

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA MELALUI
PENERAPAN STRATEGI *BRAIN STORMING* DISERTAI
SPEED TEST DIBANDINGKAN DENGAN
PEMBELAJARAN KONVENSIONAL
PADA SISWA KELAS X SMAN
NEGERI 11 PADANG**

Oleh

¹Desmiyenti, ²Armiati, ³Lovelly Dwindah Dahen

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Sumatera Barat
Desmiyenti84@yahoo.com

²Dosen Universitas Negeri Padang

³Dosen STKIP PGRI Sumatera Barat

ABSTRACT

This research was motivated by the low economic learning outcomes of students of class X SMA N 11 Champaign Academic Year 2013/2014. This is caused by the lack of activity of students in the learning process. This study aims to determine the differences in economic activity and the learning outcomes of students with implementation strategies accompanied Speed Test Brain Storming with conventional learning in class X SMAN 11 Padang .

This research is an experimental study. The study population is a student of class X SMA N 11 Champaign school year 2013/2014. Samples were taken by purposive sampling technique, was chosen as the experimental class X8 class and class X2 as the control class. The instrument used is the observation sheet student activity and achievement test. Data analysis techniques to test the hypothesis is to test Z.

Based on the analysis of data obtained an average value of 83.87 experimental class and control class average of 75.88. The results of data analysis known Z count value is greater than 3.038 price 1.960 Z table which means the hypothesis is accepted at significance level $\alpha = 0.05$. It can be concluded that the learning outcomes of students with the application of economic strategy with Speed Test Brain Storming better than economics student learning outcomes in the conventional learning process in class X SMA N 11 Padang.

Keywords : Application of Brain Storming strategy accompanied Speed Test, conventional learning models, and learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA N 11 Padang Tahun Pelajaran 2013/2014. Hal ini disebabkan karena kurangnya aktivitas siswa di dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi siswa melalui penerapan strategi *Brain Storming* disertai *Speed Test* dengan pembelajaran konvensional pada kelas X SMAN 11 Padang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi penelitian adalah siswa kelas X SMA N 11 Padang Tahun Pelajaran 2013/2014. Sampel diambil dengan teknik *purposive sampling*, terpilih kelas X8 sebagai kelas eksperimen dan kelas X2 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar siswa. Teknik analisis data untuk menguji hipotesis adalah uji Z.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 83,87 dan rata-rata kelas kontrol 75,88. Hasil analisis data diketahui nilai Z hitung 3,038 lebih besar dari harga Z tabel 1,960 yang berarti hipotesis yang diajukan diterima pada taraf nyata $\alpha = 0,05$. Hal ini

menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa melalui pendekatan strategi *Brain Storming* disertai *Speed Test* dengan penerapan pembelajaran konvensional. Artinya hasil belajar ekonomi siswa dengan penerapan strategi *Brain Storming* disertai *Speed Test* lebih baik dari hasil belajar ekonomi siswa yang proses pembelajarannya secara konvensional pada kelas X SMA N 11 Padang.

Kata kunci : Penerapan strategi *Brain Storming* disertai *Speed Test*, model pembelajaran konvensional, dan hasil belajar

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi sekarang ini negara mengalami persaingan yang luar biasa dalam berbagai bidang, antara lain dalam bidang perniagaan, industri, ilmu pendidikan dan berbagai proses pembangunan lainnya, baik pembangunan fisik maupun pembangunan spiritual. Dalam upaya menjawab tantangan ini perkembangan sumber daya manusia diutamakan, salah satunya dapat melalui pendidikan, karena pendidikan umumnya memiliki peranan penting dalam meningkatkan daya pikir manusia. Khususnya dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas yang mampu berpikir kritis, kreatif, logis, dan berinisiatif dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin berkembang di zaman modern ini.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan tersebut membawa dampak dalam pemilihan materi, metode dan media pembelajaran serta sistem pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan yang ada.

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian, dan mempertebal semangat kebersamaan agar dapat membangun diri sendiri dan bersama-sama membangun bangsa. Disamping itu pendidikan merupakan masalah yang penting bagi manusia, karena pendidikan menyangkut kelangsungan hidup manusia. Manusia muda tidak hanya cukup tumbuh dan berkembang dengan dorongan insting saja, melainkan perlu bimbingan dan dorongan dari luar dirinya (pendidikan) agar ia menjadi manusia sempurna. Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam majunya dunia pendidikan di negara ini, sehingga diharapkan dalam proses

belajar mengajar guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien sesuai pada tujuan yang diharapkan. Di dalam belajar guru harus mengetahui teknik penyajian pelajaran agar pelajaran tersebut dapat di tangkap, dipahami dan digunakan oleh siswa dengan baik. Tetapi kalau siswa tidak berminat untuk mempelajari sesuatu biasanya tidak dapat diharapkan akan berhasil dengan baik dalam menguasai ilmu yang dipelajari. Sebaliknya bila seseorang belajar penuh minat maka akan dengan suka mempelajari dan meluangkan waktu yang cukup banyak untuk mendalami mata pelajaran tersebut sehingga dapat diharapkan prestasi yang dicapai akan lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan penulis dengan guru Ekonomi pada bulan April Tahun 2013 di SMA Negeri 11 Padang di peroleh data bahwa hasil belajar Ekonomi siswa kelas X masih tergolong rendah. Hal ini terbukti karena pada proses belajar mengajar yang terjadi masih bersumber pada guru, guru lebih mendominasi kegiatan didalam kelas sedangkan siswa masih bersifat pasif. Apabila disaat guru menerangkan pelajaran masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru. Siswa lebih suka berbicara dengan teman sebangkunya dari pada memperhatikan guru menerangkan, siswa juga banyak yang mengerjakan hal-hal yang tidak berhubungan dengan pelajaran ekonomi seperti mengerjakan pelajaran lain, menggambar disaat guru sedang menjelaskan, bahkan seringnya siswa keluar masuk selama proses belajar mengajar.

Dengan banyaknya siswa yang melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan pelajaran ekonomi selama proses pembelajaran berlangsung, hal ini akan berpengaruh kepada siswa yang memiliki minat untuk belajar, karena apabila ada

sebagian siswa yang memperhatikan dan mencatat penjelasan dari guru, tetapi karena terpengaruh oleh siswa yang lain menyebabkan siswa tersebut menjadi berkurang perhatiannya kepada guru.

Kegiatan proses pembelajaran seperti ini akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, karena siswa lebih banyak melakukan kegiatan negatif disaat proses belajar mengajar terjadi dibandingkan dengan kegiatan positif yang dilakukan oleh siswa, terbukti dengan rendahnya hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA N 11 Padang. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian 1 Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas X SMA Negeri 11 Padang Tahun Pelajaran 2013-2014

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata Kelas	KKM
1	X ₁	32	73,97	75
2	X ₂	32	45,29	75
3	X ₃	32	67,72	75
4	X ₄	32	85,03	75
5	X ₅	32	46,41	75
6	X ₆	32	73,75	75
7	X ₇	31	66,29	75
8	X ₈	31	48,39	75

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 11 Padang

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas dapat kita ketahui bahwa kelas X di SMA Negeri 11 Padang terdiri dari 8 lokal yang berjumlah 254 siswa. Dari nilai rata-rata kelas X pada Ujian Harian 1 dapat diketahui bahwa hanya terdapat 1 lokal yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sedangkan masih ada 7 lokal yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu dibawah 75. Kelas yang memiliki nilai rata-rata tertinggi adalah kelas X₄ dengan nilai rata-rata kelas 85,03 %, sedangkan nilai rata-rata kelas yang terendah adalah kelas X₂ dengan nilai rata-rata kelas yaitu 45,25 %. Terdapat perbedaan nilai yang sangat jauh antara kelas yang memiliki nilai rata-rata tertinggi dengan kelas yang memiliki nilai rata-rata terendah. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan belajar ekonomi siswa kelas X SMA N 11 Padang masih relatif rendah karena masih banyaknya kelas yang belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Strategi *Brain Storming* memiliki kelebihan tersendiri dimana siswa di tuntun berfikir aktif dengan cepat dan tersusun logis untuk menyatakan pendapatnya, meningkatkan partisipasi siswa dalam berpendapat serta dapat membantu siswa yang kurang aktif menjadi aktif dengan mendapat bantuan dari temannya yang pandai atau dari guru. Pada strategi ini semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpendapat dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Penulis menganggap bahwa penerapan strategi ini akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini penulis menerapkan strategi *Brain Storming* disertai dengan *Speed Test*. Karena pada fenomena yang terjadi disaat guru memberikan latihan kepada siswa, masih banyak siswa yang melihat pekerjaan kawannya, serta masih banyaknya siswa yang tidak mengumpulkan latihan pada waktu yang telah ditentukan. Menurut Musidjo (2000:54) *Speed Test* merupakan tes yang digunakan untuk mengetahui kecepatan seseorang dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan dengan waktu yang terbatas, sehingga siswa terlatih mengerjakan latihan dan menghindari mereka melihat pekerjaan temannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: **Perbedaan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Melalui Penerapan Strategi *Brain Storming* Disertai *Speed Test* Dibandingkan dengan Pembelajaran Konvensional pada Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Padang.**

LANDASAN TEORI

Hasil belajar

Hasil belajar Ekonomi merupakan suatu prestasi yang dicapai setelah mengikuti proses belajar. Seseorang dikatakan berhasil dalam belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku dalam dirinya, seperti perubahan dalam segi keterampilan, sikap dan kebiasaan baru lainnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (2009 : 30) yang menyatakan bahwa “ Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu

menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:200) mengemukakan bahwa “ hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu pembelajaran dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau angka atau simbol”.

Menurut Syah (2005:132) mengungkapkan bahwa terdapat tiga faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (*internal*), faktor yang berasal dari luar diri siswa (*eksternal*), dan faktor pendekatan dalam belajar:

1. Faktor internal siswa
 - a. Kesehatan

Apabila kesehatan anak terganggu dengan sering sakit kepala, pilek, demam dan lain-lain, maka hal ini dapat membuat anak tidak bergairah untuk mau belajar. Secara psikologi, gangguan pikiran dan perasaan kecewa karena konflik juga dapat mempengaruhi proses belajar.
 - b. Intelegensi

Faktor intelegensi dan bakat besar kali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar anak menurut *Gardner* dalam *teori multiple intellegence*, intelegensi memiliki tujuh dimensi yang semiotonom, yaitu linguistik, musik, matematik logis, visual spesial, kinestetik fisik, sosial interpersonal dan intrapersonal.
 - c. Minat dan motivasi

Minat yang besar terhadap sesuatu terutama dalam belajar akan mengakibatkan proses belajar lebih mudah dilakukan. Motivasi merupakan dorongan agar anak mau melakukan sesuatu. Motivasi bisa berasal dari dalam dari anak ataupun dari luar lingkungan.
 - d. Cara belajar

Perlu untuk diperhatikan bagaimana teknik belajar, bagaimana bentuk catatan

buku, pengaturan waktu belajar, tempat serta fasilitas belajar.

2. Faktor dari lingkungan
 - a. Keluarga

Situasi keluarga sangat berpengaruh pada keberhasilan anak. Pendidikan orangtua, status ekonomi, rumah, hubungan dengan orangtua dan saudara, bimbingan orang tua, dukungan orangtua, sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak.
 - b. Sekolah

Tempat, gedung sekolah, kualitas guru perangkat kelas, relasi teman sekolah, rasio jumlah murid perkelas, juga mempengaruhi anak dalam proses belajar
 - c. Masyarakat

Apabila masyarakat sekitar adalah masyarakat yang berpendidikan dan moral yang baik, terutama anak-anak mereka. Hal ini dapat sebagai pemicu anak untuk lebih giat belajar.
 - d. Lingkungan sekitar

Bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas dan iklim juga dapat mempengaruhi pencapaian tujuan belajar

Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen* (Rusman, 2012:202). Pada hakikatnya, *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu, banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning* karena mereka beranggapan telah biasa melakukan pembelajaran *cooperative learning* dalam bentuk belajar kelompok. Walaupun sebenarnya, tidak semua belajar kelompok

dikatakan *cooperative learning*, seperti yang dijelaskan dalam Abdulhak dalam Rusman (2012:203) bahwa “pembelajaran *cooperative* dilaksanakan melalui *sharing* proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri.

Brain Storming

Brain Storming adalah salah satu teknik penyajian dalam belajar dan mengajar, seperti yang dikemukakan oleh Roestiyah, N.K (2008:73) yaitu:

Brain Storming (sumbangan saran) adalah teknik atau cara mengajar yang dilakukan oleh guru dalam kelas, ialah dengan melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, kemudian siswa menjawab atau menyatakan pendapat, atau komentar sehingga masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru atau dapat diartikan pula sebagai satu cara untuk mendapatkan banyak ide dari kelompok manusia dalam waktu yang singkat.

Metode sumbang saran (*brainstorming*) adalah suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, pengalaman dari semua peserta. Berbeda dengan diskusi dimana gagasan dari seseorang dianggapi (didukung, dilengkapi, dikurangi atau tidak disepakati) oleh peserta lain, pada penggunaan strategi ini pendapat orang lain tidak untuk ditanggapi.

Tujuan dari penggunaan teknik ini adalah untuk memancing ide atau gagasan apa yang difikirkan siswa dalam menghadapi masalah yang dilontarkan oleh guru. Setiap siswa mendapatkan giliran untuk menyampaikan gagasannya. Siswa bertugas menanggapi masalah dengan mengemukakan komentar dan pendapat. Selain itu siswa dapat bertanya dan mengemukakan masalah baru. Mereka belajar dan berlatih merumuskan pendapatnya dengan bahasa dan kalimat yang baik. Siswa yang kurang aktif perlu dipancing oleh guru agar turut berpartisipasi aktif dan berani mengemukakan pendapat.

Speed Test

Menurut Musidjo (2000:54) *Speed test* merupakan tes yang digunakan untuk mengetahui kecepatan seseorang dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan dengan waktu terbatas. Selain untuk mengetahui kecepatan siswa dalam mengerjakan soal, *Speed Test* juga dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa secara umum.

Speed test juga merupakan suatu tes untuk mengetahui kecepatan seseorang mengerjakan suatu tugas dengan kelompok-kelompok soal yang relatif kesulitannya dianggap sama. *Speed Test* bertujuan untuk mengevaluasi peserta tes (testi) dalam hal kecepatan berfikir atau keterampilan, baik yang bersifat spontanitas (logik) maupun hafalan dan pemahaman dalam matapelajaran yang telah dipelajarinya.

Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang telah lama dilakukan oleh guru disekolah. Pembelajaran konvensional dalam pelaksanaannya banyak menggunakan metode ceramah. Pembelajaran konvensional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang umumnya dilakukan disekolah selama ini. Menurut pendapat Sagala (2003:201) bahwa metode ceramah adalah suatu bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional lebih terpusat kepada guru dan menekan guru menjadi pusat informasi yang mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif di dalam setiap aktivitas pembelajaran karena di setiap proses pembelajaran yang terjadi guru lebih mendominasi kegiatan sedangkan siswa hanya menerima pelajaran yang disampaikan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini tergolong kedalam Penelitian Eksperimen karena penulis melakukan treatment atau perlakuan dan terencana.

Menurut Arikunto (2010:9) “Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu”. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat suatu akibat perlakuan.

Penelitian eksperimen ini menggunakan dua kelas sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada penelitian ini perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen adalah pembelajaran *Brain Storming* disertai *Speed Test*, sementara pada kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Desain penelitian yang digunakan adalah “*Randomized Control Group Only Design*”, yang digambarkan pada Tabel berikut:

Tabel 2 Rancangan Pelaksanaan Penelitian

Kelas	Perlakuan	Posstest
Eksperimen	X	T
Kontrol	-	T

Sumber : Suryabrata (2011:104)

Keterangan:

X : Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen yaitu pembelajaran dengan strategi *Brain Storming* disertai *Speed Test*.

T : Tes akhir belajar berdasarkan materi pelajaran yang diberikan selama penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 11 Padang Jl. Raya Padang-Painan Km. 20 Kelurahan Bungus Selatan, Kecamatan Bungus Teluk Kabung. Penelitian telah dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2013/2014, tepatnya tanggal 10 September – 4 Oktober 2013.

Sampel dalam Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel secara *Purposive Sampling*, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- Meminta nilai Ulangan Harian 1 siswa kelas X yang terdiri dari 8 lokal.
- Menghitung nilai rata-rata Ulangan Harian 1 tersebut pada masing-masing kelas.

- Mengambil 3 kelas yang memiliki nilai terendah yang hampir sama sebagai sampel.
- Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan cara melakukan undian antara ketiga kelas yang memiliki nilai terendah tersebut.

Dalam penelitian ini yang terpilih menjadi kelas eksperimen adalah kelas X_8 dan kelas yang menjadi kelas kontrol adalah kelas X_2 . Terlihat pada Tabel berikut :

Tabel 3 Pembagian Kelas Sampel

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata	Perlakuan
1	X_8	31	48,39	Eksperimen
2	X_2	32	45,25	Kontrol

Sumber : Tata Usaha SMA N 11 Padang Tahun 2013

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data tes akhir diketahui bahwa hasil belajar ekonomi siswa kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa penerapan strategi *Brain Storming* disertai *Speed Test* memiliki dampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa. Pemberian *Speed Test* pada akhir pembelajaran pada tiap kali pertemuan dikelas eksperimen membuat siswa menjadi termotivasi dalam belajar. Hal ini dapat terlihat pada rata-rata tes. Rata-rata nilai tes pada pertemuan pertama 60,65, rata-rata nilai tes pada pertemuan kedua 75,16, rata-rata nilai tes pada pertemuan ketiga 82,26. Peningkatan nilai tes ini menggambarkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap konsep yang diberikan semakin baik.

Analisis data yang telah dilakukan terhadap hasil belajar ekonomi siswa menggunakan strategi *Brain Storming* dan metode ceramah (konvensional) di SMA Negeri 11 Padang terdapat perbedaan, perbedaan ini dapat dilihat dari nilai tertinggi tes akhir kelas eksperimen 96 dengan rata-rata 83,87, sedangkan kelas kontrol nilai tertinggi 92 dengan nilai rata-rata 75,88. Terdapat nilai yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, itu disebabkan karena pada kelas eksperimen diterapkan strategi *Brain Storming* disertai *Speed Test*, yang memiliki keunggulan dapat membuat siswa lebih berfikir aktif didalam mengeluarkan pendapatnya, meningkatkan

partisipasi siswa dalam menerima pelajaran, serta menjadikan siswa yang kurang aktif mendapat bantuan dari temannya yang pandai atau dari guru sehingga membuat siswa menjadi aktif didalam setiap pembelajaran.

Sedangkan pada kelas kontrol diterapkan pembelajaran konvensional yang mana pembelajaran konvensional ini terdapat kelemahan yang mana guru tidak memberikan kesempatan untuk berdiskusi memecahkan masalah sehingga proses penyerapan pengetahuan siswa kurang, metode ceramah kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keberanian mengemukakan pendapat, serta pertanyaan lisan dalam ceramah kurang cocok dengan tingkah laku dan kemampuan anak yang masih kecil. Uji Z pada hasil belajar siswa diperoleh Z_{hitung} 3,038 dan Z_{tabel} 1,960 pada taraf nyata 0,05 berdasarkan hasil perhitungan $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Jika $Z_0 > Z_{tabel}$ atau $-Z_0 < -Z_{tabel}$ maka H_0 ditolak (H_a diterima). Artinya terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa menggunakan strategi *Brain Storming* disertai *Speed Test* dengan pembelajaran konvensional di kelas X SMA Negeri 11 Padang.

PENUTUP

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat di simpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi *Brain Storming* disertai *Speed Test* lebih baik dari pada menggunakan metode konvensional, hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan nilai tertinggi tes akhir kelas eksperimen 96 dengan rata-rata 83,87 sedangkan kelas kontrol nilai tertinggi 92 dengan nilai rata-rata 75,88, sedangkan dengan perhitungan dengan Uji Z pada hasil belajar siswa diperoleh Z_{hitung} 3,038 sedangkan Z_{tabel} 1,960 hal ini terlihat bahwa Z_{hitung} lebih besar dari Z_{tabel} , berarti hipotesis yang diajukan (H_0) diterima pada taraf nyata α 15% sehingga keputusannya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa menggunakan strategi *Brain Storming* dengan metode konvensional dikelas X SMAN 11 Padang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- _____. (2008). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- _____. (2009). *Prosedur Penelitian*. Jakarta. Rineka Cipta
- _____. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta
- Akhirmen. (2012). *Statistik 1*. Universitas Negeri Padang : Padang
- Asma, Nur. (2012). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang: UNP Press Padang
- Barus, Adrian. (2011). *Penerapan Model Pembelajaran Brain Storming untuk Meningkatkan Hasil Belajar, kemampuan Kritis dan Kreatif Siswa SMKN-2 Kabanjahe pada Materi Trigonometri*. Kabanjahe. Dipublikasikan
- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- _____. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Musidjo. (2000). *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa Di Sekolah*. Yogyakarta : Karisius
- Nasution. (2000). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- _____. (2008). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Roestiyah, NK. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme*. Bandung: ALFABETA
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sagala, Syaipul. (2003). *Konsep dan makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

- _____. (2009). *Konsep dan makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sardiman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo
- _____. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo
- Siregar, Syofian. 2013. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Bumi Aksara : Jakarta
- Sudjana, Nana. (2002). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Sudjana, Nana. (2004). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- _____. (2005). *Metode Statistik*. Bandung : Tarsito
- Sudijono, Anas. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. (2004). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sumadi, Suryabrata. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sumiah, Nani. (2012). *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Brainstorming dan Problem Based Intruction Terhadap Aktivitas Belajar dan Pemahaman Konsep Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pada Peseta didik Kelas X SMA Kartika Siliwangi 2 Bandung Tahun Ajaran 2012-2013)*. Siliwangi: Dipublikasikan
- Syah, Muhibin. (2005). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo
- Wijayanti, Sukma. (2012). *Penerapan Pendekatan Quantum Learning Tipe Brainstorming untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Akuntansi*. Magelang : Dipublikasikan
- Zabua, Febriani. (2011). *Metode Brainstorming Salah Satu Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu SMP Negeri 1 Gunungsitoli Barat*. Gunungsitoli Barat: Dipublikasikan