

ABSTRAK

Lauri, Nesti. 2023. Implementasi Metode *Giving Question And Getting Answer* Untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPA 2 Madrasah Aliyah Laboratorium UIN STS Jambi: Skripsi, Jurusan Pendidikan Sejarah dan Ilmu Pengetahuan Sosial, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing (1) Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd, dan Pemebimbing (II) Isrina Siregar, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: *Giving Question And Getting Answer, Keaktifan Belajar.*

Peristiwa yang terjadi mengenai kurangnya keaktifan belajar merupakan salah satu masalah yang terjadi di dunia pendidikan khususnya di Indonesia. Keaktifan belajar sendiri merupakan hal yang penting agar dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis sehingga dapat memecahkan masalah yang akan dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana implementasi metode *Giving Question And Getting Answer* dalam meningkatkan keaktifan belajar sejarah siswa kelas XI IPA 2 Madrasah Aliyah Laboratorium UIN STS Jambi. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Laboratorium UIN STS Jambi. Subjek penelitian ini yakni siswa kelas XI IPA 2 Madrasah Aliyah Laboratorium UIN STS Jambi. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif. Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan belajar sejarah siswa kelas XI IPA 2 Madrasah Aliyah Laboratorium UIN STS Jambi yang menggunakan metode *Giving Question And Getting Answer* dengan perolehan persentase pada prasiklus sebesar 33% kategori rendah, siklus I persentase sebesar 67% kategori sedang, dan siklus II persentase sebesar 79% kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan terjadinya peningkatan terhadap keaktifan belajar sejarah dengan menggunakan metode *Giving Question And Getting Answer*. Hal ini ditunjukkan pada setiap indikator dan siklusnya mengalami peningkatan. Metode yang berbasis kelompok ini bertujuan untuk proses pembelajaran yang menyenangkan dan mengoptimalkan interaksi antar siswa dan guru sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih aktif.