapun test hasil belajar dilihat dari kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor menurut Agus Suprijono (2012:6) adalah sebagai berikut: Kemampuan kognitif, yang terdiri dari enam jenis perilaku yaitu: 1) Pengetahuan, 2) Pemahaman, 3) Analisis, 4) Sintesis, 5) Penerapan Analisis, 6) Evaluasi. Kemampuan afektif, yang terdiri dari lima jenis yaitu : 1) Penerimaan, 2) Partisipasi, 3) Penilaian, 4) Organisasi, 5) Pembentuk pola hidup. Kemampuan psikomotorik, terdiri dari dari tujuh jenis yaitu : 1) Persepsi, 2) Kesiapan, 3) Gerakan terbimbing, 5) Gerakan kompleks, 6) Penyesuaian pola gerakan, 7) Kreatifitas.

Ketiga aspek penilaian tersebut menjadi aspek penilaian didalam mata pelajaran Informatika meskipun dengan proporsi yang berbeda-beda. Pada umumnya, pembelajaran Informatika lebih banyak memberikan porsi pada ranah kognitif. Sudah tentu tekanan mata pelajaran Informatika bukan hanya pada segi aspek kognitif saja, akan tetapi justru berada pada aspek afektif, namun dalam pelaksanaannya tidak berarti meninggalkan aspek kognitif dan psikomotor, karena antara ketiga ranah tersebut tidaklah berdiri sendiri.

### **C. Materi Komponen Sistem Komputer**

Menurut Jogiyanto (2015:34) menyatakan bahwa sistem adalah kumpulan dan komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Supaya komputer dapat digunakan untuk

mengolah data, maka berbentuk sistem komputer (*Computer System*).



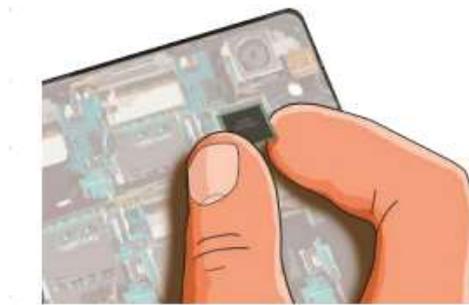
**Gambar 2.1**  
**Alur Sistem Komputer**

Sistem komputer (*Computer System*) merupakan sekumpulan perangkat komputer yang saling berkaitan dan berinteraksi antara satu sama lain untuk menjalankan sebuah proses pengolahan data. Sebuah sistem komputer terdiri atas tiga komponen, yakni perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan pengguna (*brainware*).

### 1. Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat keras merupakan peralatan fisik dari sebuah komputer yang dapat disentuh dan dipindahkan. Perangkat keras terdiri atas empat bagian, yakni, perangkat bagian masukan (*input*), perangkat bagian keluaran (*output*), perangkat bagian pemrosesan (*processing*), dan perangkat bagian penyimpanan (*storage*). Contoh yang populer dari perangkat bagian masukan (*input*) ialah tetikus (*mouse*) dan papan ketik (*keyboard*). Contoh lainnya seperti microphone untuk memasukkan suara ke komputer. Ada sensor layar sentuh (*touch screen*) yang juga menjadi alat input untuk ponsel pintar (*smartphone*) atau jam pintar (*smartwatch*). Contoh perangkat pintar untuk alat masukan lainnya seperti smartwatch dengan sensor giroskop untuk menangkap gerakan tangan, atau *smart tv* yang memiliki sensor inframerah

(*infrared*) untuk ditangkap *remote control*. Bagian utama dari perangkat pemrosesan ialah prosesor yang berfungsi sebagai otak dari sebuah komputer .



**Gambar 2.2**  
**Processor pada Smartphone**

Prosesor terdiri atas tiga bagian berikut. :

- 1) Unit kontrol (*Control Unit*): merupakan bagian prosesor yang bertugas untuk mengendalikan perangkat yang terpasang pada komputer, dari alat input, *output*, dan penyimpanan.
- 2) Unit aritmatika dan logika (*Arithmetic Logic Unit*): merupakan bagian prosesor yang dapat mengolah data aritmatika dan data logika.
- 3) Register: merupakan sebuah memori kecil dengan kecepatan yang sangat tinggi yang digunakan untuk menyimpan data sementara yang sedang diproses.

Contoh komponen komputer yang lainnya ialah *power supply*, baterai CMOS (*Complementary Metal Oxide Semiconductor*), *hard disk*, dan sebagainya. Untuk menyimpan salinan isi *flashdisk* atau *harddisk* agar kalau rusak data penting di dalamnya tetap selamat, kita bisa mencoba penyimpanan awan atau *cloud computing*. Di lingkungan *cloud computing*, kita dapat menyimpan data, mengaksesnya melalui jaringan internet pada ponsel pintar, atau laptop di lokasi yang berbeda-beda. Dengan penyimpanan awan, kita

dapat melakukan editing data dalam waktu bersamaan melalui aplikasi pengolah angka, misalnya. Lalu, hasilnya akan disimpan di media penyimpanan awan secara otomatis, seperti Google Drive, OneDrive, DropBox, dan sebagainya. Selain mengamankan data, tempat penyimpanan di awan memungkinkan kita berkolaborasi untuk mengedit file yang sama.

## 2. Perangkat Lunak (Software)

*Software* terdiri atas tiga kategori, yaitu sistem operasi, perangkat lunak aplikasi, dan perangkat lunak pemrograman. *Software* berisi perintah atau instruksi untuk menjalankan komputer. Tanpa adanya *software*, komputer tidak dapat difungsikan. Sistem operasi merupakan salah satu perangkat lunak sistem yang paling penting. Pada bagian ini, perangkat lunak sistem yang dibahas hanya sistem operasi.

### 1) Sistem Operasi

Sistem operasi merupakan sekumpulan program yang ditulis untuk melayani program-program lain berinteraksi dengan perangkat keras. Contoh umum dari *software* sistem operasi adalah untuk PC antara lain Windows, Linux, DOS (*Disk Operating Systems*), Unix, Solaris, MacOS, sedangkan untuk ponsel antara lain Android, iOS.

Sistem operasi mendasari kinerja perangkat lunak lainnya. Sistem operasi berfungsi untuk melakukan kontrol dan manajemen sumber daya (*resource*) yang dimiliki *hardware* dan *software* komputer, manajemen proses, dan mengawasi serta melindungi jalannya sebuah program. Cara kerja sistem operasi setelah pengguna memberikan perintah untuk menjalankan sebuah program adalah :

- a) Mengirim data file atau bisa juga instruksi dari program tersebut ke memori.
- b) Kemudian setelah program dijalankan, maka program tersebut akan meminta sistem operasi untuk menyalin data yang diperlukan dari disk menuju memori.
- c) Lalu sistem operasi akan menjalankan kontrol terhadap program tersebut, dan melanjutkan ke proses sistem komputasi yang diinginkan pengguna
- d) Ketika proses sistem komputasi sudah selesai, maka hasilnya dapat disajikan di alat keluaran, seperti monitor.

## 2) Perangkat Lunak Aplikasi

Perangkat lunak aplikasi, atau biasa disingkat menjadi aplikasi, merupakan perangkat lunak yang dijalankan pada sistem operasi. Aplikasi adalah program komputer siap pakai yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan yang spesifik. Berbagai contoh program aplikasi di antaranya seperti berikut :

- a) Pengolah kata (*word processor*) : Notepad, Wordstar, Microsoft Word, Word Perfect, AmiPro, dan sebagainya .
- b) Pengolah lembar kerja (*spreadsheet*) : Lotus123, Microsoft Excel, QuattroPro, OpenOffice Calc, dan sebagainya .
- c) Pengolah basis data (*database*) : Microsoft Access, dBase, MySQL, SQL Server, dan sebagainya .
- d) Presentasi (*presentation*) : Microsoft PowerPoint, LibreOffice Impress, Powtoon dan sebagainya.
- e) Peramban internet dan aplikasi pesan (*browser and messaging application*) : Microsoft Edge, Google Chrome, Opera Mini, Whatsapp, Zoom, Google Meet, Cisco Webex, Telegram, dan sebagainya

- f) Desain grafis (*graphic design*) : CorelDraw, PhotoShop, Canva, Pixlr, PicsArt, Adobe Illustrator, dan sebagainya .
- g) Multimedia: GOM Player, iTunes, dan sebagainya

### 3) Perangkat Lunak Pemrograman

Jika perangkat lunak aplikasi dirancang untuk pengguna, dan sistem operasi dirancang untuk komputer atau perangkat seluler, perangkat lunak pemrograman ditujukan untuk programmer dan pengembang komputer yang menulis kode sumber. Perangkat lunak pemrograman adalah program yang digunakan untuk menulis, mengembangkan, menguji, dan men-debug program perangkat lunak lainnya. Contoh perangkat lunak pemrograman adalah C++, Visual Basic, Scratch, Python, Pascal, dan sebagainya.

## D. Penelitian Relevan

Penelitian tentang metode penggunaan *giving question and getting answer* sudah pernah dilaksanakan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Beberapa penelitian yang dapat dijadikan kajian dalam penelitian ini antara lain:

1. S, Mardiana (2020) dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Giving Question And Getting Answer Dengan Question Student Have Terhadap Berpikir Kreatif Dan Aktivitas Siswa Kelas X Di SMA Muhammadiyah 1 Pontianak. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengaruh penerapan metode *Giving Question and Getting Answer* dapat meningkatkan pola pikir kreatif dan aktivitas speserta didik. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh aktivitas peserta didik menggunakan metode *giving question and getting answer* memberikan pengaruh sebesar 38,2 % dengan nilai ES 0,6 dalam kategori besar. Sedangkan pengaruh kemampuan

berpikir kreatif siswa menggunakan metode *giving question and getting answer* memberikan pengaruh sebesar 51,6 % dengan nilai ES 0,9 dalam kategori besar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang besar terhadap aktivitas siswa dan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan metode *getting question and getting answer*.

2. Wajdi, M (2021) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* Terhadap Hasil Belajar Biologi”. Dari hasil analisis data yang dikumpulkan dari hasil tes peserta didik melalui *pretest* dan *posttest*, yang kemudian dianalisa secara deskriptif dan inferensial. Uji hipotesis yang digunakan adalah *Normalitas Gain* dan *Independent Sample t-Test*. Hasil menunjukkan nilai rata-rata pada kelompok eksperimen yaitu 77,04 sedangkan pada kelompok kontrol yaitu 65,45. Hasil uji analisis *Independent Samples T-Test*, diperoleh nilai signifikan  $p = 0,002 < \alpha = 0,05$ . Hal ini berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dengan demikian model *Giving Question and Getting Answer* berpengaruh terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Makassar.
3. Hendra Setiawan (2018) dengan judul “Implementasi Metode *Giving Question And Getting Answer* Menggunakan Media Audio Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Menyimak Cerita Rakyat”. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan metode *giving question and getting answer* menggunakan media audio terhadap hasil belajar pada materi menyimak cerita rakyat. Hasil penelitian yang dilakukan menghasilkan rata-rata hasil belajar siswa menggunakan metode *Giving Question and Getting Answer* dengan media audio adalah (71,07 dengan standar deviasi

11,11; 2) berdasarkan hasil perhitungan analisis statistik inferensial menggunakan uji *t tes independent sample* dihasilkan *P-value*  $0,0002 < \alpha 0,05$ , sehingga  $H_a$  diterima, dengan demikian uji keputusan ini berarti terdapat pengaruh metode *Giving Question and Getting Answer* menggunakan media audio terhadap hasil belajar siswa.

4. Afrizal (2018) dengan judul “Penerapan *Metode Giving Question and Getting Answer* Pada Materi Sistem Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Sambas”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa “Hasil Belajar Pada Materi Sistem Komputer Kelas IX SMP Negeri 1 Sambas” Setelah Penerapan Metode *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) secara signifikan sudah tuntas”. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang diperoleh, berdasarkan hasil uji *t* dapat diketahui bahwa analisis data dan pembahasan diperoleh  $t_{hitung} = 21,94 > t_{tabel} = 1,913$  yang berarti hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan rata-rata nilai post-test siswa sebesar 82,23 dan persentase siswa yang tuntas sebesar 81,82%.

Pada penelitian ini akan di bahas tentang ada atau tidaknya pengaruh metode *giving question and getting answer* terhadap hasil belajar peserta didik yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional pada materi perangkat lunak pengolah angka sederhana peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Ketapang.