

Efektivitas Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answers* dan *Index Card Match* Terhadap Kemandirian Belajar dan Prestasi Belajar Peserta Didik

The Effectiveness of the Model of Learning *Giving Question and Getting Answers* and *Index Card Match* on Learning Independence and Learning Achievement of Learners

¹Amral

¹STIT Ibnu Khaldun Nunukan

*E-mail : amral_anastasia@yahoo.co.id¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kemandirian belajar dan prestasi belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answers* (GQGA) lebih baik dari model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) serta efektif digunakan terhadap peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah Nunukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode dokumentasi, observasi, dan tes. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan tes prestasi belajar peserta didik. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji multivariat dan dilanjutkan uji univariat secara terpisah. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik setelah dilakukan pembelajaran melalui model pembelajaran *Index Card Match* sebesar 67.70 dengan standar deviasi 13.46. Skor yang dicapai peserta didik tersebar dengan skor tertinggi 84 dan skor terendah 30 dari ideal 100, dengan rentang skor 54. Sedangkan persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 40%. Sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik setelah dilakukan pembelajaran melalui model GQGA sebesar 84.20 dengan standar deviasi 11.77. Skor yang dicapai peserta didik tersebar dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 50 dari skor ideal 100, dengan rentang skor 50. Sehingga dapat disimpulkan: (1) kemandirian belajar dan prestasi belajar peserta didik yang dikenai model pembelajaran GQGA lebih baik dari kemandirian belajar dan prestasi belajar peserta didik dengan model pembelajaran *Index Card Match*. (2) pembelajaran dengan model pembelajaran GQGA efektif digunakan terhadap peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah Nunukan.

Kata kunci: *Giving Question and Getting Answer*, *Index Card Match*, Kemandirian Belajar, Prestasi Belajar

Abstract

*This study aims to determine whether learning independence and learning achievement of students using the *Giving Questions and Getting Answers* (GQGA) learning model is better than the *Index Card Match* (ICM) learning model and effective for class VIII students of SMP Muhammadiyah Nunukan. The data collection technique used is the method of documentation, observation, and tests. The research instrument was in the form of observation sheets and student achievement tests. The hypothesis test used was a multivariate test and continued with a separate univariate test. Based on the results of the study, it was found that the average value of student learning outcomes after learning through the *Index Card Match* learning model was 67.70 with a standard deviation of 13.46. The scores achieved by the students were spread out with the highest score of 84 and the lowest score of 30 from the ideal 100, with a score range of 54. While the percentage of students' learning completeness was 40%. While the average student learning outcomes after learning through the GQGA model is 84.20 with a standard deviation of 11.77. The scores achieved by students are spread out with the highest score of 100 and the lowest score of 50 from the ideal score of 100, with a score range of 50. So it can be concluded: (1) learning independence and learning achievement of students who are subjected to the GQGA learning model are better than learning independence and student achievement with the *Index Card Match* learning model. (2) the learning model of GQGA is effectively used for class VIII students of SMP Muhammadiyah Nunukan.*

Keywords: *Giving Question and Getting Answer*, *Index Card Match*, Learning Independence, Learning Achievement



PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang penting dalam kehidupan, sebab tanpa pendidikan seseorang akan sulit untuk berkembang (Yulia, 2020). Berbicara mengenai pendidikan tentu tak lepas dari ilmu pengetahuan. Dalam ilmu pengetahuan, matematika dikenal sebagai dasar dari ilmu pengetahuan (Royani & Muslim, 2014a). Pada masa globalisasi seperti sekarang ini, matematika memberikan kontribusi tersendiri. Berbagai aplikasi dan program komputer tidak lepas dari penerapan aplikasi matematika. Meskipun matematika banyak memberikan kontribusi bagi perkembangan teknologi, tetapi masih banyak peserta didik yang tidak menaruh minat matematika. Mereka cenderung pasif ketika pembelajaran (Dewi Niswatul Fithriyah et al., 2022).

Dari observasi yang dilakukan di SMP Muhammadiyah Nunukan ternyata pembelajaran masih berpusat pada guru. Selain itu peserta didik hanya mengandalkan materi yang disampaikan guru dan selama pembelajaran, peserta didik cenderung pasif dan hanya mencatat apa yang disampaikan guru. Mereka tidak mencari materi lain dari buku pelajaran dan hanya mengerjakan LKS ketika diminta oleh guru. Kondisi yang demikian menunjukkan bahwa kurangnya kemandirian peserta didik ketika pembelajaran, hal ini tentu juga berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik.

Kemandirian belajar merupakan proses perancangan dan pemantauan diri yang seksama terhadap proses kognitif dan afektif dalam menyelesaikan suatu tugas akademik (Kusumadewi et al., 2020). Ciri-ciri belajar mandiri adalah kegiatan pembelajaran bersifat *selfdirecting*, pertanyaan-pertanyaan yang timbul dalam proses pembelajaran dijawab sendiri atas dasar pengalaman, tidak mau didikte guru, orang dewasa mengharapkan immediate application, lebih senang dengan problem-centered learning dari pada content-centered learning, lebih senang dengan partisipasi aktif daripada pasif mendengarkan ceramah guru, selalu memanfaatkan pengalaman yang dimiliki, lebih menyukai collaborative learning (Mujiman, n.d.).

Selanjutnya merinci indikator kemandirian belajar adalah Inisiatif belajar, mendiagnosa kebutuhan belajar, menetapkan target dan tujuan belajar, memonitor, mengatur dan mengontrol kemajuan belajar, memandang kesulitan sebagai tantangan, memanfaatkan dan mencari sumber yang relevan, memilih dan menerapkan strategi belajar, mengevaluasi proses dan hasil belajar, memiliki self-concept (konsep diri) (Sutrisno & Yulia, 2022).

Prestasi belajar merupakan salah satu indikator yang penting di dalam menentukan keberhasilan suatu lembaga pendidikan (Shidiq, 2016). Prestasi belajar juga dimaknai sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi ajar tertentu. Prestasi belajar ini juga dapat merepresentasikan perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses pembelajaran (Atmoko, 2018). Semua perubahan dari proses belajar merupakan suatu hasil belajar dan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Fungsi lain

prestasi belajar adalah sebagai indikator daya serap dan kecerdasan peserta didik. Prestasi belajar dapat digunakan untuk menyusun dan menetapkan suatu keputusan atau langkah-langkah kebijaksanaan baik yang menyangkut peserta didik, pendidikan maupun institusi yang mengelola program pendidikan (ASMAWADI, 2021). Prestasi belajar dapat dimaksimalkan dengan proses belajar yang berkualitas.

Mendesain pembelajaran yang berkualitas tentu membutuhkan kekreatifitasan guru dalam mengkombinasikan metode dan model yang tepat (Sutrisno & Yulia, 2022). pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat disesuaikan dengan materi dan situasi kondisi yang dihadapi siswa (Ardiansyah & Yulia, 2022). salah satu model pembelajaran yang terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar adalah model pembelajaran Giving Question and Getting Answers. Model Giving Question and Getting Answers membuat siswa terlibat secara langsung dalam pembelajaran.

Model ini dikembangkan untuk melatih siswa memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan, karena pada dasarnya model tersebut merupakan modifikasi dari metode tanya jawab dan metode ceramah yang merupakan kolaborasi dengan menggunakan potongan-potongan kertas sebagai medianya (Yulia & Zuhriyah, 2022). Mereka akan mencoba membuat soal sekaligus memecahkan masalah yang terkait dengan materi. Dari sinilah kemampuan mereka untuk memaksimalkan seluruh modal yang ia miliki dikembangkan.

Selain model pembelajaran itu, dalam pembelajaran matematika, dikenal juga model pembelajaran indeks card match. Cara belajar siswa yang dikembangkan untuk menjadikan siswa aktif mempertanyakan gagasan diri sendiri atau gagasan orang lain dengan cara mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya melalui teknik mencari pasangan kartu yang merupakan soal atau jawaban. Model pembelajaran ini, membuat siswa untuk menduga, dan membuktikan pilihan jawaban yang memungkinkan (Amreta, 2021). Dari sini, kemampuan siswa untuk berpikir secara mandiri dan memperhitungkan kemungkinan jawaban diasah.

Pembelajaran dengan metode Index Card Match dipandang memiliki efek yang mampu membuat siswa menyelesaikan soal-soal yang telah diberikan guru serta diharapkan siswa mampu memahami materi yang dijelaskan (Safrizal et al., 2022), siswa mau berdiskusi dengan teman sekelompoknya, siswa mampu mengerjakan soal sesuai langkah-langkah penyelesaian masalah, siswa mampu mengubah soal dalam bentuk matematika, siswa mampu membuat kesimpulan dari aktifitas yang dilakukan, siswa mampu menemukan jawaban dengan cara yang berbeda, siswa menghargai dan menanggapi pendapat temannya dan siswa mau bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan. Hal ini terlihat bahwa semua aspek aktifitas pembelajaran siswa sudah aktif (Royani & Muslim, 2014b).

Kedua model itu, memang tidak jauh berbeda, keduanya mengandung pengkontruksian secara mandiri konsep materi oleh peserta didik, oleh karena itu Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kemandirian belajar dan prestasi belajar peserta didik yang dikenai model pembelajaran Giving Question and Getting Answers lebih baik dari model pembelajaran Index Card Match terhadap peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah Nunukan. Selain itu untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan model pembelajaran Giving Question and Getting Answers efektif digunakan terhadap peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah Nunukan.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimental semu (*Quasi experimental Research*) (Cresswell, 2010). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Kecamatan Nunukan Kabupaten Nunukan pada bulan November 2020 sampai Mei 2021. Populasi dalam penelitian ini peserta didik kelas VIII yang berjumlah 5 kelas dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah cluster random sampling dan didapat 2 kelas sebagai kelas eksperimen.

Instrumen dalam penelitian ini yang pertama berupa soal tes prestasi belajar tentang mata pelajaran matematika pada materi kubus dan balok dengan soal berbentuk uraian, sebelum digunakan instrumen dilakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu. Sedangkan instrumen yang kedua yaitu lembar observasi kemandirian belajar. Sebelum digunakan, instrumen tersebut diuji validitas melalui software *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) (Asyhari, 2015). Untuk mendeskripsikan prestasi belajar matematika peserta didik digunakan rata-rata, skor minimum, skor maksimum, dan simpangan baku. Selanjutnya nilai rata-rata prestasi belajar matematika tersebut dikategorikan menurut standar kategorisasi kementerian pendidikan nasional.

Table 1. Kategorisasi Interval Prestasi Belajar Peserta Didik

No.	Skor	Kategori
1	$0 \leq x < 50$	Sangat rendah
2	$50 \leq x < 70$	Rendah
3	$70 \leq x < 80$	Sedang
4	$80 \leq x < 90$	Tinggi
5	$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi

(Sumber: Anwar, 2017)

Adapun analisis hasil yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan analisis uji beda, yakni dengan menentukan besaran t-tabel dan t-hitung. Dalam penelitian ini, t-tabel dan t-hitung ini dianalisis untuk menentukan pengaruh dari model pembelajaran mana yang paling signifikan pengaruhnya terhadap prestasi belajar dan kemandirian siswa. Penentuan t-hitung dan t-table ini, peneliti menggunakan perhitungan manual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik setelah dilakukan pembelajaran melalui model pembelajaran Index Card Match sebesar 67.70 dengan standar deviasi 13.46. Skor yang dicapai peserta didik tersebar dengan skor tertinggi 84 dan skor terendah 30 dari skor tertinggi yang mungkin dicapai 100 dan skor terendah yang mungkin dicapai 0, dengan rentang skor 54. Sedangkan persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 40%. Sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik setelah dilakukan pembelajaran melalui model Giving Question and Getting Answer sebesar 84.20 dengan standar deviasi 11.77. Skor yang dicapai peserta didik tersebar dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 50 dari skor tertinggi yang mungkin dicapai 100 dan skor terendah yang mungkin dicapai 0, dengan

rentang skor 50. Jika dikonversi dalam kategorisasi skala lima berada dalam kategori tinggi. Sedangkan persentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai 85% dan mencapai ketuntasan belajar yang ditetapkan. Berikut adalah data tes hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah Nunukan:

Table 2. Data Tes Hasil Belajar

GQGA	ICM
80	90
30	50
64	80
84	90
67	84
75	90
54	80
80	84
53	84
65	90
77	85
84	100
54	65
60	78
64	84
80	100
65	85
67	85
84	100
70	74

Berdasarkan uji prasyarat sebelum penelitian diperoleh bahwa kedua kelas yaitu kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II berdistribusi normal, homogen, dan memiliki kemampuan awal yang seimbang. Berikut adalah hasil uji prasyarat:

Table 2. Hasil Perhitungan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Keseimbangan.

KELAS	L _{hitung}	X ² _{hitung}	t _{hitung}
VIII ^A EKSPERIMEN I	0.0874	0.3705	0.783
VIII ^B EKSPERIMEN II	0.129	-	-

Untuk analisis data setelah perlakuan diperoleh bahwa kedua kelas berdistribusi normal dengan perhitungan uji normalitas kelas eksperimen I adalah 0.119 dan kelas eksperimen II 0.138. Sedangkan hasil uji homogenitas diperoleh hasil $X^2_{hitung} = 0.276$.

Uji hipotesis menggunakan uji multivariat menunjukkan hasil $F_{hitung} = 15.07$ dan $F_{tabel} = 3.23$. H_0 ditolak, artinya kemandirian belajar dan prestasi belajar peserta didik yang dikenai model Giving Question and Getting Answer tidak sama dengan kemandirian dan prestasi belajar peserta didik dengan model pembelajaran Index Card Match. Dilanjutkan uji univariat untuk masing-masing variabel terikat. Untuk variabel kemandirian belajar diperoleh $t_{hitung} = 8.03$ dimana H_0 ditolak. Sehingga kemandirian peserta didik yang dikenai model pembelajaran Giving Question and Getting Answer lebih baik dari kemandirian peserta didik dengan model pembelajaran Index Card Match. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan model Giving Question and Getting Answer peserta didik terlatih untuk mengerjakan soal sekaligus membuat soal sendiri. Sehingga peserta didik tidak hanya belajar dari soal yang diberikan oleh guru. Sedangkan untuk variabel prestasi belajar diperoleh $t_{hitung} = 1.96$. Sehingga prestasi belajar peserta didik yang dikenai model pembelajaran Giving Question and Getting Answer lebih baik dari prestasi belajar peserta didik dengan model pembelajaran Index Card Match. Prestasi dengan model Giving Question and Getting Answer karena dalam model ini peserta didik banyak belajar mengerjakan soal yang didapat dari teman sekaligus membuat soal untuk teman, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan (Eprilia et al., 2018).

Model pembelajaran Giving Question and Getting Answer dikatakan efektif jika memenuhi dua hal, yang pertama yaitu dengan mengukur prestasi atau keberhasilan peserta didik, dan dari hasil perhitungan didapat $t_{hitung} = 12.51$ dan $t_{tabel} = 1.96$ yang artinya H_0 ditolak berarti rata-rata nilai dengan menggunakan model pembelajaran Giving Question and Getting Answer lebih baik dari KKM. Selanjutnya hasil pengamatan dari lembar keterlaksanaan ketika proses pembelajaran terpenuhi. Karena memenuhi dua hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dapat dikatakan efektif (Eprilia et al., 2018). Model pembelajaran Giving Question and Getting Answer efektif digunakan pada peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah Nunukan karena model pembelajaran ini mengajak peserta didik terlibat aktif sehingga peserta didik antusias dan pembelajaran dapat berlangsung efektif dan kondusif.

Penggunaan variasi pembelajaran ini sangat dibutuhkan. Hal ini sejalan dengan idealnya pembelajaran dilakukan, bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Anwar, 2017). Bahkan pembelajaran interaktif menekankan pada diskusi dan sharing di antara peserta didik (Yulia & Fithriyah, 2022). Diskusi dan sharing memberi kesempatan peserta didik untuk bereaksi terhadap gagasan, pengalaman, pendekatan dan pengetahuan guru atau temannya dan untuk membangun cara alternatif untuk berfikir dan merasakan (Yulia et al., 2022).

Giving Questions and Getting Answers adalah suatu penguasaan materi pelajaran melalui kartu, berpasangan dengan saling bertukar informasi, dan pengevaluasian yang bertujuan mengetahui penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan di dalam kartu dan kartu pasangannya (Yulia & Sutrisno, 2022). Kendala yang dialami

peneliti selama pelaksanaan penelitian dalam menerapkan strategi Index Card Match pada kelas eksperimen 1 yaitu peserta didik masih mengalami keraguan bahkan malu bertanya mengenai materi yang belum dipahami, terdapat beberapa peserta didik yang tidak berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Kendala pada saat pelaksanaan strategi Giving Questions and Getting Answers pada kelas eksperimen 2 yaitu peserta didik kesulitan untuk menemukan jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh peneliti.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada diperoleh kesimpulan bahwa: (1) Kemandirian belajar dan prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran Giving Question and Getting Answer lebih baik dari pembelajaran dengan model Index Card Match terhadap peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah Nunukan. Hal ini dikarenakan pada model pembelajaran Giving Question and Getting Answer membuat peserta didik lebih aktif dan tertantang untuk belajar mandiri dalam membuat dan menyelesaikan soal. Sehingga kemandirian belajar dan prestasi belajar peserta didik meningkat. (2) Model pembelajaran Giving Question and Getting Answer efektif terhadap peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah Nunukan. Sehingga model pembelajaran Giving Question and Getting Answer dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran di SMP Muhammadiyah Nunukan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut: (1) Dalam menyampaikan materi pelajaran matematika, guru dan calon guru hendaknya memperhatikan model yang sesuai dengan materi yang dibahas. (2) Untuk mendapatkan prestasi belajar yang baik hendaknya guru dan calon guru memperhatikan hal-hal lain yang berkaitan dengan peserta didik, salah satunya kemandirian belajar peserta didik. (3) Kepada peneliti lain yang berminat melakukan penelitian dengan objek yang sama, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan kemampuan penguasaan kelas yang lebih baik dan diharapkan pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih kondusif.

REFERENSI

- Amreta, M. Y. (2021). *Pengaruh Media Papinka terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. 1(1), 21–28.
- Anwar. (2017). *Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) pada Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 2 Kajuara Kabupaten Bone*.
- Ardiansyah, M. F., & Yulia, N. M. (2022). Pelestarian Budaya Lokal Melalui Pembiasaan Bahasa Jawa Krama di Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan*, 01(01), 68–88.
- ASMAWADI, A. (2021). Fun Learning Melalui Media Whatsapp Pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i1.16>
- Asyhari, A. (2015). Profil Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa Melalui Pembelajaran Saintifik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 4(2), 179–191. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v4i2.91>

- Atmoko, B. T. (2018). Pengaruh Prestasi Belajar Mata Pelajaran Adaptif Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif Peserta didik Jurusan Titl Smk Negeri 1 Magelang. *Diakses Di* [Http://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/](http://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/), 9(2).
- Cresswell, J. W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Pelajar.
- Dewi Niswatul Fithriyah, Suttriso, Nurul Mahruzah Yulia, & Fiki Dzakiyyatul Aula. (2022). Dampak Pembelajaran Daring Selama Pandemic Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 173–180. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.275>
- Eprilia, L., Fatimah, S., & Koryati, D. (2018). Perbandingan Pengaruh Strategi Pembelajaran Index Card Match Dengan Giving Questions and Getting Answers Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 3 Tanjung Raja. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 5(1), 28–39. <https://doi.org/10.36706/jp.v5i1.5634>
- Kusumadewi, R. F., Yustiana, S., & Nasiha, K. (2020). Menumbuhkan Kemandirian Siswa Selama Pembelajaran Daring Sebagai Dampak Covid-19 di SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(1), 7–13.
- Mujiman, H. (n.d.). *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*. Pustaka Pelajar.
- Royani, M., & Muslim. (2014a). Keterampilan bertanya siswa SMP melalui strategi pembelajaran aktif tipe team quiz pada materi segi empat. *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 22–28.
- Royani, M., & Muslim, B. (2014b). Keterampilan bertanya siswa SMP melalui strategi pembelajaran aktif tipe team quiz pada materi segi empat. *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 22–28.
- Safrizal, S., Sastri, W., Anastasha, D. A., & Syarif, M. I. (2022). Realistic Mathematic Education untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4805–4812. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2679>
- Shidiq, A. S. (2016). Pembelajaran Sains Kimia Berbasis Etnosains untuk Meningkatkan Minat & Prestasi Belajar Siswa. *Seminar Nasional Kimia & Pendidikan Kimia VIII (SN KPK UNS)*.
- Suttriso. (2021). Analisis Dampak Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.190>
- Suttriso, S., & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 83–91.
- Suttriso, S., Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2022). Mengembangkan Kompetensi Guru Dalam Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 3(1), 52–60.
- Suttriso, S., & Yulia, N. M. (2022). Pengembangan Kompetensi Guru dalam Mendesain Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka/Teacher Competency Development in

Designing Learning in the Independent Curriculum. *Al-Mudarris: Journal Of Education*, 5(1), 30-44.

Suttrisno, & Yulia, N. M. (2022). Teacher Competency Development in Designing Learning in the Independent Curriculum. *AL-MUDARRIS*, 5(1).

Yulia, N. M., & Suttrisno. (2022). Keterampilan Bertanya dengan Pembelajaran PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, and Review). *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(2), 258–265. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i2.514>