

Pendidikan Biologi
Volume 4, Nomor 3
Halaman 29-38

September 2012

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GIVING QUESTIONS AND GETTING ANSWER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA N BANYUDONO TAHUN AJARAN 2011/2012

IMPLEMENTATION THE STRATEGY *GIVING QUESTIONS AND GETTING ANSWER (GQGA)* BIOLOGY LEARNING ACHIEVEMENT; A CASE IN SMA N BANYUDONO IN ACADEMIC YEAR 2011/2012

*Amalia Chasanah*¹⁾, *Slamet Santosa*²⁾, *Joko Ariyanto*³⁾

¹⁾ Pendidikan Biologi FKIP UNS, Email: amalia_chasanah@yahoo.com

²⁾ Pendidikan Biologi FKIP UNS, Email: slametsantosa@yahoo.com

³⁾ Pendidikan Biologi FKIP UNS, Email: jokoariyanto@yahoo.co.id

ABSTRACT – This research is aimed to know effect of implementation strategy *Giving Questions and Getting Answer (GQGA)* towards biology learning achievement. This research held upon senior high school student of SMA N Banyudono in academic year 2011/2012. *Giving Questions and Getting Answer (GQGA)* was expected to be more effective rather than if use konvensional method. All student of SMA N Banyudono had been chosen as a research population. Since, not all student was not attending biological class, hence, randomly, 2 clusters were selected representing the control class (for where the experimental treatment was not carried out) and the experimental class for where the *Giving Questions and Getting Answer (GQGA)*. Quasy-experimental method was designed to achieve the stated research objectives following the quantitative paradigm used in this research. In addition, *Randomized Subjects Posstest Only Control Group Design* was used as a research design to facilitate the data collection procedures. The data were collected using several techniques namely, questionnaire, posttest with multiple choice, observation tools and related document. The final obtained data were then analyzed using t- test method. The results of this research showed that the implementation of the strategy has significantly affected the biology learning achievement. It has been proven to have an impact towards cognitive, affective and psychomotor aspects.

Keywords: *Giving Questions and Getting Answer (GQGA)*, Biology Learning Achievement

PENDAHULUAN

Manusia dan pendidikan tidak dapat disatukan dengan yang lainnya karena erat kaitannya. Pendidikan mempunyai peranan penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup bangsa. Proses usaha

yang dilakukan manusia untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan disebut dengan belajar (Slameto, 2003). Kegiatan paling pokok dari keseluruhan proses pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar (Djamarah, 2011). Berhasil atau

tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung bagaimana proses tersebut berjalan secara maksimal.

Pembelajaran merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik kedalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Belajar bukanlah berproses dalam kehampaan, tidak pula pernah sepi dari berbagai aktivitas belajar (Djamarah, 2011).. Biologi cenderung dipandang siswa sebagai mata pelajaran yang kurang disukai oleh sebagian siswa, karena pelajaran biologi lebih banyak menghafal sehingga butuh ketekunan dan kemampuan menghafal yang cukup tinggi. Guru harus memiliki kreativitas yang tinggi dalam mengajar untuk menciptakan kondisi yang menyenangkan dan tidak monoton sehingga siswa merasa senang dan menyukai pelajaran biologi, siswa dapat lebih aktif bertanya dan mengemukakan gagasannya (Sukmadinata, 2004).

Hasil belajar yang baik salah satunya didukung oleh penggunaan metode yang sesuai (Sudjana, 2004). Metode yang baik adalah yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, kondisi siswa dan sarana yang tersedia. Mengikutsertakan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Contoh aktivitas siswa dalam proses belajar adalah

mendengarkan, mencatat dan bertanya. Cara untuk menerima informasi yang baru kedalam otak adalah dengan mendengar. Mencatat merupakan salah satu cara untuk meningkatkan daya ingat. Untuk memahami materi materi yang siswa belum pahami diperlukan cara untuk bertanya.

Strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) merupakan salah satu strategi pembelajaran active learning yang yang mengimplementasikan dari strategi pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai subyek dalam pembelajaran (Silberman, 2007). Strategi Giving Questions and Getting Answer (GQGA) dikembangkan untuk melatih siswa memiliki kemampuan dan ketrampilan bertanya dan menjawab, karena pada dasarnya model tersebut merupakan modifikasi dari metode Tanya jawab dan metode ceramah yang merupakan kolaborasi dengan menggunakan potongan-potongan kertas sebagai medianya. Penggunaan strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) pada pembelajaran biologi akan menumbuhkan keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi

pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) terhadap hasil belajar biologi siswa SMA N Banyudono tahun ajaran 2011/2012. Hasil belajar biologi meliputi hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian adalah Randomized Subjects Posttest Only Control Group Design dengan menggunakan kelas eksperimen (penerapan strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA)) dan kontrol (pembelajaran konvensional).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA N Banyudono tahun ajaran 2011/2012. Teknik pengambilan sampel dengan cluster random sampling, sehingga terpilih kelas X3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X1 sebagai kelas kontrol.

Pada penelitian ini terdapat variabel terikat yaitu hasil belajar biologi, dan variabel bebas yaitu strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA). Teknik analisa data menggunakan uji-t. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, angket, tes dan observasi. Dokumentasi berupa

nilai ujian semester ganjil digunakan untuk uji keseimbangan sampel. Tes pilihan ganda digunakan untuk mengukur hasil belajar biologi ranah kognitif. Hasil belajar biologi ranah afektif dan ranah psikomotorik diukur dengan angket dan lembar observasi.

Validasi Instrumen penelitian dengan uji validitas dan reliabilitas. Selain validasi produk moment, instrumen juga divalidasi konstruk oleh ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian berupa nilai posttest hasil belajar biologi. Hasil belajar biologi meliputi ranah kognitif, psikomotor, dan afektif. Data posttest dianalisis dengan uji-t untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) terhadap hasil belajar biologi.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa strategi Giving Questions and Getting Answer (GQGA) berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif, psikomotor, dan afektif. Penerapan strategi Giving Questions and Getting Answer (GQGA) dikontrol melalui lembar observasi. Rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh kelas eksperimen dengan model pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Hal ini dikarenakan pada pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) siswa diberi kesempatan untuk bertanya dan mengekemukakan pendapat melalui kertas, sehingga siswa didorong lebih berani untuk menyampaikan pertanyaan dan pendapatnya. Bertanya dapat membantu siswa meningkatkan kualitas proses pembelajaran siswa (Deed, 2009).

Giving Questions and Getting Answer (GQGA) menjadikan siswa mudah menyampaikan pendapatnya yang dituangkan kedalam kertas sehingga siswa dapat mengetahui dan mengingat materi, membuat siswa aktif dan dapat mengoptimalkan hasil belajar dan kreativitas siswa, dan dapat belajar untuk menghargai pendapat orang lain. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Suma'iyah (2008) dan Ni'am (200) bahwa Giving Questions and Getting Answer (GQGA) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Model belajar aktif merupakan model yang dapat meningkatkan aktifitas siswa sehingga dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa (Yahuei, 2009). Strategi Giving Questions and Getting Answer (GQGA) merupakan strategi pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Grabe et.al (2004)

menambahkan bahwa siswa yang secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, mengindikasikan bahwa siswa tersebut dapat belajar lebih banyak atau lebih lebih maksimal dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan pasif.

Guru dapat mendorong pertanyaan siswa menggunakan kertas dengan sistematis membuat ruang bagi pertanyaan dalam agenda kelas melalui strategi pembelajaran GQGA (Edward and Bowman, 1996). Strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) siswa didorong untuk bisa mengajukan pertanyaan yang produktif sebab pertanyaan ini akan mendorong siswa untuk mandiri dan mengembangkan ketrampilan ilmiahnya dan implementasinya. Siswa juga diharapkan secara aktif dan berani untuk mengekemukakan pendapatnya (Widodo, 2006). Tingkah laku siswa yang dihasilkan dari proses belajar melalui strategi pembelajaran GQGA yaitu meliputi pengetahuan, sikap, keterampilan, dan informasi yang baik akan mempengaruhi hasil belajar siswa secara maksimal.

Hipotesis

Hasil belajar merupakan kesatuan dari tiga ranah yang saling mempengaruhi dan tidak dapat dipisahkan. Hasil analisis penelitian ini dihasilkan bahwa strategi pembelajaran Giving Questions and

Getting Answer (GQGA)) mempengaruhi hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotor.

a. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Hasil belajar kognitif merupakan tingkat pemahaman atau penguasaan siswa terhadap konsep yang telah dipelajari (Sudjana, 2010). Hasil analisis statistik pengaruh strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) terhadap hasil belajar biologi ranah kognitif disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis Pengaruh Strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) terhadap hasil belajar biologi ranah kognitif.

Variabel	T	Df	Sig	Keputusan Uji
Hasil Belajar Kognitif	6,87	60	0,303	H ₀ Ditolak

Tabel 4.10. menunjukkan nilai t hitung adalah 6,87 dan nilai t tabel adalah 1,670. Harga t_{hitung} hasil belajar kognitif lebih besar dibandingkan dengan harga $t_{tabel(0,05;60)}$. Berdasarkan hasil tabel tersebut maka keputusan uji H₀ ditolak berarti terdapat perbedaan perolehan nilai kognitif antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Nilai sig pada tabel 4.10 adalah 0,303 menunjukkan keputusan uji H₀ ditolak karena signifikansi probabilitas (sig) < α (0,05). Rata-rata nilai kognitif siswa kelompok eksperimen lebih tinggi daripada siswa kelompok kontrol.

Rata-rata menunjukkan strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) lebih baik daripada strategi pembelajaran konvensional dengan ceramah bervariasi. Strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) berpengaruh terhadap hasil belajar biologi ranah kognitif.

Hasil analisis menunjukkan bahwa strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) berpengaruh terhadap hasil belajar biologi ranah kognitif.

Hasil belajar kognitif diasumsikan sebagai tingkat pemahaman atau penguasaan siswa terhadap konsep yang telah dipelajari. Pemahaman itu tercermin pada hasil postes dengan soal pilihan ganda. Dalam penelitian ini hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar dari dimensi proses kognitif yang meliputi C1 sampai dengan C6 yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Dalam tahap pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) dilaksanakan tes individual untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Tes individual dilaksanakan di awal dan akhir untuk mengetahui perkembangan kognitif siswa. Tes individual dilaksanakan untuk

melatih siswa berpikir (kognitif) sehingga mereka dapat menguasai konsep keanekaragaman hayati dengan baik.

Penguasaan hasil kognitif pada siswa didukung dari aspek kekuatan ingatan pada siswa. Informasi yang memudahkan siswa untuk diingat merupakan informasi yang didalamnya mengandung asosiasi indrawi terutama visual, mempunyai konteks emosional, dan adanya asosiasi, sehingga dapat memberikan kesan tersendiri bagi siswa untuk dapat lebih diingat (DePorter and Hernacki, 2011). Kegiatan belajar yang dapat menarik perhatian siswa dan dapat mengingat informasi siswa salah satunya dengan cara bertanya dan diskusi.

Strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) dengan mengoptimalkan melatih kemampuan kognitif siswa dengan kelebihan bahwa penggunaan strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) membantu siswa untuk lebih berani mengajukan pertanyaan dan memahami materi yang diajarkan. pemahaman siswa yang mengikuti pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Kegiatan penemuan tersebut didukung dengan kegiatan diskusi kelompok, dimana siswa

membangun konsep bersama dalam kelompok yang kooperatif.

b. Hasil Belajar Biologi Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar ranah afektif tampak pada siswa dengan berbagai tingkah laku (Sudjana, 2010). Hasil analisis statistik pengaruh strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) terhadap hasil belajar afektif disajikan pada Tabel 2

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis Pengaruh Strategi Giving Questions and Getting Answer (GQGA) terhadap Hasil Belajar Afektif

Variabel	T	Df	Sig	Keputusan Uji
Hasil Belajar Afektif	5,466	60	0,100	H ₀ Ditolak

Tabel.2 menunjukkan nilai t_{hitung} adalah 5,446 dan nilai t_{tabel} adalah 1,670. Harga t_{hitung} hasil belajar kognitif lebih besar dibandingkan dengan harga $t_{tabel(0,05;60)}$. Berdasarkan hasil tabel tersebut maka keputusan uji H₀ ditolak berarti terdapat perbedaan perolehan nilai afektif antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Nilai sig pada tabel 4.11 adalah 0,100 menunjukkan keputusan uji H₀ ditolak karena signifikansi probabilitas ($sig < \alpha (0,05)$). Strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) berpengaruh terhadap hasil belajar biologi ranah afektif.

Indikator afektif dalam pembelajaran IPA merupakan sikap yang diharapkan saat dan setelah siswa melakukan proses pembelajaran yang berkaitan dengan sikap ilmiah. pembelajaran sains tidak hanya menghasilkan produk dan proses, tetapi juga sikap (Rustaman, 2005). Penelitian ini menggunakan angket yang berisi 50 item pernyataan sebagai instrument untuk mengevaluasi hasil belajar biologi pada ranah afektif.

Hasil belajar afektif diperoleh melalui dua cara yaitu dengan angket yang berisi 50 item pernyataan sebagai instrument untuk mengevaluasi hasil belajar biologi pada ranah afektif dan lembar observasi. Mengukur afektif siswa dapat dilakukan dengan dua cara yaitu secara internal dan eksternal. Penilaian melalui angket dapat mengukur afektif siswa secara internal. Sedangkan penilaian melalui lembar observasi oleh observer dapat mengukur afektif siswa secara eksternal.

Berdasarkan uji hipotesis dinyatakan bahwa nilai rata-rata hasil belajar biologi siswa pada ranah afektif pada kelompok eksperimen yang menerapkan strategi Giving Questions and Getting Answer (GQGA) lebih baik dari pada kelompok kontrol yang menerapkan strategi konvensional dengan metode

ceramah, diskusi dan tanya jawab. Hasil yang ditunjukkan tersebut tidak lepas dari ciri khas masing-masing pendekatan yang tercermin pada keadaan kelas.

Guru dapat membangun hubungan baik dengan siswa sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran dengan baik (Deporter and Hernacki, 2011). Pembelajaran yang kurang menyenangkan membuat siswa cenderung lebih pasif, ketika siswa belum terlalu memahami materi yang disampaikan guru dan siswa tersebut belum berani bertanya. Siswa cenderung jenuh, mengantuk dan masa bodoh dengan pembelajaran yang berlangsung. Keadaan tersebut mengurangi kualitas dari pembelajaran dan menyebabkan siswa kurang optimal dalam mengikuti jalannya proses pembelajaran dengan baik, kepatuhan terhadap norma dalam pembelajaran juga lebih sulit ditumbuhkan karena siswa kurang tertarik pada pembelajaran.

Strategi Giving Questions and Getting Answer (GQGA) dapat membuat siswa aktif dan fokus pada aktivitas belajar yang bervariasi sehingga siswa tidak cepat bosan dan mengantuk karena siswa diberikan kesempatan menuliskan pertanyaan dan mengemukakan gagasan di kertas dan berdiskusi kepada temannya. Siswa dapat menghargai perbedaan pendapat dan tidak mencela pendapat

orang lain. Angket afektif menyatakan bahwa banyak siswa yang bertanya pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol saat diskusi atau kegiatan belajar berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa strategi Giving Questions and Getting Answer (GQGA) lebih mampu mengontrol sikap siswa daripada strategi konvensional.

c. Hasil Belajar Biologi Ranah Psikomotor

Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu dari mulai gerakan reflek sampai gerak tubuh (Reeves, 2006; Cartono dan Utari, 2006). Hasil analisis statistik pengaruh strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) terhadap hasil belajar psikomotor disajikan pada Tabel 3

Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis Pengaruh Strategi Giving Questions and Getting Answer (GQGA) terhadap Hasil Belajar Psikomotor

Variabel	T	Df	Sig	Keputusan Uji
Hasil Belajar Psikomotorik	2,244	60	0,779	H ₀ Ditolak

Tabel 3. menunjukkan nilai t hitung adalah 2,244 dan nilai t tabel adalah 1,670. Harga t_{hitung} hasil belajar kognitif lebih besar dibandingkan dengan harga $t_{tabel(0,05;60)}$. Keputusan uji H₀ ditolak berarti terdapat perbedaan perolehan hasil belajar

ranah psikomotorik antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Nilai sig pada tabel 4.13 adalah 0,779 menunjukkan keputusan uji H₀ ditolak karena signifikansi probabilitas (sig) < α (0,05). Rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) berpengaruh terhadap hasil belajar biologi ranah psikomotorik.

Hasil belajar psikomotor ditunjukkan dengan keterampilan manual yang terlihat dilakukan siswa dalam kegiatan pengamatan. Di antaranya adalah terampil menggunakan alat ketika pengamatan, terampil mengikuti langkah pengamatan, cermat melihat perbedaan, dan terampil mengkomunikasikan hasil pengamatan.

Ketercapaian hasil belajar biologi pada ranah psikomotor berupa keterampilan dan kemampuan bertindak siswa mulai dari tingkatan dasar hingga kompleks. Penilaian hasil belajar ranah psikomotorik diperoleh melalui angket dan lembar observasi. Hasil uji hipotesis menyatakan bahwa strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) berpengaruh positif untuk meningkatkan hasil belajar biologi pada ranah psikomotorik.

Nilai rata-rata hasil belajar biologi

pada ranah psikomotorik siswa di kelompok eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Perolehan nilai tersebut dapat diasumsikan bahwa strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) dapat melatih keterampilan psikomotor siswa sehingga mendapatkan nilai yang tinggi. Hasil belajar psikomotor ditunjukkan dengan terampil mengamati gambar dan video ketika pelajaran berlangsung, cermat melihat dan mengidentifikasi berbagai macam klasifikasi porifera dan coelenterata.

Strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) yang diterapkan pada kelas eksperimen sudah melaksanakan beberapa ketrampilan proses sains antara lain yaitu siswa sudah melakukan pengamatan pada gambar dan video, siswa juga sudah menginterpretasikan dan mengklasifikasi (mengelompokkan) hasil pengamatan. Strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendapatkan pengalaman melalui aktivitas fisik dan melatih penampilan dalam berkomunikasi

yang menekankan ketrampilan untuk membuat pertanyaan. Siswa juga secara aktif, terampil, dan berani dapat menyampaikan hasil diskusi kelompoknya (Widodo, 2006).

Strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) yang diterapkan pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar biologi ranah psikomotorik yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Hal ini disebabkan karena Strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) mampu mengembangkan keterampilan – keterampilan yang telah ditentukan pada indikator pada materi porifera dan coelenterata. Strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendapatkan pengalaman melalui aktivitas fisik dan melatih ketrampilan dalam berkomunikasi. Berdasarkan hal tersebut, jelas bahwa Strategi pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar biologi pada ranah psikomotorik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi

pembelajaran Giving Questions and Getting Answer (GQGA) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran biologi kelas X semester II SMA N Banyudono tahun pelajaran 2011/2012.

DAFTAR PUSTAKA

- Cartono dan Utari, T.S.G. 2006. Penilaian Hasil Belajar. Bandung: Prisma Press Proaktama.
- Deed, C. (2009). Strategic questions: a means of building metacognitive language. *International Journal of teaching and learning in higher education*. 20 (3): 481-487
- DePorter, B and Hernacki, M. 2011. *Quantum Learning, Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Djamarah. 2011. *Psikologi Belajar- Edisi Revisi II*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Edward, S., and Bowman, M., 1996. Promoting student learning through questioning: A study of classroom questions. *Journal on Excellence in College Teaching*, Vol 7 (2): 3-24
- Ni'am, A. 2009. Strategi Giving Question And Getting Answer Dalam Membentuk Kognitif Anak Pada Materi Pendidikan Agama Islam Di Smp Romly Tamim Surabaya (Skripsi). IAIN Sunan Ampel.
- Reeves, T.C. 2006. How Do You Know They are Learning? The Importance of Alignment in Higher Education, *International Journal of Learning Technology* 2(4): 204-307
- Rustaman, Nuryani Y. 2005. Strategi Belajar Mengajar Biologi. Malang : UM PRESS.
- Silberman, M. 2007. *Active learning 101: Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, N. 2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru
- Algesindo. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, N. S. 2004. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya
- Sumah'iyah. 2008. *Pembelajaran Tipe Giving Question and Getting Answer dengan Group Resume Ditinjau Dari Aktivitas Siswa (Skripsi)*. Surakarta : UNS
- Widodo, Y., dan Cucu S., 2006. Peningkatan Kemampuan Siswa SD untuk Mengajukan Pertanyaan Produktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol.4(1): 12-15
- Yahuei, W. 2009. Open Space Learning Circle and Active Learning in English Communication Class. *European Journal of Social Sciences*. 11 (3): 132-135