

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN METODE SQ3R (SURVEY, QUESTION, READ, RECITE, REVIEW) DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA KELAS X MIPA 3 SMA N KLATEN JAWA TENGAH TAHUN AJARAN 2017/2018

IMPROVING STUDENTS' LEARNING INTEREST THROUGH THE IMPLEMENTATION OF SQ3R (SURVEY, QUESTION, READ, RECITE, REVIEW) METHOD IN INDONESIAN HISTORY SUBJECT AT GRADE X SCIENCE 3 OF SMA NEGERI 3 KLATEN CENTRAL JAVA IN THE ACADEMIC YEAR OF 2017/2018

Oleh: Afif Fuad Humam dan M. Nur Rokhman, M. Pd, UNY

afif.fuad@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana upaya meningkatkan minat belajar siswa kelas X MIPA 3 di SMA N 3 Klaten Jawa Tengah Tahun Ajaran 2017/2018 melalui penerapan metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang mengacu pada desain penelitian Kemmis dan Taggart, terjadi dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan penerapan metode SQ3R dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas X MIPA 3 di SMA N 3 Klaten Jawa Tengah Tahun Ajaran 2017/2018. Pada siklus I rata-rata angket minat belajar siswa sebesar 74,75% meningkat sebesar 11,52% dari prasiklus. Sedangkan hasil observasi siklus I 73,3% meningkat sebesar 23,3% dari prasiklus. Pada siklus II penerapan metode SQ3R dilakukan dengan penambahan permainan *Pin Ball* berhadiah dengan rata-rata angket minat belajar siswa sebesar 81,91% meningkat 7,16% dari siklus I. Sedangkan hasil observasi 80% meningkat 7,3% dari siklus I. Dengan demikian penerapan metode SQ3R lebih optimal jika di tambahkan dengan permainan *Pin Ball* berhadiah.

Kata Kunci: Minat belajar siswa, SQ3R, pembelajaran sejarah

ABSTRAC

This research aims to know how to improve the students' learning interest through the implementation of SQ3R (survey, question, recite/review) method in Indonesian history subject at Grade X Science 3 of SMA Negeri 3 Klaten Cenral Java in the academic year of 2017/2018. This research is an action research which refers to Kemmis and Taggart's research. This research had two cycles, every cycle consisted of planning, implementing, observing, reflecting. The result of the research showed that the implementation of SQ3R method could improve the students' learning interest of Grade X Science 3 at SMA Negeri 3 Klaten, Central Jave in the academic year of 2017/2018. In the first cycle, the average of students' learning interest was 74.5% and it increased 23.3% from pre-cycle. In the second cycle, the implementation of SQ3R method was conducted with adding prize pin ball game to the method. Through this method, the average of students' learning interest was 81.91% and it increased 7.16% from the first cycle. Whereas, the result of the observation method was 80% and it increased 7.3% from the first cycle. It could be concluded that the implementation of SQ3R method would be optimal if adding prize pin ball game.

Keywords: Students' learning interest, SQ3R, History subject

I. Pendahuluan

Pendidikan merupakan investasi yang paling utama bagi setiap bangsa, apalagi bangsa yang sedang berkembang, yang giat membangun negaranya. Pembangunan hanya dapat dilakukan oleh manusia yang dipersiapkan untuk dididik melalui pendidikan (Nasution, 2011: v). Zainal Arifin (2013: 39) menjelaskan pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian individu melalui proses atau kegiatan tertentu (pengajaran, bimbingan atau latihan) serta interaksi individu dengan lingkungannya untuk mencapai manusia seutuhnya (insan kamil).

Menurut UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pasal 1 ayat (1) guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

SMA N 3 Klaten merupakan sekolah menengah atas yang beralamat di Jl. Mayor Sunaryo No. 42, Jonggrangan, Klaten Utara, Klaten Jawa Tengah. Menurut hasil pengamatan di kelas X MIPA 3 SMA N 3 Klaten dan wawancara (*Wawancara*, 6-7 November 2017) dengan Drs. Sigit Raharjo serta beberapa siswa

kelas X MIPA 3 dapat di ketahui bahwa terdapat permasalahan yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar, permasalahan tersebut erat kaitannya dengan belum optimalnya minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang berbicara dengan temannya, bermain *gadget*, dan tidur. Bahkan untuk maju mempresentasikan tugas pun guru harus memanggil nama siswa agar mau maju ke depan kelas. Ketika guru memberikan tugas siswa cenderung mengeluh. Beberapa siswa bahkan ada yang tidak mengumpulkan tugas sampai batas akhir pengumpulan karena malas mengerjakan. Saat diskusi berlangsung pun beberapa siswa tidak aktif. Bahkan tidak ada siswa yang bertanya ketika guru memberikan kesempatan.

Keadaan tersebut peneliti temui pada saat melakukan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) pada tanggal 15 September sampai dengan 15 November 2017. Penyebab belum optimalnya minat belajar siswa adalah kurangnya pengembangan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran di kelas menyebabkan siswa cenderung malas dan kurang memiliki minat untuk mengikuti pembelajaran. Dapat dibayangkan jenuhnya siswa ketika pelajaran sejarah Indonesia berlangsung guru hanya menerapkan pembelajaran

dengan metode konvensional (dominan ceramah).

Mengatasi masalah tersebut guru sejarah perlu menerapkan metode yang jitu. Salah satu metode yang bisa diterapkan untuk memecahkan permasalahan adalah metode *SQ3R* (*Survey, Question, Read, Recite, Review*). *SQ3R* adalah sebuah metode pembelajaran yang mengutamakan minat dalam membaca dan melakukan diskusi dengan kelompoknya untuk meninjau bersama tentang apa yang telah dibaca (Larry A. Harris & Carl B. Smith, 1972: 428).

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa melalui Penerapan Metode *SQ3R* (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Kelas X MIPA 3 SMA N 3 Klaten Jawa Tengah Tahun Ajaran 2017/2018”.

II. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini berjenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan mengacu pada desain penelitian Kemmis dan Taggart.

Prosedur Tindakan

Pra-siklus

1. Perizinan

Peneliti membuat surat izin penelitian dengan tahapan, dari Jurusan

Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta, Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL) Daerah Istimewa Yogyakarta, Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta, (BP2MK) Provinsi Jawa Tengah Wilayah tiga di Solo, Bappeda Klaten, selanjutnya izin ke pihak sekolah.

2. Observasi

Observasi dilakukan di kelas X MIPA 3 SMA N 3 Klaten Jawa Tengah.

3. Menyiapkan instrumen

Peneliti menggunakan instrumen berupa lembar angket minat belajar siswa, lembar observasi kegiatan belajar siswa, dan lembar wawancara.

4. Menyusun RPP

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu menyusun RPP.

Siklus I.

1. Perencanaan.

Peneliti menyusun RPP, media teka-teki silang, dan semua instrumen seperti lembar angket, lembar observasi untuk guru dan partner penelitian, lembar wawancara dengan guru dan perwakilan siswa.

2. Pelaksanaan.

Pelaksanaan penelitian dimulai dari Siklus I dimana pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode *SQ3R*. Tahapan ini terdiri dari:

- a. Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan memberikan bacaan atau materi yang telah disiapkan kepada setiap kelompok.
- b. Siswa melakukan survei (*survey*) terhadap bacaan yaitu dengan mencermati bacaan tersebut dan menandai kata kunci dari bacaan tersebut
- c. Setiap siswa dalam kelompok membuat pertanyaan (*question*) lalu dijadikan satu dalam kelompoknya.
- d. Setiap kelompok bertukar pertanyaan yang telah mereka buat siswa beserta kelompoknya mencari jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang mereka dapat dengan cara membaca (*read*) kembali bacaan yang ada.
- e. Siswa membaca dan mempertimbangkan jawaban tersebut (*recite*).
- f. Siswa beserta peneliti melakukan peninjauan secara menyeluruh (*review*).

3. Observasi

Dalam tahap ini peneliti dan partner obeserver melakukan observasi, yaitu pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran di kelas.

4. Refleksi.

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus I dan menganalisis untuk menarik kesimpulan atas pelaksanaan penerapan metode *SQ3R* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X MIPA 3 di SMA Negeri Klaten Jawa Tengah. Apabila hasil dari siklus I telah mencapai indikator keberhasilan maka siklus II dilakukan hanya sebagai pemantapan saja.

Siklus II

1. Perencanaan.

Peneliti menyusun RPP, media *SQ3R*, dan semua instrumen seperti lembar angket, lembar observasi untuk guru dan partner penelitian, lembar wawancara dengan guru dan perwakilan siswa.

2. Pelaksanaan.

Guru melaksanakan pembelajaran penerapan metode *SQ3R* dengan penambahan permainan *Pin Ball* berhadiah.

3. Observasi.

Dalam tahap ini peneliti dan partner observer mengamati perubahan perilaku siswa atas tindakan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan

instrumen pengumpulan data yang telah di buat (lembar observasi minat belajar siswa).

4. Refleksi.

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan metode *SQ3R* dengan penambahan permainan *Pin Ball* berhadiah.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SMA Negeri 3 Klaten Jawa Tengah, yang terletak di Jl. Mayor Sunaryo No. 42, Jonggrangan, Klaten Utara, Klaten, Jawa Tengah.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas X MIPA 3 SMA Negeri 3 Klaten Jawa Tengah dengan jumlah siswa 34 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui siswa dan guru dalam kegiatan proses belajar mengajar serta untuk mengetahui sejauh mana minat belajar siswa kelas X MIPA 3 SMA N 3 Klaten dengan metode *SQ3R*.

2. Angket atau kuisoener

Angket adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai sesuatu masalah atau bidang yang akan diteliti.

3. Dokumentasi

Dari pemaparan di atas peneliti bisa mengetahui apa yang harus dipersiapkan pada saat penelitian dilaksanakan.

4. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan (Cholid Narbuko & Abu Achmadi, 2013: 83).

Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Lembar observasi peneliti menggunakan lembar observasi yang berisi catatan gambaran kegiatan pembelajaran di kelas. Penelitian observasi dilakukan untuk mengetahui penerapan metode *SQ3R* dan minat belajar siswa.

2. Angket

Peneliti dalam mengambil data menggunakan angket sebagai instrumennya.

3. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran sejarah dan beberapa siswa kelas X MIPA 3 SMA N 3 Klaten mengenai penerapan *SQ3R* dan minat belajar sejarah.

Validitas Data

Peneliti menggunakan teknik triangulasi dengan membandingkan dan mengecek suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda. Teknik triangulasi yang digunakan mencakup triangulasi sumber data dan triangulasi metode. Triangulasi sumber dalam penelitian ini berasal dari guru sejarah, dan perwakilan siswa sebagai informan dan narasumber.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Kualitatif

Analisis data kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2015: 332). Analisa data kualitatif meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

a. Reduksi Data

Reduksi data yaitu proses merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema

dan polanya (Sugiyono, 2015: 336).

b. Penyajian Data

Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk bagan, uraian singkat, hubungan antar kategori dan sejenisnya.

c. Penarikan Kesimpulan

Menarik kesimpulan merupakan tahap terakhir dalam analisis data yang dilakukan dengan melihat hasil reduksi data dan tetap mengacu pada rumusan masalah serta tujuan yang hendak dicapai.

2. Analisis Kuantitatif

Besarnya nilai yang diperoleh siswa adalah presentase dari skor maksimum ideal yang sebenarnya dicapai dengan hasil 100%. Rumus penilaian menurut Suharsimi Arikunto (2010: 283) adalah sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai presentase

R : Skor mentah

SM : Skor maksimum ideal

100 : Bilangan tetap

Mean (rata-rata nilai siswa)

$$X = \frac{\sum Xi}{N}$$

Keterangan:

X : Rata-rata/mean

$\sum X_i$: Jumlah nilai

N : Jumlah peserta didik

Menurut Suharsimi Arikunto (2008: 75) data kuantitatif tersebut dapat ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif. Hasil data di atas dapat dianalisis dengan pedoman sebagai berikut.

Persentase	Kategori
>80%	Sangat Tinggi
61-80%	Tinggi
41-60%	Sedang
21-40%	Rendah
20%	Sangat Rendah

III. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Pra Tindakan

Hasil yang diperoleh dari tahap ini adalah peneliti menemukan sebuah permasalahan pembelajaran di kelas X MIPA 3 SMA Negeri 3 Klaten Jawa Tengah Tahun Ajaran 2017/2018 yaitu kurang optimalnya motivasi belajar sejarah.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Peneliti membuat lembar observasi untuk guru dan partner penelitian, membuat lembar wawancara permainan untuk guru, dan lembar wawancara motivasi untuk siswa.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus satu dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 14 Maret 2018 dari pukul 13.15–15.30 WIB. Siklus satu diterapkan dalam 1x pertemuan selama 2 jam pelajaran. Siklus I dihadiri oleh 34 siswa dari jumlah total 34 peserta didik. Materi yang disampaikan pada siklus satu antara lain, masuk dan berkembangnya Islam di Indonesia.

c. Pengamatan

Data hasil angket minat belajar siswa pada siklus I sebesar 74,75%, sedangkan hasil observasi siklus I diperoleh sebesar 73,3%. Hasil angket dan observasi tersebut tidak jauh berbeda dan keduanya mengalami kenaikan dari hasil prasiklus.

d. Refleksi

Berdasarkan kendala yang terjadi pada siklus I peneliti melakukan perbaikan-perbaikan yang akan digunakan untuk memulai siklus II. Upaya perbaikan kendala dilakukan dengan cara peneliti lebih tegas dalam mengingatkan siswa agar kondusif di dalam kelas, lebih

intensif memberi tahu siswa sisa waktu pengerjaan metode *SQ3R*

3. Siklus II

a. Perencanaan

Peneliti menyusun RPP. Peneliti membuat lembar observasi untuk guru dan partner penelitian, membuat lembar wawancara permainan untuk guru, dan lembar wawancara motivasi untuk siswa. Peneliti juga menyiapkan metode *SQ3R*.

b. Pelaksanaan

Materi yang disampaikan pada siklus II antara lain, kerajaan-kerajaan Islam di Sumatera dan Jawa. Siklus II ini dihadiri oleh 34 peserta didik dari jumlah total 34 peserta didik.

c. Pengamatan

Data hasil observasi minat belajar sejarah siswa masuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 80%. Sedangkan hasil angket minat belajar sejarah siswa pada siklus II adalah 81,91% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.

d. Refleksi

Pencapaian minat belajar sejarah siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 3 Klaten Jawa Tengah telah melampaui indikator keberhasilan sebesar $\geq 70\%$.

Berdasarkan uraian tersebut maka penelitian ini dihentikan karena telah berhasil melampaui indikator keberhasilan.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penerapan metode *SQ3R* dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa. Pada siklus I penerapan metode *SQ3R* sudah berhasil meningkatkan minat belajar siswa, dibuktikan dengan hasil angket siklus I 74,75% dan hasil observasi 73,3% yang meningkat dari hasil prasiklus. Pada siklus II penerapan permainan metode *SQ3R* dilakukan dengan penambahan dengan permainan *Pin Ball* berhadiah. Hasil angket minat belajar siswa siklus II memperoleh skor 81,91% mengalami peningkatan sebesar 11,52% dari hasil angket siklus I. Hasil angket siklus II diperkuat dengan hasil observasi minat belajar siswa sebesar 80%. Hasil pengamatan menunjukkan adanya perbaikan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Hasil angket dan observasi sudah masuk dalam kategori sangat tinggi dan sudah melampaui Indikator Keberhasilan $\geq 70\%$.

Siklus	Indikator	Mean	Kategori
Pra		63,23%	Tinggi
I		74,75%	Tinggi
II	$\geq 70\%$	81,91%	Sangat Tinggi

Kelebihan dalam penerapan metode *SQ3R* untuk Meningkatkan Minat Belajar

Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia kelas X MIPA 3 SMA Negeri 3 Klaten Jawa Tengah Tahun Ajaran 2017/2018.

1. Siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran sejarah dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.
2. Siswa dibuat santai dan senang dengan penugasan-penugasan ringan yang ada dalam metode *SQ3R* seperti membuat pertanyaan, mencari jawaban.
3. Siswa lebih merasa bertanggung jawab atas penugasan-penugasan yang ada dalam metode *SQ3R*.
4. Partisipasi siswa sangat ditonjolkan dalam melaksanakan metode *SQ3R* ini

Dalam pelaksanaannya terdapat kendala, antara lain.

1. Kondisi siswa yang memang pada dasarnya ramai membuat peneliti sedikit sulit mengendalikan siswa.
2. Ada beberapa siswa juga masih tergesa-gesa dalam menyelesaikan tugas-tugasnya dalam penerapan metode *SQ3R*.
3. Ada beberapa siswa bertanya tentang langkah-langkah metode *SQ3R* yang memang baru mereka kenal.

IV. Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan metode *SQ3R* dalam pembelajaran sejarah Indonesia kelas X MIPA 3 SMA Negeri 3 Klaten tahun ajaran 2017/2018. Pada prasiklus hasil observasi minat belajar sejarah siswa 50% dan hasil angket minat belajar sejarah siswa 63,23%. Siklus I pelaksanaan metode pembelajaran *SQ3R* diperoleh hasil observasi minat belajar sejarah siswa 73,3% dan angket 74,75%. Siswa merasa senang, tidak bosan dan semangat dalam pembelajaran sejarah. Di siklus II metode *SQ3R* dan permainan Pin Ball Berhadiah menunjukkan hasil observasi minat belajar 80% dan angket minat 81,91%, pelaksanaan metode pembelajaran *SQ3R* di siklus II peneliti mengkolaborasi dengan permainan Pin Ball Berhadiah. Inovasi tersebut berhasil memacu siswa lebih kondusif, lebih tertarik dan lebih berminat belajar sejarah dengan metode di atas. Pembelajaran sejarah dengan metode *SQ3R* bisa meningkatkan minat belajar sejarah siswa dalam pembelajaran di kelas X MIPA 3 SMA Negeri 3 Klaten Tahun Ajaran 2017/2018, lalu lebih optimal bila dikolaborasi

dengan permainan Pin Ball Berhadiah.

2. Pelaksanaan metode pembelajaran SQ3R dalam pembelajaran sejarah Indonesia mempunyai beberapa kelebihan, yaitu siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran sejarah dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa dibuat santai dan senang dengan penugasan-penugasan riangan yang ada dalam metode SQ3R seperti membuat pertanyaan, mencari jawaban, siswa lebih merasa bertanggung jawab atas penugasan-penugasan yang ada dalam metode SQ3R, partisipasi siswa sangat ditonjolkan dalam pelaksanaan metode SQ3R ini.
3. Pelaksanaan metode pembelajaran SQ3R memiliki beberapa kendala, yaitu kondisi siswa yang memang pada dasarnya ramai membuat peneliti sedikit sulit mengendalikan siswa, ada beberapa siswa juga masih tergesa-gesa dalam menyelesaikan tugas-tugasnya dalam penerapan metode SQ3R, ada beberapa siswa bertanya tentang langkah-langkah metode SQ3R yang memang baru mereka kenal.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

- a. Diharapkan sekolah mampu mengembangkan metode, model, teknik dan strategi mengajar guru kemudian diterapkan dalam pembelajaran sehingga guru berinovasi saat proses pembelajaran berlangsung.
- b. Sebaiknya pihak sekolah memberi apresiasi khusus terhadap guru yang berprestasi atau mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Metode pembelajaran SQ3R dapat diterapkan oleh guru sejarah dan guru bidang studi lain sebagai alternatif dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa.
- b. Penggunaan metode SQ3R sebaiknya disesuaikan dengan keadaan siswa dan perlu adanya variasi-variasi khusus misalnya diinovasikan metode Pin

Ball Berhadiah agar minat belajar siswa meningkat.

sejarah sebagai pelajaran yang penting untuk dipelajari.

- c. Guru harus kreatif dalam mengembangkan metode pembelajaran supaya pada saat mengajar siswa tidak bosan dan mengantuk

3. Bagi Siswa

- a. Siswa hendaknya lebih disiplin dalam segala hal di sekolah terutama pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

- b. Siswa hendaknya lebih banyak membaca buku-buku sejarah lain agar lebih mempermudah membuat pertanyaan dan menganalisis jawaban. Selain itu siswa juga harus tenang lagi dalam proses pembelajaran dengan metode SQ3R agar satu sama lain lebih konsentrasi.

- c. Siswa hendaknya mempunyai kepedulian terhadap temanya agar terjadi suasana belajar yang kompak dan nyaman.

- d. Siswa hendaknya bisa menghargai materi pembelajaran khususnya

V. Daftar Pustaka Buku

- Cholid Nabuko & Abu Achmad, (2013), *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Larry A. Harris & Carl B. Smith, (1972), *Reading Instruction Through Diagnosyic Teaching*, USA: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Nasution, (2011), *Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto, (2013), *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.

14 Jurnal Pendidikan Sejarah Volume 5 Edisi 4 No. 2018

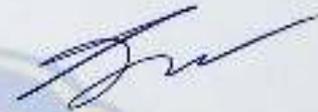
- Suharsimi Acikunto, (2006), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT RINEKA Cipta.
- Sugiyono, (2015), *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*, Bandung: Alfabeta.

Dosen Pembimbing



M. Nur Rokhman, M. Pd
NIP. 196608221992031002

Yogyakarta, 10 Agustus 2018
Reviewer



Dr. Aman, M. Pd
197410152003121001

