

ABSTRAK

Khairun Nisa. 180101040057. *Metode Pembelajaran Learning Starts With A Question (LSQ) dengan Media E-Comic terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Keaktifan Siswa pada Materi Garis dan Sudut Kelas VII MTs Negeri 2 Tapin Tahun Pelajaran 2021/2022.* Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi: Dr. Muhamad Sabirin, S. Pd., M. Si. dan Pembimbing Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan: Muhammad Amin Paris, S. Pd., M. Si. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin. 2022.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)*, Media *E-Comic*, Hasil Belajar Matematika, Keaktifan Siswa, Garis dan Sudut.

Guru memiliki peran besar dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode serta media pembelajaran yang menarik. Salah satunya metode pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* dengan media *E-Comic*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa yang diberikan metode pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* dengan media *E-Comic* dan metode pembelajaran ekspositori dan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* dengan media *E-Comic* dan menggunakan metode pembelajaran ekspositori.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan desain *the nonequivalent posttest-only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTsN 2 Tapin. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling* dan terpilihlah kelas VII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VII A sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan yaitu Uji *t* dan Uji Anova satu jalur (*One Way Anova*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa yang diberikan metode pembelajaran *Learning Starts with A Question (LSQ)* dengan media *E-Comic* memperoleh rata-rata 96,97 (sangat baik) kriteria sangat aktif, rata-rata 87,88 (baik) kriteria aktif, rata-rata 74,245 (kurang) kriteria cukup aktif, dan rata-rata 63,64 (kurang) kriteria kurang aktif. Sedangkan yang diberikan metode pembelajaran ekspositori memperoleh rata-rata 91,67 (baik) kriteria sangat aktif, rata-rata 80,31 (cukup) kriteria aktif, rata-rata 75,15 (cukup) kriteria cukup aktif, rata-rata 74,03 (kurang) kriteria kurang aktif, dan rata-rata 70,46 (kurang) kriteria tidak aktif. Terdapat perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa pada kelas eksperimen dan tidak terdapat perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa pada kelas kontrol. Terdapat perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa yang signifikan pada kriteria sangat aktif dan tidak aktif serta tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kriteria, aktif, cukup aktif dan kurang aktif antara kelas eksperimen dan kontrol.