

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat berpengaruh dalam meningkatkan sumber daya manusia. Dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 pada abad ke-21, yang ditandai sebagai zaman keterbukaan atau globalisasi, Indonesia saat ini tengah memasuki dan mengalami perubahan pada era tersebut (Mardhiyah dkk.,202: 29). Pendidikan sendiri adalah proses pengembangan keterampilan dasar yang menjadi dasar pengembangan kemampuan intelektual dan emosional individu (Muliyantini & Parmiti.,2017: 91). Penting untuk menciptakan sistem pendidikan yang kuat jika ingin mengikuti perubahan dan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman agar pada akhirnya memiliki eksistensi yang terhormat.

Salah satu bidang pendidikan yang memiliki peran strategis adalah pendidikan matematika. Pendidikan matematika adalah proses pengajaran dan pembelajaran matematika, yang meliputi konsep, prosedur, dan aplikasi matematika. Matematika merupakan ilmu yang berbasis pada pola berpikir deduktif, logis, dan sistematis (Arikunto, 2016: 252). Matematika juga merupakan bahasa universal yang dapat digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan, dan memecahkan berbagai fenomena alam dan sosial. Matematika juga dapat digunakan untuk membuat model dan simulasi untuk memecahkan masalah (Nugraha & Pujiastuti, 2019: 1-7). Pendidikan matematika tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan matematika sebagai ilmu, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif siswa. Pendidikan matematika juga berperan dalam membentuk karakter, sikap, dan nilai-nilai siswa terhadap matematika, seperti rasa percaya diri, minat, motivasi, dan apresiasi. Oleh karena itu, pendidikan matematika harus diselenggarakan dengan memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif, seperti relevansi, keterkaitan, interaksi, dan refleksi (Purwaningrum, 2016: 145-156).

Menurut Cavas (2020: 405-418) menerangkan bahwasanya ada 8 tipe kecerdasan yang dimiliki oleh manusia, yaitu kecerdasan linguistik-verbal, kecerdasan logis-matematika, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetik-jasmani, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis. Salah satu tipe kecerdasan yang berkaitan erat dengan kemampuan statistik adalah kecerdasan logis-matematika (Shearer, 2019: 369-379). Kecerdasan ini mengacu pada kemampuan dalam menganalisis masalah secara logis, melakukan operasi matematika, dan menyelidiki masalah secara ilmiah. Orang dengan kecerdasan logis-matematika memiliki kemampuan untuk mengembangkan persamaan dan pembuktian, membuat perhitungan, dan memecahkan masalah abstrak (Cavas, 2020: 405-418).

Menurut *National Council of Teachers of Mathematics (NCTM)* (2000) tujuan dari pembelajaran matematika diantaranya yakni: (1) Meningkatkan kemampuan komunikasi dalam matematika; (2) Mengembangkan kemampuan untuk bernalar secara matematis; (3) Mengembangkan kemampuan untuk memecahkan teka-teki matematika; (4) Mengembangkan kemampuan untuk membuat koneksi matematika; (5) Mengembangkan kemampuan dalam representasi matematika. Dalam mengikuti pembelajaran matematika siswa mempunyai beberapa kecenderungan seperti kurangnya keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran matematika, siswa jarang bertanya atau mengemukakan ide cara kerjanya sehingga kemampuan pemecahan masalah siswa dalam mengerjakan soal masih rendah.

Salah satu cara untuk mengatasi kelemahan dari permasalahan tersebut yaitu dengan meningkatkan keaktifan siswa. Oleh karena itu, perlu adanya usaha dari peneliti untuk meningkatkan berpikir statistik dengan cara meningkatkan *self confidence* siswa dan menggunakan model pembelajaran yang meningkatkan keaktifan dan kepercayaan diri siswa.

Menurut Zamnah & Ruswana (2018: 49-60) *self-confidence is a belief*, yang berarti bahwa kepercayaan diri adalah sebuah keyakinan. Keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri diharapkan dapat individu diterima orang lain

maupun lingkungan sekitarnya. Dan Salah satu peningkatan yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dan *Think Pair Share* (TPS) .

Model pembelajaran GQGA dapat membantu siswa memahami materi pelajaran karena pembelajaran dilakukan secara berkelompok. Dalam pembelajaran berkelompok, siswa belajar untuk bekerja sama, bertukar pikiran, dan menyelesaikan permasalahan bersama-sama. Model pembelajaran GQGA juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berani bertanya dan mengemukakan pendapat menggunakan bahasanya sendiri (Ayuningsih & Ciptahadi, 2020: 134).

Think Pair Share merupakan salah satu dari banyaknya jenis model pembelajaran kooperatif. *Think Pair Share* (TPS) merupakan model pembelajaran yang memperkenalkan ide “waktu berpikir atau waktu tunggu” yang menjadikan salah satu faktor kuat untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam merespon pertanyaan (Shoimin , 2019: 231-236). Namun model TPS secara teoritis dianggap unggul, karena model TPS efektif untuk meningkatkan berbagai aspek penting dalam proses pembelajaran, termasuk partisipasi, kemampuan berpikir kritis, kerja sama, pemahaman materi, dan motivasi belajar siswa. (Katon & Arigiyati, 2017)

Penelitian yang dilakukan (Nurdina Hasanah dkk., 2023) menunjukkan bahwa hasil belajar matematika secara keseluruhan mengalami peningkatan. penerapan model pembelajaran kooperatif seperti TPS dengan siswa kelas V dapat meningkatkan nilai matematika siswa. Penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif TPS meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD, menghasilkan bahwa hasil belajar mata pelajaran matematika dinyatakan meningkat. Hal ini dibuktikan dari peningkatan hasil belajar antara siklus I (jumlah 1410, rata-rata 67, daya serap 67%, ketuntasan belajar 71%) dan siklus II (jumlah 1600, rata-rata 76, daya serap 76%, ketuntasan belajar 95%). Terjadi peningkatan hasil belajar antara siklus I dan siklus II. Data menunjukkan rata-rata daya serap 9% dan pada ketuntasan belajar mengalami kenaikan sebesar 24%. Maka, penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe TPS pada siswa kelas V SD dapat meningkatkan hasil belajar matematika (Masana, 2022). Oleh karena itu model pembelajaran kooperatif TPS terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan memberikan lebih banyak kesempatan untuk berpikir kritis, menjawab pertanyaan, dan saling membantu (Dewi dkk., 2023)

Model pembelajaran Think Pair Share menerapkan tiga fase utama: *Thinking* (proses berpikir), *Pairing* (kolaborasi berpasangan), dan *Sharing* (presentasi hasil). Pada tahap awal, guru merancang pertanyaan atau masalah kontekstual, lalu mengajak peserta didik untuk menganalisisnya secara mandiri. Fase berikutnya memfasilitasi siswa berdiskusi dengan rekan untuk membandingkan dan menyempurnakan gagasan yang telah dirumuskan secara individu. Tahap akhir mengajak peserta didik mempresentasikan sintesis hasil diskusi di forum kelas secara interaktif. Penelitian Fahrullisa dkk. (2018: 145) menyatakan bahwa metode ini efektif meningkatkan daya serap materi, membangun kepercayaan diri, mendorong partisipasi aktif, serta menciptakan lingkungan belajar yang terbuka untuk bertanya.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi dkk., (2023: 867-877) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif dengan tipe GQGA dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa SMP. Hal ini dikarenakan model pembelajaran GQGA mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan menyampaikan pertanyaan atau pendapat tanpa takut. Selain itu, model pembelajaran GQGA juga dapat membantu siswa yang memiliki kecerdasan logis matematis rendah dalam memahami suatu permasalahan.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Simamora dkk., (2024: 250-257) juga menunjukkan bahwa pemahaman siswa dengan model pembelajaran GQGA lebih baik daripada menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan model pembelajaran GQGA memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi secara aktif dalam kelompok untuk membangun konsep bersama. Serta dalam penelitian yang dilakukan oleh Sutrisno &

Wulandari (2018: 37) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe GQGA dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP.

Salah satu materi matematika yang sering menimbulkan kesulitan bagi siswa adalah statistika. Statistika adalah cabang matematika yang mempelajari tentang pengumpulan, penyajian, analisis, dan interpretasi data. Statistika memiliki manfaat yang besar dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, bisnis, ekonomi, sosial, dan lain-lain. Namun, banyak siswa yang menganggap statistika sebagai materi yang rumit, membosankan, dan tidak relevan dengan konteks nyata.

Penelitian Afilia Isnaini & Oemi Noer Qomariah, (2023: 206) mengungkapkan bahwa subjek dengan kemampuan matematika tinggi menunjukkan kategori berpikir statistis yang baik dalam menyelesaikan masalah statistika deskriptif. Kemampuan ini tercermin dari kesanggupan subjek dalam mendeskripsikan secara detail setiap indikator berpikir statistis, mulai dari identifikasi data, analisis, hingga interpretasi hasil. Kedalaman pemahaman tersebut memungkinkan subjek untuk tidak hanya menjawab secara teknis, tetapi juga menjelaskan alur logika yang sistematis sesuai prinsip statistika.

Analisis studi kasus Tsoraya & Akbar (2015) pada siswa kelas XI IPA di MAN 2 Kota Cirebon menunjukkan kemampuan berpikir statistik peserta didik mencapai rata-rata 65,29 dengan median 65,00. Rentang skor antara 50,00 (terendah) hingga 85,00 (tertinggi) dan deviasi standar 7,71 mengindikasikan variasi kemampuan yang tidak terlalu signifikan antarindividu. Berdasarkan parameter tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa tingkat kemampuan berpikir statistik siswa kelas XI secara umum berada pada kategori "cukup", yang merefleksikan kebutuhan pengembangan strategi pembelajaran lebih inovatif untuk optimalisasi kompetensi statistika.

Flash Card Math adalah permainan edukatif yang terdiri dari kartu-kartu yang memiliki gambar-gambar yang dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek, termasuk memperkaya daya ingat dan pemahaman matematika siswa dengan baik (Azhima dkk., 2021: 2008-2016). Media *Flash Card Math*

bersifat fleksibel sehingga dapat dengan mudah dibawa ke berbagai tempat. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan interaksi siswa serta memperkuat minat mereka dalam mempelajari matematika. Kehadiran perasaan senang juga dapat membantu siswa dalam menyelesaikan soal dengan lebih mudah. Dengan demikian, penggunaan media ini diharapkan dapat memberikan efek positif terhadap hasil pembelajaran siswa dalam memahami konsep matematika (Khusniyati, 2020:106-111).

Penelitian lain yang dilakukan Komalasari (2016: 237-246) pada peserta didik kelas X dengan program keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Mahadhika 1 Jakarta, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *Flash Card Math* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika.

Kemampuan berpikir statistik dan rasa percaya diri (*self confidence*) siswa merupakan dua aspek penting yang harus dikembangkan dalam pembelajaran matematika. Namun dalam kenyataannya, hasil wawancara dengan salah satu guru matematika di SMP Nugraha Bandung menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep statistik secara mendalam. Guru juga mengungkapkan bahwa siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, kurang percaya diri saat mengerjakan soal, dan kurang mampu menghubungkan konsep statistik dengan permasalahan kontekstual.

Masalah ini juga ditambah oleh metode pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional, yang berpusat pada guru dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis serta bekerja sama secara aktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dan kurang optimalnya pengembangan kemampuan berpikir statistik maupun *self confidence* dalam pembelajaran matematika.

Sebagai solusi, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, keterlibatan, dan rasa percaya diri siswa. Salah satu alternatif yang potensial adalah penerapan model pembelajaran *Giving Question and Answer* (GQGA) dan *Think Pair Share* (TPS) yang berbasis pada

interaksi dan kolaborasi antarsiswa. Kedua model ini dapat merangsang siswa untuk berpikir, berdiskusi, dan menyampaikan ide secara lebih percaya diri. Dukungan media pembelajaran seperti *flashcard* matematika juga dapat memperkuat pemahaman siswa melalui visualisasi konsep yang lebih konkret dan menarik. Dengan demikian judul yang akan diusung dalam penelitian ini adalah **“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Giving Question And Getting Answer* (GQGA) Dan *Think Pair Share* (TPS) Berbantuan Media *Flashcard* Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Statistik Dan *Self confidence*”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, di dapatkan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran matematika siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question And Getting Answer* (GQGA) berbantuan media *flashcard* matematika?
2. Bagaimana proses pembelajaran matematika siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media *flashcard* matematika?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir statistik antara siswa yang menggunakan model Kooperatif Tipe *Giving Question And Getting Answer* (GQGA) berbantuan media *flashcard* matematika dengan siswa yang menggunakan model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media *flashcard* matematika?
4. Bagaimana *self confidence* siswa pada model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question And Getting Answer* (GQGA) dan *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media *flashcard* matematika?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran matematika siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question And Getting Answer* (GQGA) berbantuan media *flashcard* matematika
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran matematika siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media *flashcard* matematika
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan statistik antara siswa yang menggunakan model Kooperatif Tipe *Giving Question And Getting Answer* (GQGA) berbantuan media *flashcard* matematika dengan siswa yang menggunakan model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media *flashcard* matematika
4. Untuk mengetahui *self confidence* siswa pada model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question And Getting Answer* (GQGA) dan *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media *flashcard* matematika

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan yang sudah diuraikan mengenai tujuan penelitian, maka hasil penelitian ini dengan harapan dapat memperoleh manfaat. Adapun manfaat penelitian ini di antaranya yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan literatur akademik, khususnya dalam bidang metodologi pembelajaran statistika. Temuan ini dapat menjadi landasan empiris untuk kajian penerapan model kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dalam meningkatkan kompetensi statistika peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat menjadi referensi strategis bagi sekolah dalam memilih model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, khususnya dalam penguatan kemampuan statistika siswa.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru untuk meningkatkan kemampuann pemahaman statistik siswa melalui model Kooperatife Tipe *Giving Question And Getting Answer* (GQGA) berbantuan media *Flashcard* matematika, serta dapat dijadikan sebagai referensi model pembelajaran matematika siswa di kelas.

c. Bagi Siswa

Pembelajaran dengan model Kooperatife Tipe *Giving Question And Getting Answer* (GQGA) berbantuan media *Flashcard* matematika, diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan statistik siswa serta menumbuhkan semangat saling tolong-menolong dan kerja sama dan meningkatkan daya tarik siswa terhadap matematika.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai model pembelajaran Kooperatife Tipe *Giving Question And Getting Answer* (GQGA) berbantuan media *Flashcard* matematika dan dapat dijadikan acuan saat menjadi pendidik di masa yang akan datang dan juga diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

E. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak terlalu meluas pada penelitian ini, maka perlu adanya pembatasan permasalahan agar lebih terarah, pembatasan masalah-masalahnya antara lain:

1. Penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Nugraha Bandung tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen.
2. Materi pembelajaran matematika yang akan menjadi pokok bahasan pada penelitian ini adalah materi statistika.

F. Kerangka Berpikir

Menurut (Suriasumantri & UGM, 2003: 167) berpikir statistik adalah bagian dari sarana berpikir ilmiah yang di dalamnya terdapat bagian dari berpikir logis dan sistematis. Pengembangan kemampuan berpikir statistik merupakan salah satu fokus pembelajaran matematika yang diharapkan mampu untuk menumbuhkembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika. Dengan menguasai konsep dari berpikir statistik maka akan membantu siswa dalam memahami matematika. Kemampuan statistis diperlukan untuk dapat menafsirkan dan memahami serta membuat keputusan yang baik untuk data-data statistika

Menurut (Suriasumantri & UGM, 2003: 167), berpikir statistik merupakan bagian dari sarana berpikir ilmiah yang didalamnya terdapat bagian dari berpikir logis dan sistematis. Dalam belajar statistik penguasaan kompetensi sangatlah penting, karena belajar statistik menjadi prasyarat utama siswa untuk mengetahui kemampuan berpikir statistiknya.

Penelitian ini memerlukan indikator sebagai tolak ukur keberhasilan, khususnya penelitian mengenai kemampuan berpikir statistik matematika. Adapun indikator kemampuan berpikir statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Mendeskripsikan data dalam bentuk grafik atau tabel (*Describing*).
- b. Menyusun dan mengklasifikasikan atau menggabungkan data kedalam bentuk yang ringkas (*Organizing* dan *Reducing*).
- c. Menyajikan data kedalam bentuk grafik, tabel atau informasi (*Representing*).
- d. Memprediksi kejadian dalam suatu kasus (*Analyzing*).

- e. Menarik kesimpulan dari setiap kasus yang disajikan dalam bentuk grafik atau informasi (*Interpreting*)

(Nisa dkk., 2019: 21–40)

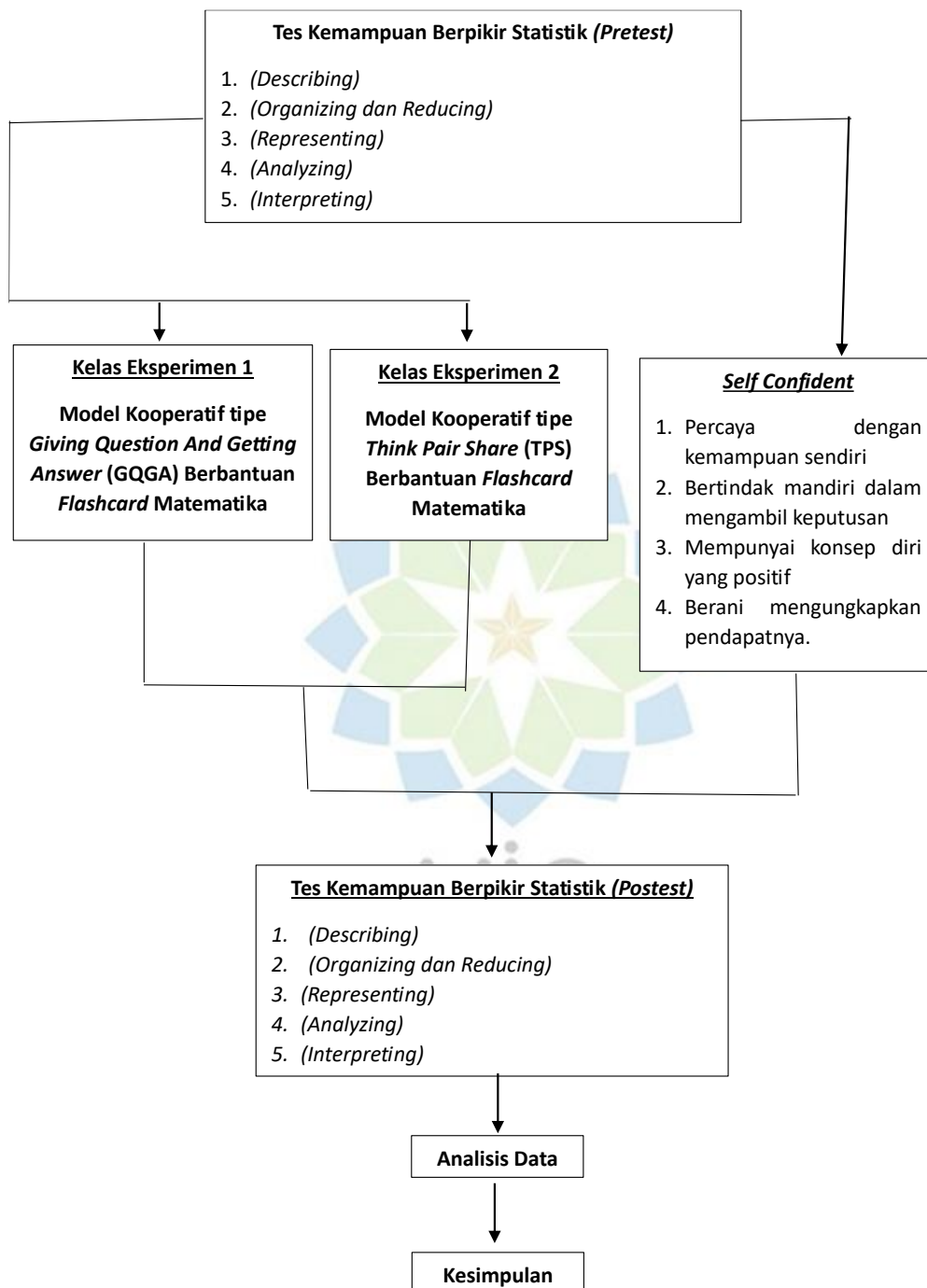
Salah satu materi matematika yang berkaitan dengan berpikir statistik adalah materi statistika. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir statistik siswa, sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alternatif adalah *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) berbantuan media *Flashcard* matematika dan *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media *Flashcard* matematika.

Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih luas dalam berpikir, bernalar, mencari jawaban tanpa batasan dan merespon pengetahuan maupun soal yang diberikan, sehingga memungkinkan siswa untuk mengembangkan *Self Confidence*. Model *Think Pair Share* memiliki tiga tahapan atau langkah pembelajaran yaitu: *Think* (berpikir), *Pair* (berpasangan), *Share* (berbagi).

Berikut ini indikator utama dari *Self confidence* sebagai berikut: (1) Percaya dengan kemampuan diri, (2) Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, (3) Mempunyai konsep diri yang positif, (4) Berani mengungkapkan pendapatnya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas yang terdiri dari 2 kelas eksperimen. Kelas eksperimen adalah kelas yang akan mendapatkan *Treatment*. Kelas eksperimen 1 akan menggunakan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) berbantuan media *Flashcard* matematika sedangkan kelas eksperimen 2 akan menggunakan model dan *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media *Flashcard* matematika.

Secara singkat kerangka pemikiran dalam penelitian ini disajikan pada Gambar 1.1



Tabel 1. 1 Kerangka Berpikir

G. Hipotesis Penelitian

Berlandaskan pada rumusan masalah, landasan teori, dan kerangka berpikir yang sudah diuraikan, maka hipotesis penelitian ini adalah:

1. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir statistik siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) berbantuan media *Flashcard* Matematika dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) berbantuan media *Flashcard* Matematika.

Berikut ini adalah hipotesis statistiknya:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

- H_0 : Tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir statistik siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) berbantuan media *Flashcard* Matematika dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) berbantuan media *Flashcard* Matematika.
- H_1 : Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir statistik siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) berbantuan media *Flashcard* Matematika dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) berbantuan media *Flashcard* Matematika.
- μ_1 : Rata-rata peningkatan kemampuan berpikir statistik siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) berbantuan media *Flashcard* Matematika
- μ_2 : Rata-rata peningkatan kemampuan berpikir statistik siswa yang menggunakan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) berbantuan media *Flashcard* Matematika

H. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa studi yang relevan telah dilakukan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dengan menggunakan media *Flashcard* dalam konteks pembelajaran matematika. Studi-studi ini menjadi acuan penting dalam penelitian ini, antara lain:

1. Perbandingan Antara Model Pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* Dan Model Pembelajaran *Giving Question And Getting Answer* Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep - Putra (2021: 35-47), melakukan analisis data menggunakan two-way ANOVA dengan sel tidak seimbang pada tingkat signifikansi 5%, menghasilkan tiga temuan utama: (1) Penolakan hipotesis nol (H_0) untuk pengaruh model pembelajaran, mengindikasikan perbedaan signifikan antara metode *Everyone is a Teacher Here* dan *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) terhadap pemahaman konsep matematis siswa. (2) Penerimaan hipotesis nol (H_0) untuk dimensi kepribadian Myers-Briggs, menunjukkan tidak adanya korelasi antara tipe kepribadian peserta didik dengan kemampuan memahami konsep matematika. (3) Penerimaan hipotesis nol (H_0) untuk interaksi antara model pembelajaran dan kepribadian Myers-Briggs, yang mengonfirmasi bahwa kombinasi kedua variabel tidak berdampak pada pencapaian pemahaman konseptual matematika.
2. Pengaruh Metode Pembelajaran *Giving Question And Getting Answer* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 6 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017 - Azly (2017) menyimpulkan bahwa berdasarkan uji normalitas dan homogenitas, diperoleh data bahwa hasil tes pemahaman konsep matematis dari kedua kelompok tersebut normal dan homogen. Hasil perhitungan yang diperoleh dalam pembahasan melalui uji-t diperoleh bahwa $t_{hitung} = 3.58$ dan $t_{tabel} = 2.003$. Hasil perhitungan telah

menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini berarti bahwa keputusan ujinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran *Giving Question And Getting Answer* terhadap pemahaman konsep matematis

3. Pengaruh Model Pembelajaran Giving Question And Getting Answer Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Materi Relasi Dan Fungsi Kelas VIII Di Mts Darissulaimaniyyah Trenggalek - Alfian (2021: 81), hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,024. Hal ini mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa.
4. Pengaruh Model Pembelajaran Giving Question Getting Answer dan Think Pair Share terhadap Kemampuan Penalaran Matematika Siswa Kelas VII - Octaviyunas & Ekayanti (2019: 341-352), menyimpulkan bahwa model pembelajaran GQGA berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan penalaran siswa kelas VIIB, yang terlihat dari perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*. Demikian pula, model pembelajaran TPS berdampak pada peningkatan kemampuan penalaran matematika siswa kelas VIIA. Namun, efektivitas model pembelajaran GQGA dalam meningkatkan kemampuan penalaran matematika siswa tidak lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran TPS..
5. Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah pada materi statistika terhadap kemampuan penalaran statistik siswa - Wulansari dkk (2019: 35-47) menunjukkan bahwa analisis data dari tes akhir dilakukan menggunakan uji hipotesis melalui uji t dengan bantuan SPSS. Pada tingkat kepercayaan 95% dan $\alpha = 0,05$, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis penelitian diterima, yang mengindikasikan bahwa model pembelajaran berbasis masalah memiliki pengaruh terhadap kemampuan penalaran statistis siswa..