

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE GQGA (GIVING
QUESTION AND GETTING ANSWER) TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA**

Ana Setiani Mutia¹, Ratih Purnama Pertiwi², Resti Septikasari³

^{1,2,3}PGMI, Fakultas Agama Islam, Universitas Nurul Huda

Alamat e-mail : anasetiani2003@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the GQGA Type Active Learning Strategy on the Mathematics Learning Outcomes of fifth-grade students of MI NU Sumedang Sari on the material of plane figures and the volume of cuboids and cubes. The method used is an experiment with a one-group pretest-posttest design. The research sample consisted of 17 students selected using a simple random sampling technique. Learning begins with giving a pretest to determine students' initial abilities. Next, learning applies the GQGA type active learning strategy involving two cards. The first card contains questions and the second card contains answers and the learning process in real-time. After learning, students are given a posttest to determine the improvement in learning outcomes. Data analysis was carried out by applying a one-sample t-test to determine student learning outcomes and a paired sample t-test to determine the influence in the study. The results showed that the average pretest score of students was 44.12, while the average posttest score was 84.41. The paired sample t-test produces a significance value of $0.000 < 0.05$, which means ($\text{sig value} = 0.000 < 0.05$), so H_0 is rejected and H_a is accepted, which means there is an influence in the use of the GQGA Type Active Learning strategy.

Keywords: Learning Outcomes, Mathematics, GQGA Strategy

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe GQGA Terhadap Hasil Belajar Matematika siswa kelas V MI NU Sumedang Sari pada materi bangun datar dan voleme balok dan kubus. Metode yang dipakai ialah eksperimen dengan desain one grup pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 17 siswa dipilih dengan memakai teknik simple random sampling. Pembelajaran dimulai dengan memberi pretest guna mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, pembelajaran dengan mngaplikasikan strategi pembelajaran aktif tipe GQGA yang melibatkan dua kartu. Kartu yang pertama memuat tentang pertanyaan dan kartu yang kedua memuat jawaban dan proses belajar secara real-time. Setelah pembelajaran, siswa diberi posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Analisis data dilaksanakan dengan menerapkan uji-t one sampel t-test untuk mengetahui hasil belajar siswa dan uji-t paired sampel t-test untuk mengetahui adanya pengaruh dalam penelitian. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa ialah 44,12, sedangkan nilai rata-rata posttest 84,41. Uji

paired sampel t-test mengasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti (nilai sig = $0,000 < 0,05$) maka H0 di tolak dan Ha diterima yang artinya ada pengaruh dalam penggunaan strategi Pembelajaran Aktif Tipe GQGA.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Matematika, Strategi GQGA

A. Pendahuluan

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilaksanakan oleh individu, baik sengaja ataupun tidak sengaja, yang menghasilkan perubahan dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari ketidakmampuan menjadi kemampuan, seperti dari tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, atau dari buta huruf menjadi melek huruf, dan seterusnya (Wahab & Rosnawati, 2021). Menurut Sutianah (2021) belajar ialah proses atau aktivitas yang dilakukan untuk mendorong perubahan perilaku dalam ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik. Pembelajaran ialah timbal balik antara siswa dan guru dalam lingkungan belajar (Magdalena et al., 2020). Pembelajaran ialah proses timbal balik pendidik dengan siswa, pembelajaran ialah bantuan yang diberi guru untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan, keterampilan, serta pembangunan sikap dan keberanian siswa. Dengan kata lain, pembelajaran yaitu suatu aktivitas

yang ditujukan agar siswa dapat belajar dengan baik (Hrp et al., 2022). Belajar dan pembelajaran ini sangat penting sehingga tidak bisa dipandang remeh. Karena belajar adalah proses perolehan pengetahuan, keterampilan, atau sikap melalui pengalaman. Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi yang dirancang untuk memfasilitasi belajar. Sehingga keduanya saling berkaitan dan penting untuk perkembangan individu serta untuk kemajuan masyarakat.

Dalam proses pendidikan, instruktur harus menggunakan metode untuk memfasilitasi pembelajaran siswa yang sukses dan efisien. Salah satu tahap penting yang harus dilakukan pendidik adalah mewujudkan lingkungan belajar yang efektif serta menyenangkan, hal ini guru dapat memahami karakteristik siswanya menggunakan berbagai strategi pembelajaran dan mampu membangun hubungan positif dengan siswa. Strategi mengajar adalah

rancangan aktivitas pembelajaran yang diterapkan guru dalam mengganapi tujuan pembelajaran dengan efektif serta efesien (Sanjani, 2021). Strategi ini merupakan alat atau teknik yang memfasilitasi keterlibatan antara guru dengan siswa pada aktivitas pembelajaran. Pemilihan strategi yang sesuai sangat vital karena dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Panjaitan et al., 2024). Hasil pembelajaran menunjukkan derajat pencapaian siswa dalam menguasai konten akademik, yang diukur melalui skor yang diperoleh dari penilaian dalam berbagai mata pelajaran (Sari, 2020). Hasil pembelajaran siswa dapat dinilai dengan instrumen penilaian yang biasa dikenal dengan tes hasil pembelajaran. Jadi hasil belajar ialah hasil yang didapat siswa sesudah mengikuti aktivitas pembelajaran pada periode tertentu yang dibuktikan dengan nilai yang diperoleh pada penilaian capaian pembelajaran (Herawati, 2022).

Menurut hasil observasi yang telah dilaksanakan peneliti, peneliti melihat permasalahan pada saat proses pembelajaran yang masih memakai strategi pembelajaran konvensional. Sehingga berdampak

siswa kurang aktif dan mendapatkan nilai rata-rata dibawah KKM. dengan nilai KKM untuk mata pelajaran matematika ialah 70. Oleh karena itu, peneliti mengusulkan solusi dengan menggunakan metodologi pembelajaran yang meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan, sehingga mencegah monotonnya pembelajaran. Yaitu strategi pembelajaran GQGA dengan tujuan untuk melatih siswa mempunyai kecakapan serta keterampilan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar seringkali menghadapi tantangan karena siswa menganggap materi sulit dan abstrak. Kondisi ini menyebabkan kurangnya minat belajar serta rendahnya hasil belajar, terlebih bila guru masih dominan menggunakan strategi konvensional yang berpusat pada guru. Isu ini menjadi krusial karena keberhasilan penguasaan matematika di tingkat dasar sangat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis siswa di jenjang berikutnya. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi yang sanggup menumbuhkan keaktifan, keterlibatan, serta motivasi siswa dalam proses belajar, baik

melalui pendekatan kuantitatif yang mengukur hasil belajar maupun melalui pendekatan kualitatif yang menyoroti pengalaman belajar siswa. Strategi GQGA ialah model pembelajaran yang berpokus pada siswa yang bisa meningkatkan pengetahuan serta membentuk siswa lebih intens saat pembelajaran. Prinsip strategi ini yaitu siswa dapat mempunyai kesempatan untuk mengutarakan persoalan, gagasan atau pandangan selama proses pembelajaran. Sasarannya untuk mengembangkan siswa berfikir kritis serta berani berpendapat (Simamora et al., 2024).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa strategi pembelajaran aktif, khususnya GQGA, efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Fathonah & Ginting (2022) membuktikan pengaruh positif GQGA terhadap keterampilan berbicara siswa, sementara penelitian Nisa (2022) menemukan adanya peningkatan hasil belajar kognitif matematika dengan penerapan strategi ini. Namun, sebagian besar penelitian terdahulu lebih menekankan pada ranah keterampilan berbahasa atau prestasi belajar secara umum, belum banyak

yang mengkaji secara spesifik penerapan GQGA dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar berbasis madrasah dengan konteks materi bangun ruang. Inilah yang menjadi celah penelitian untuk dilengkapi.

Penelitian ini bermaksud untuk menelaah pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe GQGA terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V MI NU Sumedang Sari. Fokus penelitian tidak cuman peningkatan nilai hasil belajar sebelum dan sesudah implementasi strategi, tetapi juga pada bagaimana strategi ini mampu membuat siswa lebih aktif bertanya dan menjawab, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam aktivitas belajar. Dengan demikian, penelitian ini melengkapi kekurangan penelitian terdahulu dengan memberikan bukti empiris di konteks sekolah madrasah dan materi matematika yang menuntut keterampilan berpikir logis. Selain itu, penelitian ini ingin menguji hipotesis bahwa ada perbedaan antara hasil belajar siswa sebelum dan susudah diimplementasikan strategi pembelajaran aktif tipe GQGA. Dengan kata lain, artikel ini berusaha membuktikan bahwa GQGA tidak

hanya efektif sebagai metode interaktif, tetapi juga berdampak nyata terhadap pencapaian hasil belajar matematika siswa. Hasil temuan diharapkan dapat memperkaya literatur pendidikan matematika, sekaligus menjadi rekomendasi praktis bagi guru untuk lebih kreatif dalam memilih strategi yang selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental Design tipe One Group Pretest-Posttest. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti membandingkan hasil belajar sebelum dan setelah diberi intervensi dengan strategi pembelajaran aktif tipe GQGA. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di MI NU Sumedang Sari, Kecamatan Buay Madang Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur, Sumatera Selatan. Populasi penelitian ialah seluruh siswa kelas V MI NU Sumedang Sari berjumlah 33 siswa. Dari populasi tersebut, peneliti mengambil sampel sebanyak 17 siswa dengan menerapkan teknik simple random sampling, sehingga

setiap anggota populasi mendapat kemungkinan yang sama untuk terpilih. Sampel ini dianggap representatif untuk memberikan gambaran pengaruh penerapan strategi GQGA dalam pembelajaran matematika pada materi bangun ruang.

Teknik pengumpulan data mencakup observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan untuk mencatat aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda diberik kepada siswa dalam bentuk pretest sebelum intervensi dan posttest sesudah intervensi. Soal tes dikembangkan berdasarkan indikator capaian pembelajaran matematika kelas V, kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya. Selain itu, dokumentasi berupa daftar nilai siswa, absensi, serta foto kegiatan pembelajaran juga digunakan untuk memperkuat data penelitian. Analisis data dilaksanakan dengan dua tahap, akni analisis awal dan analisis akhir. Analisis awal mencakup uji validitas, reliabilitas, serta uji normalitas data dengan bantuan SPSS 27. Sementara itu, analisis akhir menggunakan uji One Sample T-Test guna mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar

dibandingkan dengan nilai KKM (70) serta uji Paired Sample T-Test guna menguji ada tidaknya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian diselenggarakan pada siswa kelas V MI NU Sumedang Sari dengan jumlah sampel sebanyak 17 siswa. Proses penelitian dimulai dengan memberi pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, diteruskan dengan pembelajaran menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe GQGA, dan ditutup dengan posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan.

a. Uji Validitas dan Reliabilitas

Instrumen penelitian berisi 20 soal pilihan ganda yang diuji cobakan kepada 16 peserta didik. Uji validitas dilaksanakan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 27 for Windows. Dasar pengambilan keputusan ialah apabila nilai r -hitung $>$ r -tabel (0,497) pada taraf signifikansi 5%, maka soal dinyatakan valid. Hasil uji menunjukkan bahwa 16 soal mempunyai nilai r -hitung lebih besar daripada r -tabel maka dikatakan valid, sedangkan 4 soal tidak memenuhi

kriteria. Dengan demikian, hanya 16 soal yang diaplikasikan untuk mengukur hasil belajar siswa.

Selain valid, instrumen juga harus reliabel agar bisa diandalkan sebagai alat ukur penelitian. Uji reliabilitas dilaksanakan dengan melihat nilai Cronbach's Alpha. Hasil perhitungan memperlihatkan bahwa nilai Cronbach's Alpha sebanyak 0,912, lebih besar dari batas minimal 0,60. Hal ini bermakna instrumen tes yang dipakai sudah reliabel dan bisa dipercaya untuk mengukur hasil belajar siswa.

b. Uji Normalitas

Selepas pengumpulan data penelitian, analisis yang diperlukan ialah uji normalitas. Pengujian normalitas data sangat krusial pada penelitian, karena memastikan kenormalan data yang diberikan. Penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk menilai kenormalan. Suatu distribusi sampel dianggap normal jika $sig > 0,05$, dan dianggap tidak normal jika $sig < 0,05$.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig.
Strategi GQGA	0,054
Hasil Belajar	0,229

Tabel tersebut memperlihatkan bahwa model pembelajaran GQGA memiliki nilai signifikansi (sig) sebesar 0,054, sedangkan hasil belajar mendapat nilai (sig) sebanyak 0,229. Dapat dikatakan bahwa jika nilai signifikansi melebihi 0,05, maka data dianggap normal.

c. Uji One Sample T-Test

Uji one sample t-test dipakai untuk menilai apakah rata-rata hasil belajar siswa setelah penerapan strategi pembelajaran aktif GQGA secara signifikan melampaui nilai Kriteria KKTP yang ditetapkan sebesar 70, peneliti melakukan analisis menggunakan uji One Sampel T-Test terhadap nilai Pre-test dan Post-test. Uji ini bertujuan untuk membandingkan nilai rata-rata post-test siswa dengan nilai acuan tertentu.

Hipotesis yang diuji ialah sebagai berikut:

$H_0 : \mu \leq 70$ (rata-rata hasil belajar siswa sama dengan atau kurang dari 70)

$H_a : \mu > 70$ (rata-rata hasil belajar siswa lebih dari 70)

Tabel 2 Hasil Uji One Sample T-Test

Tes	Mean	Sig.
Pretest	44,12	0,000
Posttest	84,41	0,000

Tabel ini menunjukkan bahwa pada pretes, skor rata-rata siswa ialah 44,12, dengan signifikansi 0,000 ($<0,05$). Hal ini memperlihatkan penolakan H_0 dan penerimaan H_a , yang mengarah pada kesimpulan bahwa rata-rata hasil belajar siswa sebelum pengaplikasian pendekatan GQGA secara signifikan lebih rendah daripada skor KKTP.

Pada postest, rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 84,41, dengan signifikansi 0,000 ($<0,05$). Hasil ini memperlihatkan penolakan H_0 dan penerimaan H_a , yang menandakan bahwa rata-rata hasil belajar siswa sesudah pengaplikasian pendekatan GQGA secara signifikan lebih unggul daripada skor KKTP.

d. Uji Paired Sample T-Test

Uji sampel berpasangan adalah alat statistik yang dipakai untuk mengevaluasi suatu penerapan, yang dibedakan berdasarkan perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah intervensi. Kriteria untuk menentukan penerimaan atau penolakan hipotesis nol (H_0) dalam uji ini adalah jika nilai t hitung $>$ nilai t tabel dan signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Jika nilai t hitung $<$ nilai t tabel dan signifikansi $>$

0,05, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

Tabel 2 Hasil Uji Paired Sample T-Test

Tes	T Hitung	Sig. (2- tailed)
Pretest		
Posttest	-23,605	0,000

Berdasarkan tabel di atas, jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima. Karena nilai signifikansinya 0,000 ($<0,05$), maka H_0 ditolak. Bisa ditarik kesimpulan bahwa hasil pretes dan postes memengaruhi hasil belajar kelas. Hal ini memperlihatkan bahwa implementasi teknik pembelajaran GQGA memengaruhi hasil belajar matematika siswa kelas V di MI NU Sumedang Sari.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran GQGA terbukti efektif dalam pembelajaran Matematika kelas V MI NU Sumedang Sari pada materi bangun ruang serta volume kubus dan balok. Siswa menjadi lebih aktif, serta mampu memahami konsep volume dengan baik, dan nilai hasil belajar meningkat dibanding sebelum strategi diterapkan.

Sebelum aktivitas pembelajaran, peneliti membagikan pretes untuk menilai kompetensi awal siswa. Pretes menunjukkan bahwa rata-rata kinerja siswa berada dalam kelompok rendah. Hal ini memperlihatkan bahwa mayoritas siswa yang belum paham akan materi bangun ruang serta volume kubus dan balok pada saat dilakukan pembelajaran konvensional. Soal pretest dan posttest memiliki capaian pembelajaran yaitu memahami bangun ruang serta mampu menyelesaikan masalah mengenai volume kubus dan balok.

Pembelajaran dengan strategi pembelajaran GQGA mampu meningkatkan partisipasi aktif serta pemahaman konsep peserta didik. Strategi ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban melalui interaksi dengan teman sebaya, sehingga tercipta suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan. Berdasarkan data hasil evaluasi belajar terdapat peningkatan hasil belajar secara keseluruhan. Hal ini memperlihatkan bahwa strategi GQGA efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta pemahaman

materi Pelajaran (Dzulhijjah & Fanny, 2025).

Sesudah diterapkan strategi pembelajaran GQGA pada siswa kelas V MI NU Sumedang Sari, khususnya pada pembelajaran Matematika materi bangun ruang serta volume kubus dan balok, terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep siswa. Strategi ini memberi peluang bagi siswa untuk saling bertukar pertanyaan serta jawaban, sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif. Setelah perlakuan, dilakukan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa. Hasil posttest memperlihatkan peningkatan nilai yang cukup signifikan dibandingkan hasil pretest. Hal ini mengindikasikan bahwa strategi GQGA efektif dalam mendukung siswa memahami materi secara lebih mendalam, meningkatkan keaktifan belajar, serta memperbaiki hasil belajar mereka. Siswa juga tampak lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal terkait bangun ruang (Nisa, 2022).

Berdasarkan hasil posttest hasil belajar siswa kelas V MI NU Sumedang Sari bisa dipahami bahwa posttest hasil belajar matematika kelas V MI NU Sumedang Sari

memperoleh nilai rata-rata sebesar 95. Nilai rata-rata 95 masuk dalam kategori sangat baik (tuntas). Skor tertinggi ialah 95 dan skor terendah ialah 30. Penelitian ini memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran GQGA efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI NU Sumedang Sari pada materi bangun ruang serta volume kubus dan balok. Rata-rata hasil belajar matematika sebelum pengaplikasian strategi Pembelajaran Aktif Tipe GQGA dengan nilai 44,12. Rata-rata hasil belajar matematika sesudah pengaplikasian Strategi Pembelajaran Aktif Tipe GQGA dengan nilai 84,41 dengan skor tertinggi 95. hasil Uji-t Paired Sampel T-Test (nilai sig = 0,000 < 0,05) maka H_0 di tolak dan H_a diterima berarti ada perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Hasil penelitian ini relevan dengan teori pembelajaran kooperatif yang memaparkan bahwa keterlibatan aktif siswa pada proses belajar mampu meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar.

Selama aktivitas pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih bersemangat serta berani mengemukakan pendapat serta

bertanya. Aktivitas tanya jawab antar siswa membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam, karena melibatkan proses berpikir dua arah. Penerapan GQGA terbukti tidak sekedar meningkatkan hasil akademik, tetapi juga membangun keterampilan sosial serta komunikasi siswa. Dengan demikian, strategi pembelajaran GQGA dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

E. Kesimpulan

Penelitian ini memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe GQGA berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V MI NU Sumedang Sari. Namun, keterbatasan penelitian terletak pada jumlah sampel yang kecil dan fokus hanya pada satu sekolah, sehingga generalisasi hasil masih terbatas. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas sampel, membandingkan dengan strategi lain, serta mengkaji dampak jangka panjang terhadap motivasi dan keterampilan berpikir kritis siswa. Refleksi peneliti, GQGA mampu mewujudkan kondisi belajar yang

lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Dzulhijjah, A. N., & Fanny, A. M. (2025). Giving Question Getting Answer Berbantuan Media QnA Card Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Menghargai Keberagaman. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 17(1), 461–476.

Fathonah, S., & Ginting, D. R. (2022). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Giving Question and Getting Answer terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7994–8004.

Herawati, E. L. (2022). Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP S. Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 117–125.

Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada.

Magdalena, I., Yestiani, D. K., & Puspitasari, P. (2020). Rendahnya perkembangan mutu hasil belajar siswa Sekolah Dasar dengan adanya pembelajaran online. *Edisi*, 2(2), 292–305.

Nisa, R. (2022). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Giving Question and Getting Answer (GQGA) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar* [Doctoral dissertation]. Universitas Islam Sultan Agung.

Panjaitan, K., Selviana, S., Latif, F., & Nega, S. (2024). Pengaruh Strategi Guru Mengajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Guru Kita*, 8(2), 246–255.

Sanjani, M. A. (2021). Pentingnya strategi pembelajaran yang tepat bagi siswa. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 10(2), 32–37.

Sari, S. P. (2020). Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19–24.

Simamora, M. Y., Calam, Ah., & Harahap, A. Y. A. (2024). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Giving Question and Getting Answer (GQGA) terhadap Prestasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD. *TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 250–258.

Sutianah, C. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. CV. Penerbit Qiara Muda.

Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. CV. Adanu Abimata.