

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan siswa agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang.<sup>1</sup> Pendidikan memiliki peranan penting karena merupakan suatu hal yang dibutuhkan oleh setiap individu untuk dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab. II Pasal 3, berbunyi:

Pendidikan Nasional berfungsi menyumbangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi dasar siswa agar beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap kreatif dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>2</sup>

Fungsi dan tujuan pendidikan tersebut dapat dicapai secara maksimal dengan cara menyelenggarakan pendidikan yang bermutu dan berkualitas. Hal tersebut dapat dilakukan dengan meningkatkan sarana dan prasarana yang memadai dalam proses

---

<sup>1</sup> Teguh Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 22.

<sup>2</sup> Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 *Tentang SISDIKNAS dan Peraturan-Pemerintah RI Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan Serta Wajib Belajar*, (Bandung: Citra Umbara, 2016), h. 6.

pendidikan, tenaga pendidikan yang professional, perbaikan kurikulum dan lain sebagainya.

Hingga saat ini upaya peningkatan mutu pendidikan terus dikembangkan dalam rangka mewujudkan suatu bangsa yang maju, karena mutu pendidikan dapat menjadi salah satu penentu suatu bangsa dikatakan maju. Sehingga diperlukan pembaharuan yang harus terus dilakukan dalam meningkatkan mutu Pendidikan suatu bangsa.<sup>3</sup>

Sebagaimana firman Allah Swt. dalam Q.S. Ar-Ra'ad/13: 11 yang berbunyi:

... إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوهُمَا بِأَنفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُم مِّن

دُونِهِ ۗ مِنْ وَّالٍ ۙ ۱۱

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah Swt. tidak akan merubah suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang merubahnya. Ayat tersebut juga memberi tuntunan kepada manusia agar selalu berusaha mengubah keadaannya, dari situasi yang kurang baik (kemunduran) menjadi situasi yang lebih baik (kemajuan). Untuk menuju kemajuan tersebut, salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan adanya pendidikan.

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, maka terdapat salah satu pembelajaran dalam pendidikan yang sangat penting yakni pembelajaran matematika, karena pembelajaran matematika merupakan salah satu kegiatan yang

---

<sup>3</sup> Nurul Qadrianti, "Perbandingan Hasil Belajar Matematika Yang Menerapkan Model Pembelajaran *Connecting-Organizing-Reflecting-Extending (core)* dan *Reciprocal Teaching* di Tinjau Dari Waktu Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa", *Skripsi*, FTK UIN Alauddin Makasar, 2016, h.1.

memiliki tujuan kurikuler untuk menunjang tercapainya tujuan dari pendidikan nasional. Dalam semua jenjang pendidikan, pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang didapatkan oleh setiap siswa dan diujikan pada setiap ujian Negara dimana merupakan syarat kelulusan dari suatu tingkat pendidikan.

Menurut James dan James, matematika adalah ilmu tentang logika, mengenal bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya. Matematika terbagi menjadi tiga bagian besar yaitu aljabar, analisis, dan geometri.<sup>4</sup> Matematika juga memiliki sifat yang abstrak. Sehingga sampai saat ini, masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, membosankan, bahkan masih menjadi momok menakutkan. Salah satu cabang matematika yang diajarkan di sekolah yaitu garis dan sudut. Materi garis dan sudut merupakan materi dasar yang harus dipelajari siswa sebelum mempelajari materi selanjutnya dalam geometri. Pada materi ini siswa sering merasa kesulitan dalam memahaminya, karena diperlukan banyak pemahaman konsep dalam setiap pembahasannya.

Sebagaimana firman Allah Swt. dalam Q.S. Al-Anbiya/21: 33 yang berbunyi:

وَهُوَ الَّذِي خَلَقَ اللَّيْلَ وَالنَّهَارَ وَالشَّمْسَ وَالْقَمَرَ كُلٌّ فِي فَلَكٍ يَسْبَحُونَ ۝ ٣٣

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah Swt. menciptakan siang dan malam dengan waktunya masing-masing. Selain itu, Allah Swt. juga menciptakan Matahari dan bulan dengan garis edarnya masing-masing, begitu pula dengan planet

---

<sup>4</sup> Nur Rahmah, "Hakikat Pendidikan Matematika", dalam *Jurnal Al-Khwarizmi*, Vol. 2, Oktober, 2013, h. 3.

bumi. Sehingga terjadi musim-musim yang ada di bumi dan benda-benda di langit tidak saling bertabrakan satu sama lain. Hal ini menunjukkan bahwa dalam ayat ini terkandung materi garis dan sudut, dimana matahari beredar mengelilingi bumi, dan sudut sebagai jarak putar pada peredaran bulan mengelilingi bumi. Peredaran dari bulan baru sampai bulan penuh sebesar  $180^\circ$  atau setengah lingkaran. Dan bulan mati setelah menempuh jarak 1 kali putaran penuh atau  $360^\circ$  yang sesuai dengan pembahasan pada materi garis dan sudut.

Dalam pembelajaran matematika masih banyak dijumpai guru hanya memberikan materi dan contoh-contoh soal kemudian guru memberikan latihan soal kepada siswa dengan anggapan siswa telah memahami materi yang telah disampaikan. Hal ini membuat siswa menjadi pasif karena hanya menerima materi yang diberikan oleh guru. Sehingga sering kali hal ini menyebabkan siswa menjadi bosan dan hasil belajar siswa pun menjadi relatif rendah.

Guru merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah, karena guru terlibat langsung dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Guru memiliki peran yang besar dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menarik agar siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran yang menarik serta media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan bervariasi agar siswa tidak bosan dan dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Metode pembelajaran adalah strategi yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>5</sup> Hal ini mendorong guru untuk menerapkan metode yang tepat dalam penyampaian materinya, agar siswa dapat menyerap materi pembelajaran dengan baik, sehingga mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* yang mampu membantu dalam menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif, sehingga siswa menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

Pada metode pembelajaran ini siswa dituntut untuk aktif dalam bertanya. Agar siswa dapat aktif dalam bertanya, maka siswa diminta untuk mempelajari terlebih dahulu materi yang akan dipelajari dengan membaca. Dengan demikian, siswa akan berpikir aktif dan memiliki sedikit gambaran tentang materi yang akan dipelajari, sehingga apabila dalam mempelajari materi tersebut terjadi kesalahan konsep maka akan terlihat dan dapat dibahas serta dibenarkan secara bersama-sama di dalam kelas.<sup>6</sup>

Metode *Learning Starts With A Question (LSQ)* merupakan metode pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan keaktifan bertanya dan hasil belajar siswa. Metode *Learning Starts With A Question (LSQ)* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru, karena

---

<sup>5</sup> Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), h. 176.

<sup>6</sup> Grashela Filsa Maharani, "Implementasi Strategi *Learning Starts With A Question (LSQ)* dan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Giving Question And Getting Answers (GQGA)* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung, 2019, h. 17.

pembelajaran dimulai dengan pertanyaan. Sehingga diharapkan dengan penggunaan metode ini dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Selain metode pembelajaran media pun juga perlu diterapkan dalam proses pembelajaran. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran. Media dapat berbentuk orang atau guru, alat-alat elektronik, media cetak, media audio, media audiovisual (video), multimedia dan sebagainya.<sup>7</sup> Keberadaan media dalam pembelajaran akan menimbulkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Menurut Hamalik, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.<sup>8</sup> Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, saat ini semakin banyak dikembangkan media pembelajaran yang berbasis digital atau elektronik dengan tujuan untuk meningkatkan daya tarik dan minat siswa dalam menunjang proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran menarik berbasis digital yang dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran matematika adalah media *E-Comic*.

*E-Comic* merupakan bentuk elektronik dari komik. Media *E-Comic* disajikan dalam bentuk digital yang di dalamnya terdapat gambar-gambar urutan yang membentuk cerita. Sehingga membuat siswa dapat merasakan alur cerita yang dibaca.<sup>9</sup> Dengan menggunakan media pembelajaran *E-Comic* ini proses akan

---

<sup>7</sup> Amsal Bakhtiar, *Filsafat Ilmu*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), h. 193.

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2019), h. 19.

<sup>9</sup> Rara Tiara Nurvika dan Lamijan Hadi Susarno, "Pengembangan Media *E-Comic* Materi Strategi Perlawanan Bangsa Indonesia Terhadap Imperialisme dan Kolonialisme pada Mata

menjadi lebih efektif, karena bukan hanya guru yang aktif melainkan siswa juga ikut dilibatkan sehingga terjadi timbal balik yang dapat meningkatkan minat belajar agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran serta hasil belajar siswa dapat meningkat. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal dan optimal baik dalam pembelajaran langsung maupun tidak, karena media *E-Comic* ini bersifat *fleksibel* sehingga dapat dipelajari kapanpun dan dimanapun sesuai dengan keinginan siswa.

Berdasarkan observasi awal di MTs Negeri 2 Tapin, diperoleh keterangan bahwa permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya hasil belajar matematika siswa. Salah satunya pada materi garis dan sudut kelas VII. Hal ini terbukti dari masih banyaknya siswa yang mendapatkan hasil belajar matematika yang relatif rendah saat ulangan maupun latihan. Selain itu, siswa juga kurang antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode dan media pembelajaran yang sangat sederhana, sehingga menyebabkan proses pembelajaran masih didominasi oleh guru (*teacher center*). Selain itu, guru juga belum menciptakan adanya interaksi yang baik antara guru dan siswa ataupun siswa dan siswa lainnya, sehingga siswa kurang aktif selama proses pembelajaran. Akibatnya banyak siswa yang merasa bosan dan jenuh selama mengikuti pembelajaran karena metode dan media pembelajaran yang diterapkan kurang menarik digunakan pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna mengetahui lebih jauh lagi, dengan mengambil judul “**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**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* dengan media *E-Comic* pada materi Garis dan Sudut kelas VII MTsN 2 Tapin Tahun Pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimana hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran ekspositori pada materi Garis dan Sudut kelas VII MTsN 2 Tapin Tahun Pelajaran 2021/2022?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika dan keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* dengan media *E-Comic* dan metode pembelajaran ekspositori pada materi Garis dan Sudut kelas VII MTsN 2 Tapin Tahun Pelajaran 2021/2022?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran *Learning Starts With A Question*

(*LSQ*) dengan media *E-Comic* pada materi Garis dan Sudut kelas VII MTsN 2 Tapin Tahun Pelajaran 2021/2022?

5. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran ekspositori pada materi Garis dan Sudut kelas VII MTsN 2 Tapin Tahun Pelajaran 2021/2022?
6. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* dengan media *E-Comic* dan metode pembelajaran ekspositori pada materi Garis dan Sudut kelas VII MTsN 2 Tapin Tahun Pelajaran 2021/2022?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* dengan media *E-Comic* pada materi Garis dan Sudut kelas VII MTsN 2 Tapin Tahun Pelajaran 2021/2022.
2. Mengetahui hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran ekspositori pada materi Garis dan Sudut kelas VII MTsN 2 Tapin Tahun Pelajaran 2021/2022.
3. Mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika dan keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* dengan media *E-Comic* dan metode pembelajaran

ekspositori pada materi Garis dan Sudut kelas VII MTsN 2 Tapin Tahun Pelajaran 2021/2022.

4. Mengetahui perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* dengan media *E-Comic* pada materi Garis dan Sudut kelas VII MTsN 2 Tapin Tahun Pelajaran 2021/2022.
5. Mengetahui perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran ekspositori pada materi Garis dan Sudut kelas VII MTsN 2 Tapin Tahun Pelajaran 2021/2022.
6. Mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* dengan media *E-Comic* dan metode pembelajaran ekspositori pada materi Garis dan Sudut kelas VII MTsN 2 Tapin Tahun Pelajaran 2021/2022.

#### **D. Signifikansi Penelitian**

Adapun signifikansi yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Melalui metode pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* dengan media *E-Comic* ini diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar dan keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika khususnya pada materi Garis dan Sudut Kelas VII MTsN 2 Tapin Tahun Pelajaran 2021/2022.

## 2. Bagi Guru

Sebagai bahan informasi dan diharapkan dapat membantu guru dalam memaksimalkan proses pembelajaran matematika melalui metode pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* dengan media *E-Comic* terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa agar lebih baik dari sebelumnya khususnya pada materi Garis dan Sudut Kelas VII.

## 3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan profesionalisme pendidik khususnya dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat agar pembelajaran lebih aktif dan efektif. Serta dapat dijadikan sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran kedepannya guna meningkatkan kualitas akademik dan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.

## 4. Bagi Peneliti

Sebagai sarana belajar dalam penerapan ilmu pengetahuan yang telah peneliti peroleh selama ini. Serta menambah pengalaman dan wawasan dalam bidang penelitian pendidikan dan penulisan karya tulis ilmiah.

## 5. Bagi Perguruan Tinggi

Dapat memperkaya kepustakaan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, khususnya pada program studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber informasi dan bahan referensi yang menarik untuk dijadikan bahan penelitian yang lebih lanjut dalam pengembangan penelitian menggunakan metode pembelajaran

*Learning Starts With A Question (LSQ)* dengan media *E-Comic* terhadap hasil belajar ditinjau dari keaktifan siswa.

#### **E. Alasan Memilih Judul**

Adapun beberapa alasan yang mendorong penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul di atas adalah:

1. Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi garis dan sudut sehingga hasil belajar siswa relatif rendah.
2. Masih kurangnya metode dan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi garis dan sudut.
3. Peneliti ingin mencoba menerapkan metode pembelajaran *Learning Startss With A Question (LSQ)* dengan media *E-Comic* pada materi garis dan sudut kelas VII MTsN 2 Tapin dengan harapan hal ini mampu menumbuhkan minat belajar dan keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika.
4. Belum ada yang melakukan penelitian mengenai masalah ini di MTsN 2 Tapin.

#### **F. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul di atas, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Metode Pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)*

Metode pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran aktif yang dimulai

dengan pertanyaan, dimana siswa akan dituntut untuk membuat pertanyaan tentang materi pelajaran tanpa penjelasan terlebih dahulu dari guru. Penerapan metode pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu: a) guru memberikan materi yang akan dipelajari (dalam penelitian ini diberikan melalui media *E-Comic*); b) guru meminta siswa untuk mempelajari materi secara kelompok (4-5 siswa); c) kelompok diminta menuliskan pertanyaan tentang bagian materi yang tidak mereka pahami dan mengumpulkannya kepada guru; d) guru menjelaskan materi pelajaran dengan menjawab pertanyaan yang diajukan siswa secara keseluruhan.

## 2. Media *E-Comic*

Media *E-Comic* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah komik elektronik yang berisikan materi pelajaran dan disajikan dalam suatu alur cerita dengan tokoh-tokoh Punakawan yang lucu. Media *E-Comic* pada penelitian ini dapat diakses secara online melalui aplikasi sebelum pembelajaran berlangsung dan tampilan *PDF* yang disajikan dalam sebuah *slide LCD* pada saat proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga siswa dapat membaca, memahami, dan mengerti materi pelajaran yang disajikan melalui media *E-Comic*.

## 3. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa melalui nilai akhir siswa (*Posttest*) dalam menyelesaikan soal-soal tentang materi garis dan sudut dengan menggunakan metode pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* dengan media *E-Comic* dan dengan menggunakan metode pembelajaran ekspositori.

#### 4. Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* dengan media *E-Comic* dan dengan menggunakan metode pembelajaran ekspositiri pada materi garis dan sudut melalui observasi yang dilakukan oleh observer (Guru Matematika kelas VII) pada lembar observasi keaktifan siswa. Indikator keaktifan siswa dalam penelitian ini dilihat dari: a) perhatian siswa terhadap penjelasan guru; b) berani mengajukan pertanyaan kepada guru maupun siswa lain; c) berani menjawab pertanyaan yang diberikan; d) kerjasama siswa dalam diskusi kelompok; e) kemampuan siswa mengemukakan pendapat.

#### 5. Materi Garis dan Sudut

Materi yang dimaksud dalam penelian ini adalah materi garis dan sudut kelas VII semester genap kurikulum 2013.

### **G. Penelitian Terdahulu**

Setelah penulis tinjau dari kajian pustaka, ternyata sudah ada beberapa hasil penelitian yang senada dengan judul yang akan diteliti diantaranya, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Badiatus Solikhah dengan judul “Efektivitas Metode Pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* dilengkapi Dengan Media Pocket Book Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Partisipasi Peserta Didik”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode pembelajaran *Learning Starts With A Question* dilengkapi

dengan media pocket book lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional ditinjau dari aspek peningkatan pemahaman konsep belajar siswa. Sedangkan penggunaan metode pembelajaran *Learning Starts With A Question* dilengkapi dengan media pocket book tidak lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran ekspositori ditinjau dari aspek peningkatan partisipasi siswa.<sup>10</sup>

2. Penelitian yang dilakukan oleh Henny Zurika Lubis dan Rodiatul Hasanah dengan judul “Penggunaan Media Komik Melalui metode *Learning Starts With A Question* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik melalui metode *Learning Startss With A Question* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>11</sup>
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nasriah dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SMP/MTs”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang di ajarkan dengan model

---

<sup>10</sup> Badiatus Solikhah, “Efektivitas Metode Pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* dilengkapi Dengan Media Pocket Book Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Partisipasi Peserta Didik”, *Skripsi*, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2014.

<sup>11</sup> Henny Zurika Lubis dan Rodiatul Hasanah, “Penggunaan Media Komik Melalui metode *Learning Starts With A Question* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, dalam *Jurnal UMS*, Agustus, 2016.

pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung.<sup>12</sup>

4. Penelitian yang dilakukan oleh M. Ubaidillah dengan judul “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *E-Comic* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi Eksperimen Siswa Kelas VIII SMP Kyai Hayim Tenggilis Surabaya)”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *E-Comic* efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di SMP Kyai Hasyim Tenggilis Surabaya.<sup>13</sup>
5. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Pangestuti dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Aktif *Learning Starts With A Question* Berbantuan Modul untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Mengembangkan Keaktifan Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Learning Starts With A Question* berbantuan modul dapat meningkatkan penguasaan konsep dan mengembangkan keaktifan siswa.<sup>14</sup>

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian sekarang yang dirincikan dalam tabel sebagai berikut:

---

<sup>12</sup> Nasriah, “Penerapan Model Pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SMP/MTs”, *Skripsi*, FTK UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, 2020.

<sup>13</sup> M. Ubaidillah, “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *E-Comic* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi Eksperimen Siswa Kelas VIII SMP Kyai Hayim Tenggilis Surabaya)”, *Skripsi*, FTK UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2017.

<sup>14</sup> Dwi Pangestuti, “Penerapan Model Pembelajaran Aktif *Learning Starts With A Question* Berbantuan Modul untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Mengembangkan Keaktifan Siswa”, *Skripsi*, FMIPA Universitas Negeri Semarang, 2015.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama/Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Badiatus Solikhah “Efektivitas Metode Pembelajaran <i>Learning Starts With A Question (LSQ)</i> dilengkapi Dengan Media Pocket Book Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Partisipasi Peserta Didik”	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan metode pembelajaran <i>Learning Starts With A Question (LSQ)</i>.</li> <li>- Diterapkan pada mata pelajaran matematika.</li> <li>- Dilaksanakan pada kelas VII MTs.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan media <i>E-Comic</i>.</li> <li>- Mengukur hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa.</li> <li>- Penelitian dilakukan pada materi garis dan sudut.</li> <li>- Lokasi penelitian di Kab. Tapin.</li> </ul>
2.	Henny Zurika Lubis dan Rodiatul Hasanah “Penggunaan Media Komik Melalui metode <i>Learning Starts With A Question</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan metode pembelajaran <i>Learning Starts With A Question (LSQ)</i></li> <li>- Mengukur hasil belajar siswa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan media <i>E-Comic</i>.</li> <li>- Dilaksanakan pada kelas VII MTs.</li> <li>- Lokasi penelitian di Kab. Tapin.</li> </ul>
3.	Nasriah “Penerapan Model Pembelajaran <i>Learning Starts With A Question (LSQ)</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SMP/MTs”	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan metode pembelajaran <i>Learning Starts With A Question (LSQ)</i>.</li> <li>- Diterapkan pada mata pelajaran matematika.</li> <li>- Mengukur hasil belajar matematika siswa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan media <i>E-Comic</i>.</li> <li>- Penelitian dilakukan pada materi garis dan sudut.</li> <li>- Dilaksanakan pada kelas VII MTs.</li> <li>- Lokasi penelitian di Kab. Tapin.</li> </ul>
4.	M. Ubaidillah “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran <i>E-Comic</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi Eksperimen Siswa Kelas VIII SMP Kyai Hayim Tenggilis Surabaya)”	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan media <i>E-Comic</i>.</li> <li>- Mengukur hasil belajar siswa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan metode pembelajaran <i>Learning Starts With A Question (LSQ)</i>.</li> <li>- Diterapkan pada mata pelajaran matematika.</li> <li>- Lokasi penelitian di Kab. Tapin.</li> </ul>

Lanjutan Tabel 1.1

No.	Nama/Judul	Persamaan	Perbedaan
5.	Dwi Pangestuti “Penerapan Model Pembelajaran Aktif Learning Starts With A Question Berbantuan Modul untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Mengembangkan Keaktifan Siswa”	- Menggunakan metode pembelajaran <i>Learning Starts With A Question (LSQ)</i> . - Mengukur keaktifan siswa.	- Menggunakan media <i>E-Comic</i> . - Mengukur hasil belajar matematika siswa - dilakukan pada materi garis dan sudut. - Lokasi penelitian di Kab. Tapin.

## H. Asumsi Dasar dan Hipotesis

### 1. Asumsi Dasar

Dalam penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa:

- a. Peneliti memiliki pengetahuan tentang metode pembelajaran *Learning Starts With A Question* dengan media *E-Comic* pada materi garis dan sudut.
- b. Setiap siswa memiliki kemampuan, tingkat pengembangan intelektual dan usia yang relatif sama.
- c. Materi yang diajarkan sesuai kurikulum yang berlaku.
- d. Alat evaluasi yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar ditinjau dari keaktifan siswa merupakan alat evaluasi yang telah memenuhi kriteria alat evaluasi yang baik, yaitu valid dan reliabel.

### 2. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya dan perlu dibuktikan kebenarannya. Terdapat dua hipotesis dalam

penelitian ini yaitu hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Adapun hipotesis untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Hipotesis Kelas Eksperimen

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* dengan media *E-Comic* pada materi garis dan sudut kelas VII MTsN 2 Tapin Tahun Pelajaran 2021/2022.

$H_a$  : Terdapat perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* dengan media *E-Comic* pada materi garis dan sudut kelas VII MTsN 2 Tapin Tahun Pelajaran 2021/2022.

b. Hipotesis Kelas Kontrol

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran ekspositori pada materi garis dan sudut kelas VII MTsN 2 Tapin Tahun Pelajaran 2021/2022.

Terdapat perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran ekspositori pada materi garis dan sudut kelas VII MTsN 2 Tapin Tahun Pelajaran 2021/2022.

$H_a$  : keaktifan siswa menggunakan metode pembelajaran ekspositori pada materi garis dan sudut kelas VII MTsN 2 Tapin Tahun Pelajaran 2021/2022.

c. Hipotesis Hasil Belajar Matematika dan Keaktifan Siswa

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar matematika dan keaktifan siswa menggunakan menggunakan metode pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* dengan media *E-Comic* dan metode pembelajaran ekspositori pada materi garis dan sudut kelas VII MTsN 2 Tapin Tahun Pelajaran 2021/2022.

$H_a$  : Terdapat perbedaan hasil belajar matematika dan keaktifan siswa menggunakan menggunakan metode pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* dengan media *E-Comic* dan metode pembelajaran ekspositori pada materi garis dan sudut kelas VII MTsN 2 Tapin Tahun Pelajaran 2021/2022.

d. Hipotesis Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Keaktifan Siswa

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa menggunakan menggunakan metode pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* dengan media *E-Comic* dan metode pembelajaran ekspositori pada materi garis dan sudut kelas VII MTsN 2 Tapin Tahun Pelajaran 2021/2022.

$H_a$  : Terdapat perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari keaktifan siswa menggunakan menggunakan metode pembelajaran *Learning Starts With A Question (LSQ)* dengan media *E-Comic* dan metode pembelajaran ekspositori pada

materi garis dan sudut kelas VII MTsN 2 Tapin Tahun Pelajaran 2021/2022.

## **I. Sistematika Penulisan**

Penelitian ini terdiri dari lima bab, dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, alasan memilih judul, definisi operasional, penelitian terdahulu, anggapan dasar dan hipotesis, dan sistematika penulisan.

Bab II adalah kajian teori dan kerangka pikir. Kajian teori meliputi definisi pembelajaran, metode pembelajaran, metode pembelajaran *Learning Starts With A Question*, metode pembelajaran ekspositori, media pembelajaran, media *E-Comic*, hasil belajar, keaktifan siswa, dan materi garis dan sudut.

Bab III adalah metode penelitian yang berisi jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, desain pengukuran, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

Bab IV adalah hasil penelitian dan pembahasan yang berisi gambaran singkat lokasi penelitian, pelaksanaan penelitian, penyajian data, analisis data, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V adalah penutup yang berisi simpulan dan rekomendasi.