

ABSTRAK

Syafni Deci, (2006/77700): Pengaruh Penerapan Sistem *Survey_Read Underline Notetaking (S-RUN)* dan *Survey Question Read Recite Review (SQ3R)* Yang Diiringi Dengan *Speed Test* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Ekonomi Siswa Kelas X SMK 2 Tri Dharma Kosgoro Padang.

Pembimbing: 1. Drs. Zul Azhar, M. Si
2. Armiati, S.Pd. M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar dengan penerapan model pembelajaran dengan menggunakan Sistem *Survey_Read Underline Notetaking (S-RUN)* dibandingkan dengan kelas yang diterapkan metode *Survey Question Read Recite Review (SQ3R)*. (2) perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas yang diterapkan model pembelajaran dengan menggunakan Sistem *Survey_Read Underline Notetaking (S-RUN)* dibandingkan dengan kelas yang diterapkan metode *Survey Question Read Recite Review (SQ3R)* (3) Pengaruh interaksi model pembelajaran dengan menggunakan Sistem *Survey_Read Underline Notetaking (S-RUN)* dan *Survey Question Read Recite Review (SQ3R)* Yang Diiringi Dengan *Speed Test* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMK 2 Tri Dharma Kosgoro Padang yang terdaftar pada semester II (dua), tahun ajaran 2011/2012. Teknik penarikan sampel adalah *purposive Sampling* dengan melihat rerata dari total populasi. Instrumen penelitian ini berupa tes dan angket. Teknik analisis data adalah analisis deskriptif dan analisis induktif, yaitu: uji normalitas, uji homogenitas varians, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa,(1)Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Survey_Read Underline Notetaking (S-RUN)* dibandingkan dengan kelas yang diterapkan metode *Survey Question Read Recite Review (SQ3R)* (*sig.=0,002*), (2) Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran *Survey_Read Underline Notetaking (S-RUN)* dibandingkan dengan kelas yang diterapkan metode *Survey Question Read Recite Review (SQ3R)* (*sig.=0,000*), (3) Terdapat pengaruh interaksi model pembelajaran menggunakan Sistem *Survey_Read Underline Notetaking (S-RUN)* dan *Survey Question Read Recite Review (SQ3R)* dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar (*sig.=0,027*). Berdasarkan hasil penelitian dapat simpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan (*S_RUN*) dan (*SQ3R*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan pembelajaran (*S_RUN*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik dibandingkan dengan (*SQ3R*).Untuk itu disarankan kepada guru untuk dapat mempertimbangkan pembelajaran (*S_RUN*) dan (*SQ3R*) sebagai alternatif dalam proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah penulis haturkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat merampungkan skripsi yang berjudul "**Pengaruh Penerapan Sistem Survey_ Read Underline Notetaking (S-RUN) dan Survey Question Read Recite Review (SQ3R) Yang Diiringi Dengan Speed Test Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Ekonomi Siswa Kelas X SMK 2 Tri Dharma Kosgoro Padang**". Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Strata Satu (S1), Program Studi Pendidikan Ekonomi pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

Terimakasih kepada Bapak Drs. Zul Azhar, M.Si selaku Pembimbing I, dan Ibuk Armiati, S.Pd. M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan ilmu, pengetahuan, waktu, dan bimbingan serta masukan yang sangat berharga bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang secara langsung telah mendorong penulis untuk menyelesaikan studi dan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dekan dan Pembantu Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas-fasilitas dan izin dalam penyelesaian skripsi ini.

2. Ibu Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi.
3. Bapak Drs. Zulfami, Dip. IT sebagai penguji I dan ibu Dra. Hj. Mirna Tanjung M.Si sebagai penguji II saya.
4. Bapak-Bapak dan Ibu-Ibu Staf Pengajar Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang khususnya Program Studi Pendidikan Ekonomi serta Staf Administrasi yang telah membantu penulis selama menuntut ilmu di kampus ini.
5. Kepala Sekolah dan guru-guru, pegawai tata usaha dan semua siswa SMK 2 Tri Dharma Kosgoro Padang, atas bantuan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini
6. Teristimewa buat orang tuaku tercinta yang telah memberikan dukungan moril dan materil untuk keberhasilan penulis. Untuk kakak dan adikku yang telah memberikan perhatian dan kasih sayang sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
7. Sahabat-sahabat ku yang telah memberikan dukungan dan selalu ada disaat suka dan duka.
8. Teman-teman mahasiswa angkatan 2006, junior dan senior pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang serta rekan-rekan yang sama-sama berjuang atas motivasi, saran, dan informasi yang sangat berguna.
9. Serta semua pihak yang telah membantu dalam proses perkuliahan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Dengan pengetahuan serba terbatas penulis berusaha menyajikan skripsi ini walaupun dapat dikatakan jauh dari sempurna. Untuk itu saran dan kritik yang membangun penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Agustus 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Kegunaan Penelitian	12
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN	
HIPOTESIS	
A. Kajian Teori	13
1. Tinjauan tentang belajar dan pembelajaran	13
2. Motivasi Belajar	15
a. Pengertian Motivasi Belajar.....	15
b. Teknik-Teknik Motivasi	17
3. Hasil belajar	21
a. Pengertian Hasil Belajar	21
b. Fungsi dan Tujuan Penilaian Hasil Belajar	22
4. Tinjauan Pembelajaran Dengan Sistem <i>S-RUN</i>	25
5. Tinjauan Pembelajaran Dengan <i>SQ3R</i>	27
6. Tinjauan Tentang <i>Speed Test</i>	29

B. Penelitian Yang Relevan	34
C. Kerangka Konseptual	35
D. Hipotesis	37
BAB III METODELOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian	41
C. Populasi dan Sampel penelitian	
1. Populasi	41
2. Sampel	42
D. Variabel Data.....	42
E. Prosedur Eksperimen Pembelajaran menggunakan <i>Sistem S_RUN dan SQ3R Yang Diiringi Dengan Speed Test.</i>	43
F. Definisi Operasional.....	46
G. Instrumen Penelitian	47
H. Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	63
1. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	63
2. Deskripsi data Penelitian.....	66
1) Analisis Deskriptif.....	66
2) Analisis Induktif.....	86
B. Pembahasan.....	93
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
a. Simpulan.....	98
b. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel:	Hal
1. Nilai Rata-Rata Kelas Ulangan Harian 1 Mata Pelajaran IPS Ekonomi Siswa Kelas X Semester 1 Tahun Pelajaran2011/2012.....	4
2. Desain Penelitian.....	40
3. Populasi Penelitian	41
4. Sampel Penelitian.....	42
5. Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen 1 dengan Kelas Eksperimen 2	44
6. Kisi – kisi Instrumen	48
7. Daftar Skor Jawaban Motivasi	48
8. Pernyataan Tidak Valid.....	50
9. Pernyataan Yang Valid.....	50
10. Klasifikasi Indeks validilitas Soal.....	53
11. Klasifikasi Indeks Reabilitas Soal.....	54
12. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	55
13. Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal.....	55
14. Kategori Tingkat Capaian Responden (TCR).....	57
15. Tingkat Rerata Distribusi Frekuensi.....	58
16. Analisis Varian dalam Bentuk ANOVA.....	60
17. Nilai Postes Kelas Sampel.....	76
18. Distribusi Motivasi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen 1	78

19. Distribusi Motivasi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen 2.....	82
20. Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Sampel.....	
21. Uji Normalitas Motivasi Belajar Kelas Sampel.....	86
22. Uji Homogenitas Hasil Belajar Kelas Sampel.....	87
23. Uji Homogenitas Motivasi Belajar Kelas Sampel.....	87
24. Tabel Perhitungan Anova Dua Jalur.....	88
	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1 . Silabus.....	102
2 . Rencana Program Pembelajaran Kelas Eksperimen 1.....	104
3 Rencana Program Pembelajaran Kelas Eksperimen 2.....	113
4 Kisi-kisi Soal Uji Coba	121
5 Soal Uji Coba.....	122
6 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Penelitian.....	131
7 Instrumen Uji Coba Penelitian.....	132
8 Data Mentah Uji Coba Soal Penelitian.....	136
9 Taraf Kesukaran dan Daya Beda.....	137
10 Perhitungan Reliabilitas Soal Tes Uji Coba.....	139
11 Tabulasi Uji Coba Instrumen Penelitian.....	140
12. Uji Validilitas dan Reliabilitas Instrumen Uji Coba Penelitian.....	141
13. Kisi-Kisi Soal Tes	143
14. Soal Tes	144
15. Kunci Jawaban.....	153
16. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	154
17. Instrumen Penelitian	155
18. Tabulasi Skor Hasil Belajar Siswa Kelas Sampel.....	159
19. Data Nilai Postes Siswa Kelas Sampel.....	161
20. Nilai Postest Kelas Eksperimen 1 dan 2.....	162
21. Uji Normalitas Sebaran Data	163

22 Uji Homogenitas Sebaran Data	164
23 Uji Anova.....	165
24 Tabulasi Instrumen Penelitian Kelas sampel	170
25 Tabulasi Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar	172
26 Tabel Frekuensi Per Indikator	174
27 Foto Penelitian.....	187

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan pendidikan kehidupan masyarakat dalam suatu negara akan menjadi berkualitas. Oleh sebab itu pendidikan harus dilakukan dengan sebaik mungkin, sehingga dapat menghasilkan masyarakat yang cerdas dan maju. Pendidikan yang sukses menyebabkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini sudah sangat maju, mulai dari teknologi informasi seperti internet yang saat ini sudah menjadi sarana berkomunikasi manusia dari seluruh penjuru dunia sampai peralatan-peralatan elektronik yang telah digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Suatu negara akan semakin pesat dan semakin berkembang dengan baik sehingga bisa bersaing dengan negara-negara lain di dunia.

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal dilakukan dalam kehidupan manusia. Dimana dan kapanpun pasti ada pendidikan. Hakikat pendidikan adalah untuk membudayakan manusia sesuai dengan amanat UUD 1945. Perbuatan mendidik diarahkan kepada manusia untuk mengembangkan potensi-pontensi dasar agar menjadi nyata.

Sebagaimana terdapat dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003:

Pendidikan nasional bertujuan mengembangkan kemampuan untuk membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Belajar merupakan peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian dan bahkan persepsi manusia. Belajar adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya Sadirman, (2005:20). Dengan belajar manusia dapat mengembangkan potensi yang dibawa sejak lahir.

Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya ekonomi mempunyai peran yang sangat penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Sebagaimana pendidikan di sekolah sebagai proses bimbingan yang terencana dan terarah dalam membina anak untuk menguasai ilmu pengetahuan. Ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah, hal ini juga tergambar dalam peraturan pemerintah bahwa ekonomi dimasukkan ke dalam ujian Nasional. Pelajaran ekonomi telah diajarkan sejak Sekolah Dasar dan SMP yang dinamakan dengan IPS sedangkan pada SMA telah dipisah menjadi IPS ekonomi. Tentunya dengan pemahaman konsep

yang benar tentang ekonomi dan dibuktikan dengan hasil belajar ekonomi yang baik. Namun sebagian siswa menyatakan bahwa konsep ekonomi sangatlah rumit sehingga mereka tidak mampu mengembangkan dirinya. Dalam proses belajar Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya ekonomi, belajar seharusnya lebih dari sekedar menerima informasi, mengingat dan menghafal.

Bagi siswa untuk benar-benar mengerti dan dapat menerapkan ilmu pengetahuan, mereka harus bekerja untuk memecahkan masalah dan menemukan ide-ide. Tugas guru tidak hanya menuangkan sejumlah informasi pada siswa, tetapi mengusahakan bagaimana konsep-konsep penting dan sangat berguna tertanam kuat dalam pikiran siswa. Guru sebagai orang yang terlibat secara langsung dalam pembelajaran sesungguhnya dapat mengupayakan banyak hal diantaranya adalah penggunaan pembelajaran yang tepat, menyenangkan, membangkitkan antusias siswa dan mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri. Guru memotivasi siswa dengan berbagai tipe dan pengetahuan, berpikir kritis sehingga diharapkan terciptalah siswa yang aktif dan kreatif.

Salah satu faktor utama untuk mencapai sukses dalam segala bidang, baik itu berupa studi, kerja, hobi atau aktivitas apapun adalah minat. Minat merupakan bentuk sikap ketertarikan atau sepenuhnya terlibat dengan suatu kegiatan karena menyadari pentingnya atau bernilainya kegiatan tersebut (Sudarsono,2003:28). Dengan tumbuhnya minat dalam diri seseorang, maka akan melahirkan motivasi untuk melakukan sesuatu yang tekun.

Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan prilaku manusia, termasuk prilaku pribadi, sehingga tujuan yang diinginkan tercapai. Seiring dengan tumbuhnya motivasi, maka dapat dilihat dari sejauhmana seseorang tersebut menyikapinya, apakah bersikap positif atau negatif.

Motivasi belajar siswa merupakan masalah yang kompleks bagi siswa. Menurut Hamalik (2001:163) Motivasi belajar banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah faktor yang ada dari dalam diri siswa (internal) maupun faktor yang datang dari luar (eksternal) diri siswa tersebut. Faktor internal diantaranya adalah minat,bakat dan mengembangkan sikap untuk berhasil, faktor eksternal adalah lingkungan belajar,keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat.

Kurangnya motivasi siswa akan tercemin dari setiap evaluasi diberikan. Dalam kenyataan nilai yang diperoleh siswa masih cendrung kurang memuaskan belum memenuhi harapan yang diharapkan seperti ditemui di SMK 2 TD Kosgoro Padang. Hal ini dapat dilihat dalam tabel dibawah ini

Tabel 1. Nilai Rata-rata Kelas Ulangan Harian 1 Mata Pelajaran IPS Ekonomi Siswa Kelas X Semester I Tahun Pelajaran 2011/2012

Kelas	KKM	Rata-rata kelas	Jumlah siswa	Jumlah Siswa		% Ketuntasan	
				tuntas	tidak tuntas	Tuntas	Tidak tuntas
X _a	70	68,72	26	17	9	65,38	34,62
X _b	70	66,83	22	8	14	36,36	63,64

Sumber: Guru IPS Ekonomi Kelas X SMK 2 TD KosgoroPadang

Berdasarkan Tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata nilai ulangan harian 1 IPS Ekonomi siswa kelas X pada semester I tahun pelajaran 2010/2011 masih rendah, hal ini belum sesuai dengan apa yang diharapkan, dimana tidak ada 1 kelas pun yang nilai rata-rata diatas KKM dan 2 kelas ini nilai rata-rata kelasnya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70,00. Dari 2 kelas yang belum mencapai KKM tersebut persentase siswa yang tuntas juga masih rendah, yang artinya banyak siswa yang tidak tuntas dalam mata pelajaran IPS Ekonomi.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran ekonomi, kemungkinan salah satu penyebab rendahnya hasil belajar Ekonomi siswa adalah kurangnya keterlibatan siswa yang terlihat dalam proses pembelajaran, bahwa minat siswa untuk membaca sangat kurang, sebab waktu membaca pada siswa hanya terjadi pada 10 menit pertama pembelajaran. Mereka hanya membaca teks tanpa adanya langkah-langkah yang sistematis, setelah itu siswa hanya mendengarkan dan memperhatikan pembelajaran, pada 10 menit selanjutnya perhatian siswa terhadap mata pelajaran berkurang, karena adanya faktor kejemuhan seperti, Proses Belajar Mengajar (PBM) dilaksanakan pada siang hari, bosan dalam memperhatikan pelajaran yang disebabkan oleh pembelajaran berpusat pada guru, berbicara pada teman sebangku, main handphone, keluar masuk ketika guru menerangkan.

Berdasarkan hal diatas akan mengakibatkan proses belajar mengajar menjadi tidak efektif dan siswa tidak akan mengerti dengan apa yang telah

diajarkan guru. Perbuatan tersebut dapat menggambarkan kurangnya motivasi yang dimiliki oleh siswa, kurangnya motivasi mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Disamping itu, guru jarang memberikan tugas membaca yang sistematis pada siswa. Walaupun ada guru hanya menyuruh siswa membaca tanpa memberikan langkah-langkah membaca yang sistematis. Seringkali pada saat tidak ada pertanyaan dari siswa mengenai materi yang sudah diajarkan, guru beranggapan bahwa seluruh siswa sudah memahami materi tersebut sehingga guru lebih memilih untuk melanjutkan pelajaran. Namun ketika diadakan tes terlihatlah bahwa siswa masih belum memiliki pemahaman yang baik terhadap materi yang sudah diajarkan guru.

Dengan adanya motivasi, siswa akan aktif dalam proses pembelajaran tanpa ada rasa terpaksa, tetapi dengan sukarela dan inisiatif sendiri. Dengan timbulnya motivasi belajar dalam diri siswa akan menimbulkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan kemampuan guru menciptakan iklim belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar.

Salah satu strategi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran adalah pembelajaran aktif (*active learning*). Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Menurut Melvin L Silberman (2006) Pembelajaran *active learning* memiliki banyak tipe. Salah satunya adalah *Sistem S-RUN* dan SQ3R yang merupakan pembelajaran dengan menggunakan teknik menguasai buku bacaan yang dapat digunakan siswa.

Sistem *S-RUN* adalah singkatan dari *Survey-Read Underline Notetaking* yang diterjemahkan dengan meninjau, membaca, menggaris bawahi dan membuat catatan. Sistem ini lebih mudah diaplikasikan dalam materi yang bersifat pemahaman konsep-konsep (Blerkom, 1994). Karena sistem *S-RUN* ini merupakan sistem yang biasanya digunakan untuk membaca buku teks.

Sedangkan *SQ3R* pada prinsip merupakan singkatan dari *Survey Question Read Recite Review*. *Survey* adalah mencermati teks bacaan dan membantu mendorong siswa untuk memeriksa dan menugaskan siswa untuk menandai kata kunci. *Question* adalah memberi petunjuk untuk menyusun pertanyaan (mengapa. Bagaimana, dari mana) tentang bahan bacaan. *Read* adalah menyuruh siswa membaca aktif dalam rangka mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang telah tersusun. *Recite* adalah menyuruh siswa untuk menyebutkan jawaban atas pertanyaan yang telah tersusun dan latihlah siswa untuk tidak membuka catatan jawaban tersebut. *Review* adalah cara meninjau ulang setelah subbab selesai dibaca, informasi yang terdapat di dalamnya hendaknya diingat-ingat. *SQ3R* merupakan strategi mempelajari buku teks yang dapat mengembangkan meta kognitif siswa dengan menugaskan siswa untuk membaca bahan secara cermat dan seksama.

Untuk mencapai hasil yang optimal selain membuat ringkasan materi cara atau strategi yang mungkin dapat digunakan untuk lebih meningkatkan motivasi belajar adalah dengan pemberian umpan balik setiap kali tatap muka dalam PBM. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk

memberikan umpan balik adalah dengan memberikan tes. Menurut Arikunto (2000: 29) Tes adalah serentetan pertanyaan, latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Penguasaan siswa terhadap materi bacaan tersebut kemudian diperdalam dengan bantuan *speed test*. Dalam artikelnya Kiranawati (2008) kegiatan belajar mengajar terdapat bermacam tes belajar dilihat dari segi tujuannya, salah satunya adalah:

Tes kecepatan (*speed test*). Tes ini yang bertujuan untuk mengevaluasi peserta tes untuk kecepatan berpikir atau keterampilan, baik yang bersifat spontanitas (logik) maupun hafalan dan pemahaman dalam mata pelajaran yang telah dipelajarinya. Waktu yang disediakan untuk menjawab atau menyelesaikan seluruh materi tes ini relatif singkat dibandingkan dengan tes lainnya, sebab yang lebih diutamakan adalah waktu yang minimal dan dapat mengerjakan tes itu sebanyak-banyaknya dengan baik dan benar, cepat dan tepat dalam penyelesaiannya.

Speed test merupakan bentuk penguatan terhadap materi yang sedang dibahas. Jenis *speed test* yang dimaksud adalah berupa pertanyaan-pertanyaan yang disusun secara sistematis terhadap konsep-konsep yang mesti dikuasai oleh siswa sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pertanyaan-pertanyaan pada *speed test* bukan hanya sekedar mengetahui penguasaan siswa terhadap materi yang sudah dibaca, tetapi untuk memotivasi siswa agar giat membaca dan aktif dalam proses pembelajaran.

Dari pembelajaran sistem *Survey-Read Underline Notetaking (SRUN)* dan metode *Survey Question Read Recite Review (SQ3R)* ini diharapkan dapat membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat

dan antusiasme. Karakteristik kedua pembelajaran ini adalah siswa akan aktif dalam kegiatan belajar mengajar, mereka aktif berpikir dan mencari penyelesaian dari pertanyaan guru dengan kelompok masing-masing.

Siswa diajak berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah dan berani mengungkapkan pendapatnya serta dapat meningkatkan penguasaan materi dengan tingkat pemahaman yang optimal. Strategi pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Ekonomi. Namun belum diketahui antara variasi pembelajaran sistem *Survey-Read Underline Notetaking (SRUN)* dan *Survey Question Read Recite Review (SQ3R)* ini, manakah yang lebih efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Untuk lebih mengetahui keefektifan kedua strategi pembelajaran tersebut, untuk itu peneliti melakukan penelitian di SMK 2 TD Kosgoro Padang. Sekolah ini dipilih karena menurut informasi yang diperoleh peneliti bahwa sekolah tersebut masih banyak siswa belum termotivasi dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh masih rendah, yang mana kondisi sekolah tidak memadai, sarana dan prasarana tidak mencukupi, kurangnya perhatian guru terhadap siswa. Banyaknya siswa sibuk dengan dirinya masing-masing dalam proses pembelajaran, dengan adanya siswa keluar masuk ruangan, makan-makan dalam kelas dan main Hp dengan itu tidak mencerminkan seorang pelajar yang baik.

Maka dari itu setiap metode pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, dari kedua metode tersebut yang mampu

meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan fenomena tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **”Pengaruh Penerapan Sistem Survey_ Read Underline Notetaking (S-RUN) Dan Survey Question Read Recite Review (SQ3R) Yang Diiringi Dengan Speed Test Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Ekonomi Kelas X SMK 2 TD Kosgoro Padang.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pencapaian kompetensi belajar IPS ekonomi siswa di kelas X SMK 2 TD Kosgoro Padang masih rendah.
2. Siswa kurang dilibatkan dalam proses belajar mengajar
3. Pembelajaran yang dilaksanakan pada siang hari dan masih berpusat pada guru dan siswa cenderung pasif
4. Siswa banyak melakukan kegiatan–kegiatan lain dalam pembelajaran, seperti bercerita dengan teman, bermain hp, keluar masuk kelas dan lain-lain.

C. Pembatasan Masalah

Masalah yang akan diteliti dibatasi pada pengaruh penerapan sistem *S-RUN* dan *SQ3R* yang diiringi dengan *Speed Test* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS ekonomi kelas X SMK 2 TD Kosgoro Padang, serta interaksi antara sistem *S-RUN* dan *SQ3R* yang diiringi

dengan *Speed Test* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS ekonom.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan yaitu: Apakah hasil belajar dan motivasi siswa dengan menggunakan sistem *S-RUN* yang diiringi dengan *Speed Test* berbeda secara signifikan dengan belajar menggunakan metode *SQ3R* yang diiringi dengan *Speed Test* pada mata pelajaran IPS ekonomi kelas X SMK 2 TD Kosgoro Padang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah untuk menganalisis:

1. Perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajaranya menerapkan sistem *Survey_Read Underline Notetaking (S_RUN)* dan *Survey Question Read Recite Review(SQ3R)* yang diiringi dengan *Speed Test* pada mata pelajaran IPS ekonomi.
2. Perbedaan motivasi belajar siswa yang pembelajaranya menerapkan sistem *Survey_Read Underline Notetaking (S_RUN)* dan *Survey Question Read Recite Review(SQ3R)* yang diiringi dengan *Speed Test* pada mata pelajaran IPS ekonomi.
3. Interaksi antara penerapan sistem *Survey_Read Underline Notetaking (S_RUN)* dan *Survey Question Read Recite Review(SQ3R)* yang diiringi dengan *Speed Test* dan motivasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS ekonomi.

F. Kegunaan Penelitian

1. Penulis, Sebagai seseorang calon guru dimasa yang akan datang dan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan ekonomi di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
2. Guru, Khususnya guru mata pelajaran IPS Ekonomi agar dapat menerapkan model pembelajaran sistem *S-RUN* dan *SQ3R* sebagai alternatif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dan pembelajaran yang menyenangkan. dapat menciptakan situasi pembelajaran yang membosankan menjadi suatu
3. Siswa, Dapat meningkatkan lagi motivasi dan hasil belajar selama proses belajar mengajar.
4. Peneliti, Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan pedoman dalam melakukan penelitian selanjut.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Tentang Belajar dan Pembelajaran

Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Pembelajaran berbasis KTSP dapat didefinisikan sebagai (Mulyasa, 2007, 246): “Suatu proses penerapan ide, konsep, dan kebijakan KTSP dalam suatu aktivitas pembelajaran, sehingga peserta didik menguasai seperangkat kompetensi tertentu, sebagai hasil interaksi dengan lingkungan.“Implementasi KTSP juga dapat diartikan sebagai aktualisasi kurikulum operasional dalam berntuk pembelajaran”.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikemukakan bahwa pembelajaran dan penilaian adalah operasionalisasi konsep KTSP yang masih bersifat potensial (tertulis) menjadi aktual dalam bentuk kegiatan pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran berbasis KTSP adalah hasil terjemahan guru terhadap KTSP tertulis.

Pembelajaran berbasis KTSP sedikitnya dipengaruhi oleh tiga faktor (Mulyasa, 2007, 246-247) berikut :

- a) Karakteristik KTSP; yang mencakup ruang lingkup KTSP dan kejelasannya bagi pengguna di lapangan.

- b) Strategi pembelajaran; yaitu strategi yang digunakan dalam pembelajaran, seperti diskusi, pengamatan, dan tanya jawab, serta kegiatan lain yang dapat mendorong pembentukan kompetensi peserta didik.
- c) Karakteristik pengguna kurikulum, yang meliputi pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap guru terhadap KTSP, serta kemampuannya untuk merealisasikan kurikulum (*curriculum planning*) dalam pembelajaran

Dari uraian diatas terlihat bahwa guru merupakan faktor penentu di samping faktor-faktor lain karena pengguna KTSP di lapangan adalah guru. Dengan kata lain keberhasilan KTSP sangat ditentukan oleh faktor guru, karena bagaimanapun baiknya sarana pendidikan apabila guru tidak melaksanakan tugas dengan baik maka implementasi kurikulum tidak akan memuaskan. Oleh karena itu tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan prilaku bagi peserta didik.

Hasil belajar meliputi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek kognitif meliputi kemampuan siswa dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Aspek afektif meliputi kemampuan siswa yang berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat, penerimaan dan penolakan terhadap suatu objek. Sedangkan aspek psikomotorik meliputi kemampuan melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan atau kemampuan gerakan fisik.

Purwanto (2004:7) mengatakan bahwa " hasil belajar dapat diketahui dengan menggunakan salah satu indikator yaitu tes. Hasil tes ini kemudian dianalisis oleh guru untuk diberi penilaian. Penilaian merupakan suatu alat untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam proses pengajaran. Nana Sujana (2002:22) mengatakan bahwa "proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran sedangkan motivasi belajar suatu dorongan yang dimiliki siswa dalam menerima pelajaran yang diberikan guru".

Dengan adanya motivasi belajar tersebut dapat memberi informasi pada guru, orang tua dan siswa terhadap kemampuan atau keberhasilan siswa dalam belajar.

Pada pelaksanaan sistem *S-RUN* yang diiringi *speed test* dan *SQ3R* hasil belajarnya ditentukan dengan penilaian melalui tes akhir sesuai dengan materi pelajaran yang dipelajari. Aplikasi sistem *S-RUN* yang diiringi *speed test* ini diharapkan memberi pengaruh yang berarti terhadap motivasi belajar siswa tersebut, sehingga motivasi belajarnya meningkat dari sebelumnya.

2. Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari bahasa latin yaitu "movere yang berarti menggerakkan, dalam bukunya yang berjudul: Belajar Secara Efektif, Hakim (2001:26) berpendapat bahwa yang dimaksud dengan "Motivasi adalah sebagai suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu."

Sedangkan menurut Mc.Donald dalam buku yang berjudul: Proses Belajar Mengajar (2004) berpendapat bahwa “Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya sperasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.” . dari pengertian yang yang diungkapkan Mc.Donald ini terdapat tiga elemen penting:

- 1) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu.
- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa *feeling*, afeksi seseorang, sama dengan persoalan-persoalan kejiwaan dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan, merupakan respon darisuatu aksi, yakni tujuan.

Dengan ketiga elemen diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi sebagai sesuatu yang komplek, yang menyebabkan terjadinya perubahan energi dalam diri manusia. Dalam kegiatan belajar motivasi dapat dilakukan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan,menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan yang ada dapat dicapai. Sadirman (2001:75) menyatakan bahwa:

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah dukungan atau kekuatan dari dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan atau arah belajar untuk mencapai tujuan yang dikehendaki siswa.

Menurut Sadirman(2001:81) ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi adalah

- 1) Tekun menghadapi tugas-tugas yang diberikan
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan
- 3) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah
- 4) Lebih senang bekerja secara mandiri
- 5) Tidak cepat merasa bosan terhadap tugas-tugas rutin
- 6) Dapat memperthankan pendapat

Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini sangat mempengaruhi

kegiatan dan hasil belajar. Motivasi penting bagi proses belajar karena motivasi mengerakkan tindakan,serta memiliki tujuan belajar yang dirasa paling berguna bagi kehidupan individu.

Suryabrata (2002:253) juga mengemukakan beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi belajar,yaitu:

- 1) Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas.
- 2) Adanya sifat kreatif yang ada pada diri manusia dan keinginan untuk lebih maju.
- 3) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua,guru dan teman.
- 4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru baik dengan lebih kompetensi.
- 5) Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman dengan menguasai pelajaran
- 6) Adanya ganjaran hukuman sebagai akhir dari pelajaran

Menurut munandar (2001:323) "Motivasi adalah suatu proses dimana kebutuhan-kebutuhan yang mendorong seseorang untuk melakukan serangkaian kegiatan yang mengarah ke tercapainya tujuan tertentu."Menurut Keller seperti yang di kutip oleh Prasetya, Suciati, dan

Wardani dikemukakan model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction).

a. Perhatian (*Attention*)

Perhatian siswa didorong oleh rasa ingin tahu. Oleh sebab itu rasa ingin tahu ini perlu mendapat rangsangan sehingga siswa akan memberikan perhatian, dan perhatian tersebut terpelihara selama proses belajar mengajar, bahkan lebih lama lagi. Rasa ingin tahu ini dapat dirangsang atau dipancing melalui elemen-elemen yang baru, aneh, lain dengan yang sudah ada.

Apabila elemen-elemen seperti itu dimasukan dalam rancangan pembelajaran, hal itu akan menstimulir rasa ingin tahu siswa. Namun yang perlu diperhatikan stimulir tersebut jangan terlalu berlebihan, sebab akan menjadikan hal yang biasaan dan kurang keefektifannya.

b. Relevan (*Relevance*)

Relevan menunjukkan adanya hubungan antara materi pelajaran dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Motivasi akan terpelihara apabila mereka menganggap apa yang dipelajari memnuhi kebutuhan pribadi, atau nbermanfaat dan sesuai dengan nilai yang dipegang. Kebutuhan pribadi dikelompokkan ke dalam tiga kategori yaitu motivasi pribadi, motif instuental, dan motif.

c. Kepercayaan Diri

Merasa diri kompeten atau atau mampu merupakan potensi untuk dapat berinteraksi secara positif dengan lingkungan. Konsep

tersebut berhubungan dengan keyakinan pribadi siswa bahwa dirinya memiliki untuk melakukan suatu tugas yang menjadi syarat keberhasilan. Prinsip yang berlaku dalam hal ini adalah bahwa motivasi akan meningkat sejalan dengan meningkatnya harapan untuk berhasil. Hal ini seringkali dipengaruhi oleh pengalaman sukses dimasa yang lampau.

Dengan demikian ada hubungan spiral antara pengalaman sukses dengan motivasi. Motivasi dapat menghasilkan ketekunan yang membawa keberhasilan (prestasi), dan selanjutnya pengalaman sukses tersebut akan memotivasi siswa untuk mengerjakan tugas berikutnya.

d. Kepuasan

Keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan akan menghasilkan kepuasan, dan siswa akan termotivasi untuk terus berusaha mencapai tujuan serupa. Kepuasan karena mencapai tujuan dipengaruhi oleh konsekuensi yang diterima, baik yang berasal dari dalam maupun dari luar diri siswa. Untuk memelihara dan meningkatkan motivasi siswa, dulu dapat menggunakan pemberian penguatan berupa pujian, kesempatan dan lain-lain.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas sudah sangat jelas sekali bahwa, seseorang di dalam melakukan sesuatu tindakan pasti mempunyai suatu alasan yang dijadikan dasar, atas sebab apa dia melakukan tindakan tersebut melakukan suatu tindakan pasti ada tujuan yang ingin dicapai. Senada dengan pengertian tersebut di atas, Freemont dan James, seperti

yang diterjemahkan oleh Hasyim (1998) menyatakan : "Motivasi adalah apa yang menggerakkan seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu atau sekurang-kurangnya mengembangkan sesuatu kecenderungan perilaku tertentu, yang dapat dipicu oleh rangsangan luar, atau yang lahir dari dalam diri orang itu sendiri."

Hamalik (2004:166-168) menyatakan ada beberapa Cara Menggerakkan Motivasi Belajar Siswa diantaranya adalah :

- 1) Memberi angka yang di berikan oleh guru, murid yang mendapatkan angkanya bagus akan mendorong motivasi siswa belajar menjadi lebih besar.
- 2) Memberikan pujian kepada murid atas hal-hal yang telah dilakukan dengan berhasil besar manfaatnya sebagai pendorong belajar.
- 3) Pemberian hadiah pada akhir tahun kepada para siswa yang mendapatkan atau menunjukkan hasil belajar yang baik.
- 4) Kerja kelompok dimana melakukan kerja sama dalam belajar, setiap anggota kelompok kadang-kadang perasaan untuk mempertahankan nama baik kelompok menjadi pendorong yang yang kuat dalam pembuatan belajar.

Dari Pendapat di atas menunjukkan bahwa seseorang melaksanakan sesuatu karena ada dorongan dalam dirinya untuk mencapai sesuatu. Makin kuat dorongan tersebut maka makin optimal pula ia berupaya agar sesuatu yang dituju dapat tercapai, maka ia akan merasa berhasil dan juga akan merasa puas apa yang akan diperoleh.

Setiap manusia memiliki kebutuhan-kebutuhan yang secara sadar maupun tidak, berusaha untuk mewujudkannya. Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan merupakan awal timbulnya suatu perilaku, diperlukan

adanya suatu dorongan (motivasi) yang mampu menggerakkan atau mengarahkan perilaku tersebut. Setiap manusia berbeda antara satu dengan lainnya, perbedaan itu selain pada kemampuannya dalam bekerja juga tergantung pada keinginannya untuk bekerja.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan seorang siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Sedang belajar juga merupakan proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Jadi seseorang dikatakan berhasil dalam belajar bila terjadi perubahan tingkah laku dalam diri orang tersebut karena pengalaman. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa tersebut mengalami proses.

Hamalik (2001: 21) menyatakan bahwa :

Hasil belajar adalah tingkah laku yang ditimbulkan dari yang tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian baru, perubahan dalam sikap, keterampilan, menghargai perkembangan sifat-sifat sosial, emosional dan pertumbuhan jasmani.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari kemampuan yang diperoleh akibat adanya proses belajar yang dilalui. Hasil belajar merupakan suatu prestasi yang dicapai seorang siswa dalam mengikuti suatu proses belajar. Sedangkan Dimyati dan Mudjiono (2002:200) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata dan simbol”. Selanjutnya menurut

Syah (2004:195) hasil belajar yang dimaksud adalah keberhasilan yang diperoleh siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebuah program. Jadi seseorang dikatakan berhasil dalam belajar bila terjadi perubahan tingkah laku dalam diri orang tersebut karena pengalaman. Hasil belajar siswa juga dapat di lihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan guru selama proses pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-harinya serta mampu memecahkan masalah yang timbul. Hal ini sesuai dengan pendapat Purwanto (2006:18), bahwa hasil belajar siswa dapat ditinjau dari aspek kognitif, yaitu kemampuan siswa dalam pengetahuan (ingatan), pemahaman dan penerapan (aplikasi), analisis, sintesis dan evaluasi.

Pada kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), penilaian pencapaian kompetensi dasar peserta didik dilakukan berdasarkan indikator dengan menggunakan tes dan non tes dalam bentuk tertulis maupun lisan, pengamatan kerja, sikap, penilaian hasil karya berupa proyek atau produk portofolio dan penilaian diri Mulyasa (2007:205). Sedangkan penilaian hasil belajar dalam KTSP menurut Mulyasa (2007:258) adalah :

- a. Penilaian kelas yaitu dengan melakukan ulangan harian, ulangan umum, ulangan akhir dengan tujuan untuk mengetahui kemajuan hasil belajar peserta didik, mendiagnosa kesulitan belajar, memberikan umpan balik untuk perbaikan proses pembelajaran dan penentuan naik kelas.
- b. Tes kemampuan dasar untuk mengetahui kemampuan membaca, menulis dan berhitung yang diperlukan dalam

- rangka memperbaiki program pembelajaran (program remedial) yang biasanya dilakukan pada setiap tahun akhir.
- c. Penilaian akhir satuan pendidikan dan sertifikasi yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran secara utuh dan menyeluruh mengenai ketuntasan belajar peserta didik dalam satuan waktu tertentu.
 - d. *Benchmarking* yaitu suatu standar untuk mengukur kinerja yang sedang berjalan, proses dan hasil untuk mencapai suatu keunggulan yang memuaskan.
 - e. Penilaian program yang dilakukan oleh departemen pendidikan nasional dan dinas pendidikan untuk mengetahui kesesuaian dengan perkembangan masyarakat dan kemajuan zaman.

Dengan demikian hasil belajar merupakan penilaian pendidikan untuk mengetahui adanya kemajuan setelah melakukan aktivitas belajar.

Dengan adanya penilaian terhadap hasil belajar diharapkan siswa dapat termotivasi untuk belajar lebih giat. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom dalam Arikunto (2006:115) yang secara garis besar membagi menjadi tiga ranah, yaitu:

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (sekarang kreativitas). Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat lainnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sifat yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, organisasi dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam ranah psikomotor yakni gerakan refleks, keterampilan, gerakan dasar, kemampuan perceptual keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretative.

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa muncul akibat adanya proses yang telah dilaluinya, hal ini memberi makna yang sangat luas baik bagi siswa maupun guru. Makna hasil belajar bagi guru seperti dikemukakan Depdikbud adalah bila hasil belajar baik, berarti daya serap siswa cukup baik dan guru dapat meneruskan program selanjutnya. Bila tidak berhasil atau kurang, berarti guru harus melakukan evaluasi atau kaji ulang.

Sedangkan makna hasil belajar bagi siswa adalah bila hasil penilaian cukup baik, maka dapat diteruskan dengan program pengayaan. Namun bila hasil belajar kurang atau rendah harus melaksanakan program perbaikan. Dimana program perbaikan tersebut membantu siswa untuk menghadapi masalah-masalah belajar dengan maksud memperbaiki kesalahan-kesalahan tersebut. Nirwarna, dkk (2005:159).

Prayitno, dkk (2001) dalam mencapai kesuksesan hasil belajar, mengungkapkan bahwa:

”Keterampilan dasar yang amat diperlukan untuk mencapai hasil belajar yang baik adalah keterampilan bertanya, menjawab, dan mengemukakan pendapat, mencatat bahan pelajaran, meringkas bahan bacaan, membaca cepat, mengatur jadwal belajar, konsentrasi daya ingat, ketahanan dalam belajar dan sebagainya”.

Salah satu keterampilan yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah keterampilan bertanya, menjawab, dan mengemukakan pendapat sebab keterampilan bertanya, menjawab, dan mengemukakan pendapat adalah salah satu sumber yang membantu mempermudah siswa dalam mengulang kembali materi pelajaran yang didapat. Berdasarkan uraian

tersebut dapat ditarik kesimpulan, bahwa proses pembelajaran membutuhkan penilaian dalam bentuk hasil belajar yang dapat digunakan sebagai tolak ukur berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar pada akhirnya akan menghasilkan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang akan membawa terjadinya perubahan tingkah laku. Perubahan yang terjadi akan berlangsung dalam jangka waktu yang lama, yang nantinya berguna dalam kehidupan proses belajar berikutnya.

4. Tinjauan Tentang Sistem *S-RUN*

Membaca merupakan suatu kegiatan yang dapat menambah daya pikir dan ingatan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Sriyono (1999:83) “ Melalui tugas membaca dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang sudah diajarkan maupun yang akan diajarkan”. Tujuan menugaskan siswa membaca adalah untuk membangun pengusaan terhadap materi pelajaran. Sehingga memudahkan siswa memahami dan menerima pelajaran. Tugas membaca yang diberikan kepada siswa tidak menyimpang dan sesuai tuntunan dalam sistem *S-RUN*.

Van Blerkom D.I (1994) mengatakan bahwa:

S-RUN system (Survey, Read, Underline and Notetaking) is recommended as specific strategy to help students quickly and effectively understand course material well enough to successfully pass their exams. This system is too easier to learn and just as effective.

Berdasarkan kutipan, keutamaan sistem *S-RUN* adalah dapat menguasai materi pelajaran dengan mudah, baik dan membantu kesuksesan dalam ujian akhir siswa. Sistem *S-RUN* adalah salah satu

teknik membaca buku teks dengan langkah - langkah tertentu yang sistematis. *S-RUN* adalah singkatan dari *Survey-Read Underline Notetaking*. Selanjutkan Van Blerkom D. (1994). Merinci dalam bukunya yang berjudul *Teks Books Reading System* sebagai berikut:

Survey	: <i>First, survey the chapter. Raed the title and the introduction, as well as all headings, charts, diagrams, and graphs.</i>
Read	: <i>Now read the section.</i>
Underline	: <i>Underline material that explains the section's heading.</i>
Notetaking	: <i>After completing the previous steps, take notes on the material. Summarize the main points the section.</i>

Terjemahan dari langkah-langkah diatas

Survey	: Pertama meninjau bab, membaca judul bab tersebut serta bagan, diagram dan grafik.
Read	: Baca bagian-bagian dari bab.
Underline	: Garisbawahi setiap meteri yang menjelaskan pikiran utama setiap langkah dalam bab.
Note-taking	: Langkah terakhir yang dilakukan adalah mencatat materi dan meyimpulkan pikiran utama setiap bagian

Langkah yang harus dilakukan guru pada sistem membaca buku teks ini adalah meninjau materi pelajaran yang akan dibaca terlebih dahulu, kemudian guru mengintruksikan siswa untuk membaca materi tersebut, sekaligus menggarisbawahi bagian-bagian terpenting dari buku yang dibaca serta membuat catatan dari poin-poin yang digaris bawahi pada buku catatan atau selembar kertas dan dikumpulkan untuk diperiksa guru. Selanjutnya guru menerangkan hal-hal yang belum dimengerti oleh

siswa dan penekanan terhadap materi yang sudah dibaca untuk mengantisipasi perbedaan persepsi antara siswa dalam memahami catatan yang telah dicatat. Sehingga tercapaian indikator yang telah ditetapkan dalam Rencana Pembelajaran. Pembelajaran ini adalah strategi membaca yang dapat mengembangkan meta kognitif siswa, yaitu dengan menugaskan siswa untuk membaca bahan belajar secara seksama dan cermat. Suyatno (2009:67).

5. Tinjauan Tentang *SQ3R*

Menurut Francis P. Robinson dalam buku Syah (2009:140) Metode *SQ3R* pada prinsipnya merupakan singkatan langkah-langkah mempelajari teks yang meliputi:

- a. *Survey*, Maksudnya memeriksa, meneliti atau mengidentifikasi seluruh teks.
- b. *Question*, maksudnya menyusun daftar, pertanyaan yang relevan dengan teks.
- c. *Read*, merupakan membaca teks secara aktif untuk mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang telah tersusun.
- d. *Recite*, Maksudnya menghafal setiap jawaban yang telah ditemukan.
- e. *Review*, maksudnya meninjau ulang seluruh jawaban atas pertanyaan yang tersusun pada langkah kedua dan ketiga.

Langkah - langkah dalam pembelajaran dengan menggunakan model *SQ3R* ini sebagai berikut :

- a. Dalam melakukan aktivitas survei, guru perlu membantu dan mendorong siswa untuk memeriksa atau meneliti secara singkat seluruh struktur teks. Tujuannya adalah agar siswa mengetahui panjangnya teks, judul bagian (*heading*) dan judul subbagian (*sub-*

heading), istilah dan kata kunci. Dalam melakukan survei, siswa dianjurkan menyiapkan pensil, kertas, dan stabilo untuk menandai bagian-bagian tertentu.

- b. Guru memberikan petunjuk atau contoh kepada para siswa untuk menyusun pertanyaan-pertanyaan yang jelas, singkat dan relevan dengan bagian-bagian teks yang telah ditandai pada langkah pertama. Jumlah pertanyaan bergantung pada panjang - pendeknya teks, dan kemampuan siswa dalam memahami teks yang sedang dipelajari.
- c. Guru menyuruh siswa membaca secara aktif dalam rangka mencari jawaban atas pertanyaan - pertanyaan yang telah tersusun. Dalam hal ini, membaca secara aktif juga berarti membaca yang difokuskan pada paragraf – paragraf yang diperkirakan mengandung jawaban-jawaban yang diperkirakan relevan dengan pertanyaan tadi.
- d. Guru menyuruh menyebutkan lagi jawaban-jawaban atas pertanyaan yang telah tersusun. Latihlah siswa untuk tidak membuka catatan jawaban. Jika sebuah pertanyaan tak terjawab, siswa tetap disuruh menjawab pertanyaan berikutnya.
- e. Pada langkah terakhir (review) guru menyuruh siswa meninjau ulang seluruh pertanyaan dan jawaban secara singkat.

Dengan menggunakan SQ3R diharapkan hasil belajar siswa lebih memuaskan atau meningkatkan, karena dengan metode ini siswa menjadi

pembaca aktif dan terarah langsung pada intisari atau kandungan-kandungan pokok yang tersirat dan tersurat dalam teks.

6. Tinjauan Tentang *Speed Test*

Tes berasal dari bahasa Prancis kuno “testum” artinya piring untuk menyisihkan logam-logam mulia. Dalam bahasa Inggris ditulis dengan *test* yang dalam bahasa Indonesia diterjemahkan dengan tes “ujian” atau “percobaan”. Menurut Sudijono (1996 : 67): “Tes adalah cara yang dapat dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas (baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau perintah-perintah (yang harus dikerjakan) oles testee, sehingga atas dasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut) dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi testee yang dapat dibandingkan dengan nilai testee yang lainya.”

Proses pembelajaran dapat berlangsung efektif jika seluruh siswa dalam kelas dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan baik. Keefektifan suatu proses belajar mengajar dapat dilihat dari perhatian siswa terhadap pelajaran tersebut dan hasil belajar yang di peroleh siswa. Hasil belajar siswa dapat diketahui dengan melakukan tes. Menurut Arikunto (1997: 29), tes adalah:

Tes adalah serentetan pertanyaan, latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dijelaskan bahwa tes merupakan alat ukur yang berbentuk pertanyaan atau latihan, dipergunakan

untuk mengukur kemampuan yang ada pada seseorang atau sekelompok orang. Sebagai alat ukur dalam bentuk pertanyaan, maka tes harus dapat memberikan informasi mengenai pengetahuan dan kemampuan obyek yang diukur. Sedangkan sebagai alat ukur berupa latihan, maka tes harus dapat mengungkap keterampilan dan bakat seseorang atau sekelompok orang.

Tes merupakan alat ukur yang standar dan obyektif sehingga dapat digunakan secara meluas untuk mengukur dan membandingkan keadaan psikis atau tingkah laku individu. Dengan demikian berarti sudah dapat dipastikan akan mampu memberikan informasi yang tepat dan obyektif tentang obyek yang hendak diukur baik berupa psikis maupun tingkah lakunya, sekaligus dapat membandingkan antara seseorang dengan orang lain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tes adalah suatu cara atau alat untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh siswa atau sekelompok siswa sehingga menghasilkan nilai tentang tingkah laku atau prestasi siswa tersebut. Prestasi atau tingkah laku tersebut dapat menunjukkan tingkat pencapaian tujuan intruksional pembelajaran atau tingkat penguasaan terhadap seperangkat materi yang telah diberikan dalam proses pembelajaran, dan dapat pula menunjukkan kedudukan siswa yang bersangkutan dalam kelompoknya.

Dalam kaitan dengan rumusan tersebut, sebagai alat evaluasi hasil belajar, menurut Sudijono (1996: 67) tes minimal mempunyai dua fungsi, yaitu:

- a. Untuk mengukur tingkat penguasaan terhadap seperangkat materi atau tingkat pencapaian terhadap seperangkat tujuan tertentu. lebih dititikberatkan untuk mengukur keberhasilan program pembelajaran,
- b. Untuk menentukan kedudukan atau perangkat siswa dalam kelompok, tentang penguasaan materi atau pencapaian tujuan pembelajaran tertentu, lebih dititikberatkan untuk mengukur keberhasilan belajar masing-masing individu peserta tes.

Dalam artikelnya Kiranawati (2008) membagi Tes Menurut Tujuannya dilihat dari segi tujuannya dalam bidang pendidikan, tes dapat dibagi menjadi:

- a. Tes Kecepatan (*Speed Test*)

Tes ini bertujuan untuk mengevaluasi peserta tes (testi) dalam hal kecepatan berpikir atau keterampilan, baik yang bersifat spontanitas (logik) maupun hafalan dan pemahaman dalam mata pelajaran yang telah dipelajarinya. Waktu yang disediakan untuk menjawab atau menyelesaikan seluruh materi tes ini relatif singkat dibandingkan dengan tes lainnya, sebab yang lebih diutamakan adalah waktu yang minimal dan dapat mengerjakan tes itu sebanyak-banyaknya dengan baik dan benar, cepat dan tepat penyelesaiannya. Tes yang termasuk kategori tes kecepatan misalnya tes intelegensi, dan tes ketrampilan bongkar pasang suatu alat.

- b. Tes Kemampuan (*Power Test*)

Tes ini bertujuan untuk mengevaluasi peserta tes dalam mengungkapkan kemampuannya (dalam bidang tertentu) dengan tidak dibatasi secara ketat oleh waktu yang disediakan. Kemampuan yang

dievaluasi bisa berupa kognitif maupun psikomotorik. Soal-soal biasanya relatif sukar menyangkut berbagai konsep dan pemecahan masalah dan menuntut peserta tes untuk mencerahkan segala kemampuannya baik analisis, sintesis dan evaluasi.

c. Tes Hasil Belajar (*Achievement Test*)

Tes ini dimaksudkan untuk mengevaluasi hal yang telah diperoleh dalam suatu kegiatan. Tes Hasil Belajar (THB), baik itu tes harian (formatif) maupun tes akhir semester (sumatif) bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dalam suatu kurun waktu tertentu. Makalah ini akan lebih banyak memberikan penekanan pada tes hasil belajar ini.

a. Tes Kemajuan Belajar (*Gains/Achievement Test*)

Tes kemajuan belajar disebut juga dengan tes perolehan adalah tes untuk mengetahui kondisi awal testi sebelum pembelajaran dan kondisi akhir testi setelah pembelajaran. Untuk mengetahui kondisi awal testi digunakan pre-tes dan kondisi akhir testi digunakan post-tes.

b. Tes Diagnostik (*Diagnostic Test*)

Tes diagnostik adalah tes yang dilaksanakan untuk mendiagnosis atau mengidentifikasi kesukaran-kesukaran dalam belajar, mendeteksi faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kesukaran belajar, dan menetapkan cara mengatasi kesukaran atau kesulitan belajar tersebut

c. Tes Formatif

Tes formatif adalah penggunaan tes hasil belajar untuk mengetahui sejauh mana kemajuan belajar yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu program pembelajaran tertentu.

d. Tes Sumatif

Istilah sumatif berasal dari kata “sum” yang berarti jumlah. Dengan demikian tes sumatif berarti tes yang ditujukan untuk mengetahui penguasaan siswa dalam sekumpulan materi pelajaran (pokok bahasan) yang telah dipelajari.

Tes dilakukan di awal, tengah ataupun di akhir pelajaran. Tes yang diberikan kepada siswa hendaklah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. pendapat Sirat (1989:81) Suatu tes harus cukup menantang bagi siswa, sehingga siswa dapat belajar lebih baik. Salah satu bentuk tesnya adalah *speed test*. Menurut Sirait (1989:154). “*Speed test* adalah tes yang digunakan, direncanakan untuk memastikan seberapa cepat siswa dapat mengerjakan serangkaian tugas-tugas yang mudah. Tes ini lebih banyak mengukur kecepatan radaksi dari pada banyaknya pengetahuan peserta didik”.

Jadi *speed test* adalah suatu bentuk tes singkat yang diberikan kepada siswa guna melihat seberapa cepat siswa dapat memahami suatu materi yang telah dipelajari. *Speed test* dilakukan tiap kali pertemuan agar siswa lebih berkonsentrasi pada materi pelajaran. *Speed test* itu sendiri diberikan kepada siswa dalam bentuk pertanyaan essay atau objektif yang

dapat dijawab siswa dengan waktu yang singkat dan tepat disesuaikan dengan pertanyaan yang diberikan.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang terkait dengan penelitian yang penulis lakukan adalah:

1. Fitriani (2008). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Sistem *S-RUN* Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMPN 1 Batang Anai. Dari hasil penelitian ini terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan sistem *S-RUN* dibandingkan dengan tidak yang tidak menggunakan sistem *S-RUN*.
2. Ulfia Trisna (2005). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Ekonomi Siswa Kelas VIII Menggunakan Metode *SQ3R* pada SMP PGRI 2 Padang. Dari hasil penelitian ini diperoleh bahwa dengan menggunakan metode tersebut dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
3. Rini Putri Pertiwi (2009). Upaya meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi melalui Pemberian Tugas meringkas Materi dan *Speed Test* diakhir Pembelajaran Siswa X₈ SMA Negeri 2 Bukittinggi. Dari hasil penelitian ini belajar melalui pemberian tugas meringkas materi diawal dan *speed test* diakhir pembelajaran dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa.

Dari ketiga penelitian tersebut menunjukan terjadinya peningkatan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Perbedaan peneliti dengan peneliti sebelumnya yaitu

peneliti sebelumnya menggunakan pembelajaran sistem *S-RUN* pada mata pelajaran Fisika di SMP Batang Anai, dengan jenis penelitian yang digunakan adalah Eksperimen. Sedangkan penelitian pada metode *SQ3R* yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya pada mata pelajaran IPS Ekonomi di SMP PGRI 2 Padang, jenis penelitian yang digunakan yaitu PTK. Peneliti yang menggunakan *Speed Test* dilakukan pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Bukittinggi, jenis penelitian yang digunakan adalah PTK. Sedangkan peneliti melakukan penelitian di SMP pada mata pelajaran IPS Ekonomi. Peneliti juga meneliti membandingkan antara pembelajaran *Survey-Read Underline Notetaking (S-RUN)* yang diiringi *Speed test* dengan pembelajaran *Survey Question Read Recite Review (SQ3R)* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

C. Kerangka Konseptual

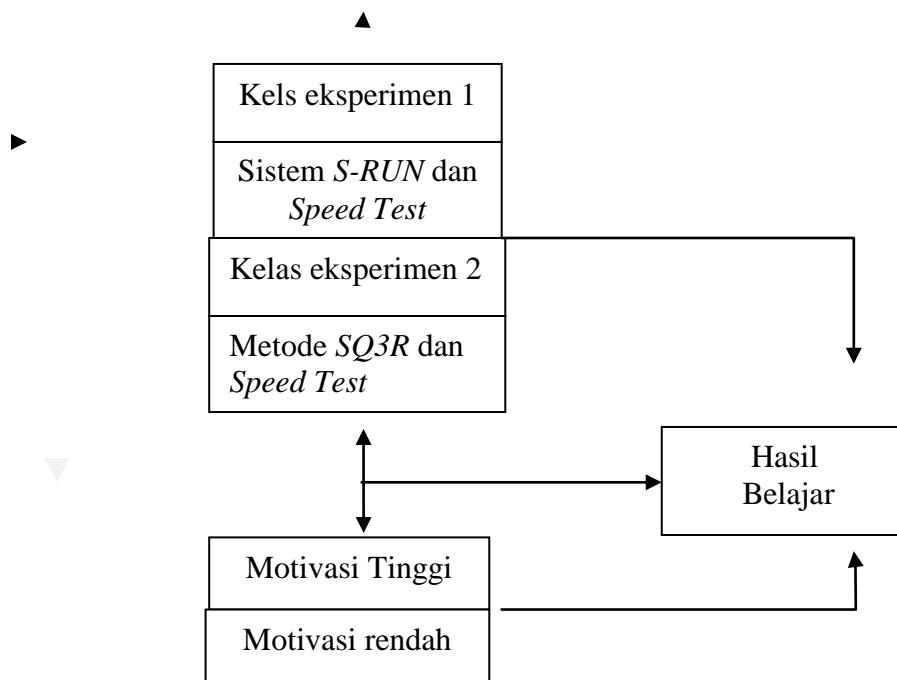
Dari data hasil belajar siswa yang ada, diperkirakan hasil belajar siswa tersebut dipengaruhi oleh metode pengajaran yang digunakan guru yaitu metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru, guru sebagai pusat informasi, siswa hanya menerima informasi dari guru sehingga membuat pengajaran bersifat monoton dimana siswa pasif dan jenuh serta kurang termotivasi untuk belajar yang mengakibatkan hasil belajar rendah. Untuk itu dilakukan suatu metode untuk mangaktifkan siswa selama proses

pembelajaran karena dengan terlibatnya siswa dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Disini guru akan menggunakan pembelajaran *Survey-Read Underline Notetaking (S-RUN)* dan pembelajaran *Survey Question Read Recite Review (SQ3R)*. Keutamaan sistem *S-RUN* adalah dapat menguasai materi pelajaran dengan mudah, baik dan membantu kesuksesan dalam ujian akhir siswa. Sistem *S-RUN* adalah salah satu teknik membaca buku teks dengan langkah-langkah tertentu yang sistematis. Sedangkan metode *SQ3R* adalah strategi membaca yang dapat mengembangkan meta kognitif siswa dengan menugaskan siswa untuk membaca bahan belajar secara cermat, dan seksama dalam proses pembelajaran.

Setelah itu guru memberikan *Speed test* kepada siswa untuk melihat apakah siswa telah memahami pelajaran yang diberikan. Proses pembelajaran yang terjadi antara guru dan siswa berdasarkan KTSP. Pada kelas eksperimen 1 diterapkan sistem *S-RUN* yang diikuti dengan *speed test* dan kelas eksperimen 2 dengan metode *SQ3R*. Kompetensi siswa pada aspek kognitif yang diperoleh melalui tes akhir dibandingkan antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 sehingga dapat diambil suatu kesimpulan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dibuat kerangka konseptual sebagai berikut :



Gambar 1: Kerangka konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang kebenarannya masih harus diuji. Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual, maka hipotesis yang ingin dibuktikan dari penelitian ini adalah:

a. Hipotesis Pertama :

Ha: Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang diterapkan pembelajaran menggunakan sistem *Survey_Read Underline Notetaking* (*S_RUN*) dan *Survey Question Read Recite Review(SQ3R)* yang diiringi

dengan *Speed Test* pada mata pelajaran IPS ekonomi kelas X SMK 2 TD Kosgoro Padang.

Dari hipotesis dirumuskan statistik:

$$H_0 : \mu A_1 = \mu A_2$$

$$H_a : \mu A_1 \neq \mu A_2$$

b. Hipotesis Kedua :

Ha: Terdapat perbedaan hasil belajar IPS Ekonomi Siswa Kelas X SMK 2 TD Kosgoro Padang antara siswa yang memiliki motivasi tinggi dengan siswa yang memiliki rmotivasi rendah pada mata pelajaran IPS ekonomi.

Dari hipotesis dirumuskan statistik:

$$H_0 : \mu B_1 = \mu B_2$$

$$H_a : \mu B_1 \neq \mu B_2$$

c. Hipotesis Ketiga :

Ha: Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa berdasarkan interaksi model pembelajaran dengan menggunakan sistem *Survey_Read Underline Notetaking (S_RUN)* dan *Survey Question Read Recite Review(SQ3R)* yang diiringi dengan *Speed Test* dengan motivasi siswa pada mata pelajaran IPS ekonomi.

Dari hipotesis dirumuskan statistik:

$$H_0 : \mu A_1 \times \mu B_1 = \mu A_1 \times B_2 = \mu A_2 \times \mu B_1 = \mu A_2 \times \mu B_2$$

$$H_a : \mu B_1 \times \mu B_1 \neq \mu A_1 \times B_2 \neq \mu A_2 \times \mu B_1 \neq \mu A_2 \times \mu B_2$$

Keterangan :

μA_1 = Siswa yang diajar dengan sistem *S_RUN*

μA_2 = Siswa yang diajarkan dengan metode *SQ3R*

μB_1 = Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi

μB_2 = Siswa yang memiliki motivasi belajar rendah

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Siswa yang diajar dengan menggunakan sistem *Survey_Read Underline Notetaking(S_RUN)* dan *SQ3R* pada siswa kelas X SMK 2 TD Kosgoro Padang, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPS Ekonomi siswa pada kelas yang menggunakan sistem *S_RUN* dengan hasil belajar IPS ekonomi siswa pada kelas yang menggunakan metode *SQ3R*. Hasil belajar IPS Ekonomi siswa kelas eksperimen 1 yang diberikan pembelajaran dengan sistem *S_RUN* lebih tinggi hasil belajar dari hasil belajar IPS Ekonomi siswa kelas eksperimen 2 yang diberikan metode *SQ3R*. Artinya bahwa model pembelajaran menggunakan sistem *S_RUN* dan *SQ3R* dapat mendorong siswa untuk lebih aktif belajar sehingga dapat meningkat hasil belajar siswa.
2. Siswa yang diajar dengan model pembelajaran menggunakan sistem *Survey_Read Underline Notetaking(S_RUN)* dan *SQ3R* lebih tinggi motivasi belajarnya. Artinya, model pembelajaran menggunakan *S_RUN* dan *SQ3R* dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar sehingga motivasi belajar dapat ditingkatkan pada siswa kelas X SMK 2 TD Kosgoro Padang

3. Terdapat pengaruh interaksi antara penerapan model pembelajaran menggunakan sistem *S_RUN dan SQ3R* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Ekonomi siswa kelas X SMK 2 TD Kosgoro Padang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMK 2 TD Kosgoro Padang. maka dapat diajukan saran sebagai berikut :

- a. Dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS ekonomi siswa, ada baiknya guru bidang studi pada kompetensi dasar yang setara dengan apa yang dilakukan, dapat memilih metode yang dapat membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar salah satunya dengan menggunakan sistem *S_RUN* dan *SQ3R* yang diiringi dengan *Speed Test*.
- b. Untuk memotivasi siswa dalam mencapai peningkatan hasil belajar siswa perlu adanya partisipasi dari berbagai pihak yang berkaitan terutama orang tua, kepala sekolah, guru teman sejawat. Kepada orang tua dapat memberikan pengarahan yang positif pada anak supaya motivasi belajar lebih meningkat. Bagi kepala sekolah untuk dapat mendorong dan memberikan motivasi kepada guru dalam meningkatkan pengguna metode pembelajaran yang menarik dengan sistem *S_RUN* dan *SQ3R* yang Diiringi dengan *Speet Test*. Misalnya menyediakan sarana dan prasarana guna menunjang proses pembelajaran.

c. Kepada peneliti berikutnya, agar lebih mempersiapkan diri, mempertimbangkan dan menganalisis kendala-kendala yang telah dihadapi dan ditemukan oleh peneliti sebelumnya, sehingga diharapkan ada peneliti yang lebih kompleks dalam lingkung yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhirmen. 2005. *Statistik 1*.Padang : Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* .Jakarta: Bumi Aksara.
- Diana & Blerkm, Van. (1994) on line. *Reading Text Book*. <http://lsc.sas.cornell.edu/Sidebars/Study Skills Resources/readingsystem.pdf>. Diakses tanggal 20 November 2010.
- Fitriani. (2008). *Pengaruh Penerapan Pembelajaran Sistem S_RUN Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMPN 1 Batang Anai.(Skripsi)*: Jurusan Pendidikan Fisika Universitas Negeri Padang.
- Gulo, W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Hamalik, Oemar. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Haryati, Mimin. 2007. *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada.
- Hasibun dan Moedjiono. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Hisyam, Zaini, Germawi Munthe, dan Sekar Ayu Aryani. 2007. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD
- Irianto, Agus. 2007. *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta : Kencana.
- Kiranawati. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*, <http://gurupkn.wordpress.com>, diakses Tanggal 16 November 2010.
- Margono, S. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Mulyasa.2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. 2001. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.