

Pengaruh Penggunaan Strategi *Hollywood Squares* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Perjuangan Pada Masa Penjajahan Belanda

Oleh:

Haifatunnisa¹ dan Akrom²

Abstrak

*Proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif tidak terlepas dari peran guru yang selalu membimbing siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan bermakna. Permasalahan yang terjadi sekarang ini adalah kurang maksimalnya dalam menerapkan strategi pembelajaran tertentu. Keadaan tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: Penggunaan sumber belajar yang tidak efektif, materi pendidikan IPS hanya dikembangkan atas acuan apa yang terdapat di dalam buku teks, kurangnya pemanfaatan lingkungan sekitar anak dan pengalaman keseharian siswa dalam proses pembelajaran, serta penggunaan model atau strategi mengajar yang kurang mengarah kepada berpikir kreatif dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi *Hollywood Squares* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V. Berdasarkan hasil analisis, tingkat penggunaan Strategi *Hollywood Squares* dengan langkah pertama dalam pengambilan data adalah melakukan tes awal (pretest). Setelah dilakukan tes awal, langkah selanjutnya yaitu memberikan perlakuan (treatment). Setelah perlakuan selesai dilakukan, selanjutnya dilakukan tes akhir (posttest), dengan nilai rata-rata pretest sebesar 55,59 sedangkan hasil belajar post test sebesar 77,30. Hasil uji statistik dengan menggunakan Paired Sample Test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh penggunaan strategi *Hollywood Squares* dalam meningkatkan hasil belajar untuk mata pelajaran IPS pada siswa kelas V.*

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Hollywood Squares*, IPS.

Pendahuluan

Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Tujuan pengajaran IPS tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara sistematis.³ Dengan demikian, peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

Tujuan ini memberikan tanggung jawab yang berat kepada guru untuk menggunakan banyak pemikiran dan energi agar dapat mengajarkan IPS dengan baik. Walau memiliki tujuan yang sangat mulia, kualitas pembelajaran IPS seringkali jauh dari harapan. Para guru menghadapi masalah klasik, seperti rendahnya prestasi siswa serta kurangnya motivasi atau keinginan terhadap pelajaran IPS di sekolah. Hal ini terjadi karena para siswa umumnya menganggap pelajaran IPS adalah pelajaran yang susah karena banyak materi yang harus dihafalkan.

Salah satu materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPS di kelas V adalah perjuangan pada masa penjajahan Belanda, dalam materi ini hanya 40% siswa yang dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan sisanya masih di bawah KKM. Adapun KKM pada mata pelajaran IPS yang ditentukan adalah 65.

Hasil Belajar

Menurut Nasution hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan dan penghargaan dalam diri individu yang belajar.⁴ Sedangkan menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia mengalami pengalaman belajarnya.⁵ Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan.⁶

Berdasarkan pendapat tersebut, perubahan tingkah laku yang mencakup aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan tersebut dapat diukur dalam proses belajar melalui evaluasi, sehingga diperoleh hasil belajar berbentuk nilai kuantitatif maupun kualitatif. Kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan dapat diketahui melalui penilaian yang dilakukan oleh guru. Karena salah satu upaya mengukur hasil belajar siswa dilihat dari hasil belajar siswa berupa hasil tes itu sendiri. bukti dari usaha yang dilakukan dalam proses belajar adalah hasil belajar yang diukur melalui tes atau evaluasi.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa di antaranya adalah:

1. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi bela-

jar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaannya ekonominya, pertenggaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.⁷

Kedua faktor tersebut sama-sama mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan belajar seseorang. Apabila faktor internal saja yang baik tanpa dukungan dari faktor eksternal selama proses belajar, maka hasil yang akan diperoleh tidak maksimal. Pada faktor eksternal peran orang tuadan guru sangatlah penting, dimana keduanya harus saling bekerja sama dalam proses belajar seorang peserta didik, seperti bentuka dukungan dan dorongan dari orang tua kepada peserta didik akan memudahkan guru dalam mengembangkan potensi peserta didik tersebut di kelas, sehingga akan tercapainya hasil belajar yang diinginkan.

Unsur-unsur Hasil Belajar

Dalam buku Nana Sudjana unsur-unsur yang terdapat dalam ketiga aspek hasil belajar tersebut, diantaranya:⁸

1. Kognitif

Aspek kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari empat aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya disebut kognitif tingkat tinggi.

a. Pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowladge* dari Bloom. Cakupan dalam pengetahuan hafalan termasuk pula pengetahuan yang sifatnya faktual, di samping pengetahuan yang mengenai hal-hal yang perlu diingat kembali seperti batasan, definisi, istilah, rumus, hukum, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh atau nama-nama kota.

b. Pemahaman

Pemahaman dalam aspek kognitif lebih tinggi satu tingkat dari pengetahuan. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap mak-

na atau arti dari sebuah konsep, maka diperlukan adanya hubungan antara konsep dengan makna. Pemahaman terbagi menjadi 3 macam, yaitu pemahaman terjemahan (misalnya memahami kalimat bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia), pemahaman penafsiran (misalnya memahami grafik) dan pemahaman ekstrapolasi yaitu kemampuan melihat dibalik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu atau memperluas wawasan.

c. Aplikasi

Aplikasi adalah kemampuan menerapkan dan mengabstraksikan suatu konsep, ide, rumus, hukum, dalam situasi yang baru. Seperti memecahkan persoalan dengan rumus tertentu atau menerapkan suatu hukum dalam suatu persoalan. dalam aplikasi diperlukan konsep, teori, hukum atau rumus. Aplikasi bukan keterampilan motorik tapi lebih banyak pada keterampilan mental.

d. Analisis

Analisis adalah kemampuan memecah, mengurai suatu integritas (kesatuan yang utuh) menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti, atau mempunyai tingkatan/hirarki. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga aspek sebelumnya.

e. Sintesis

Sintesis adalah kemampuan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integrasi. Sintesis memerlukan kemampuan hafalan, pemahaman, aplikasi dan analisis. Berpikir sintesis merupakan salah satu hal yang utama untuk menjadikan orang lebih kreatif. Kecakapan sintesis dapat diklasifikasikan menjadi tiga tipe: pertama, kemampuan menemukan hubungan yang unik atau menghubungkan antara unit-unit tak berharga menjadi berharga. Kedua, kemampuan menyusun rencana atau langkah-langkah operasi dari suatu tugas atau problem yang diketengahkan. Ketiga, kemampuan mengabstraksikan sejumlah besar gejala, data dan hasil observasi menjadi terarah, proporsional, hipotesis, skema, model, atau bentuk-bentuk lain.

f. Evaluasi

Evaluasi adalah kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode dan materil. Evaluasi dikategorikan menjadi tipe hasil belajar yang paling tinggi. Evaluasi menekankan pada pertimbangan suatu nilai, mengenai baik tidaknya, tepat tidaknya, dengan menggunakan kriteria tertentu.

2. Afektif

Afektif berkenaan dengan nilai dan sikap. Aspek hasil belajar secara afektif tampak pada tingkah laku seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, dan kebiasaan belajar. Ada beberapa tingkatan bidang afektif sebagai tujuan dan tipe hasil belajar sebagai berikut:

- a. *Receiving/attending*, yaitu semacam kepekaan dalam menerima stimulus dari luar yang datang pada siswa dalam bentuk masalah, situasi dan gejala. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol dari seleksi gejala atau stimulus dari luar.
- b. *Responding* atau jawaban, yaitu reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar.
- c. *Valuing* yaitu berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tersebut.
- d. Organisasi yaitu pengembangan nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Selanjutnya termasuk ke dalam organisasi adalah konsep tentang nilai dan organisasi sistem nilai.
- e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai yaitu keterampilan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkahlakunya.

3. Psikomotor

Hasil belajar aspek psikomotor nampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Aspek psikomotor berkenaan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah menerima pengalaman belajar. Ada enam tingkatan keterampilan yaitu:⁹

- a. Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- c. Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-lain
- d. Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan
- e. Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan kompleks
- f. Kemampuan yang berkenaan dengan *non decursive* komunikasi, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Strategi Pembelajaran *Hollywood Squares*

Pembelajaran merupakan proses memperoleh ilmu pengetahuan atau kemahiran yang menghasilkan perubahan tingkah laku seseorang yang berkenaan dari tahap yang rendah ke tahap yang lebih tinggi. Perubahan tingkah laku ini dihasilkan dari proses pengalaman ataupun latihan dan bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan alami atau disebabkan oleh pengaruh sesuatu. pembelajaran terjadi atas motivasi diri sendiri, yaitu adanya sesuatu penggerak dari dalam diri seseorang seperti sifat keinginan belajar untuk kemajuan diri sendiri. Selain itu, adanya penggerak dari luar diri pribadi seperti dorongan dari ibu bapak atau guru untuk belajar.¹⁰ Sedangkan istilah strategi pada mulanya digunakan dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan.¹¹

Strategi merupakan suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Bila dihubungkan dengan pembelajaran, strategi dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru-siswa dalam perwujudan kegiatan pembelajaran untuk mencapai kompetensi sebagai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.¹²

Menurut Slameto, strategi pembelajaran mencakup jawaban atas pertanyaan:

1. Siapa melakukan apa dan menggunakan alat apa dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini menyangkut peranan sumber belajar serta penggunaan bahan dan alat pelajaran/alat bantu mengajar.
2. Bagaimana melaksanakan tugas pembelajaran yang telah diidentifikasi (hasil analisis) sehingga tugas tersebut dapat memberikan hasil belajar yang optimal. Kegiatan ini menyangkut metode dan teknik.
3. Kapan dan dimana kegiatan pembelajaran dilaksanakan serta berapa lama kegiatan tersebut dilaksanakan. Kegiatan ini menyangkut uraian tentang jadwal kegiatan, tempat pelaksanaan kegiatan pembelajaran, format dan lama waktu pertemuan.¹³

Pada dasarnya pembelajaran adalah proses penambahan informasi dan kemampuan baru. Ketika kita berpikir informasi dan kemampuan apa yang harus dimiliki oleh siswa, maka pada saat itu juga kita berpikir tentang strategi apa yang harus dilakukan agar semua itu dapat tercapai secara efektif dan efisien, sebab apa yang harus dicapai akan menentukan bagaimana cara mencapainya. Oleh karena itu, sebelum menentukan strategi pembelajaran yang dapat digunakan ada beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan.

Menurut Wina Sanjaya dasar pertimbangan pemilihan strategi pembelajaran meliputi:¹⁴

1. Pertimbangan yang berhubungan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Bahan yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan yang berkaitan dengan kompetensi yang hendak dicapai meliputi:
 - a. Kompleksitas kompetensi yang akan dicapai (tingkat tinggi, sedang atau rendah).
 - b. Keterampilan akademis yang diperlukan untuk mencapai kompetensi dasar.
 - c. Diperlukan atau tidak pemahaman awal berupa fakta, konsep, teori atau hukum untuk mencapai kompetensi dasar.
 - d. Diperlukan prasyarat tertentu atau tidak untuk mempelajari standar kompetensi, kompetensi dasar dan materi pokok pembelajaran.
 - e. Adakah cukup tersedia buku-buku sumber yang diperlukan.
2. Pertimbangan dari sudut siswa. Bahan yang dapat dijadikan pertimbangan berkaitan dengan siswa meliputi:
 - a. Pemilihan strategi pembelajaran sesuai atau tidak dengan tingkat kematangan dan kesiapan belajar siswa.
 - b. Pemilihan strategi pembelajaran harus sesuai dengan minat, bakat dan kondisi siswa.
 - c. Pemilihan strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan gaya belajar siswa.
3. Pertimbangan-pertimbangan lainnya. Bahan yang dapat dihasilkan pertimbangan berkaitan dengan kompetensi yang hendak dicapai meliputi:
 - a. Apakah diperlukan satu atau beberapa strategi pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi dasar?
 - b. Apakah strategi pembelajaran yang dipilih merupakan satu-satunya alternatif yang baik?
 - c. Apakah strategi yang akan digunakan memiliki tingkat efektivitas dan efisiensi yang tinggi?
 - d. Bagaimana dukungan *stake holder* (sekolah, siswa, orang tua dan lembaga yang ada di masyarakat) terhadap penggunaan strategi pembelajaran yang dipilih?

Menurut Silberman "*Hollywood Squares*" adalah merupakan suatu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam bagian *reviewing strategies* (strategi pengulangan). Strategi ini dapat membantu siswa mengingat apa yang telah mereka pelajari, menguji kemampuan siswa serta dapat berbagi dengan siswa lain. Strategi peninjauan ini didasarkan pada pertunjukan kuis di TV yang dulu populer, *Hollywood Squares*.¹⁵

Langkah-langkah dalam menerapkan strategi ini yaitu:

1. Mintalah setiap siswa menulis dua atau tiga pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Pertanyaan dapat berupa pilihan ganda, benar/salah, atau mengisi tempat kosong.
2. Kumpulkan pertanyaan. Boleh ditambahkan dengan pertanyaan dari guru.
3. Simulasikan format pertunjukan permainan tic-tac-toe yang digunakan di *Hollywood Squares*. aturlah tiga kursi di depan kelas. Perintahkan agar tiga relawan duduk di atas lantai di depan kursi, tiga lagi duduk di atas kursi dan tiga lagi berdiri di belakangnya.
4. Berilah setiap sembilan "selebritis", kartu dengan X yang dicetak pada satu sisi dan O pada sisi lain untuk membalut tubuh mereka ketika pertanyaan dijawab dengan sukses.
5. Perintahkan kepada dua siswa untuk berperan sebagai kontestan. Kontestan menyentuh anggota "selebritis" untuk menjawab pertanyaan permainan
6. Lontarkan kepada kontestan pertanyaan pada gilirannya. Kontestan merespons dengan "setuju" atau "tidak setuju" pada respons panel ketika mereka mencoba membentuk sebuah tic-tac-toe.
7. Siswa lainnya yang tidak terlibat dalam permainan diberi kartu yang tertulis "setuju" pada satu sisi dan "tidak setuju" pada sisi lain untuk memberikan bantuan kepada kontestan dalam membuat keputusannya.¹⁶

Hollywood Square mensimulasikan permainan "Tic-Tac-Toe", permainan ini sangatlah sederhana dan dapat dipahami oleh anak-anak. Dalam tic-tac-toe terdapat 9 buah ruang (3x3) berbentuk kotak yang bersekat (bidak). Permainan ini menggunakan symbol pemain yaitu X atau O. Permainan ini dimulai dengan mengisi salah satu bentuk simbol pada salah satu bidak, hingga tiga buah simbol yang berbentuk sama tersusun membentuk garis diagonal, vertikal atau horizontal. Hasil permainan yang didapat berupa menang, kalah atau seri. Hasil permainan dinyatakan menang apabila simbol dari salah satu pemain telah tersusun membentuk garis diagonal, vertikal atau horizontal. Sedangkan pemain yang lain dianggap kalah. Hasil permainan dinyatakan seri jika simbol dari pemain tidak ada yang tersusun membentuk garis diagonal, vertikal atau horizontal serta semua bidak papan permainan telah terisi. Kotak akan diisi dengan tanda X atau O jika siswa berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, jika menjawab salah maka kotak akan dikosongkan.

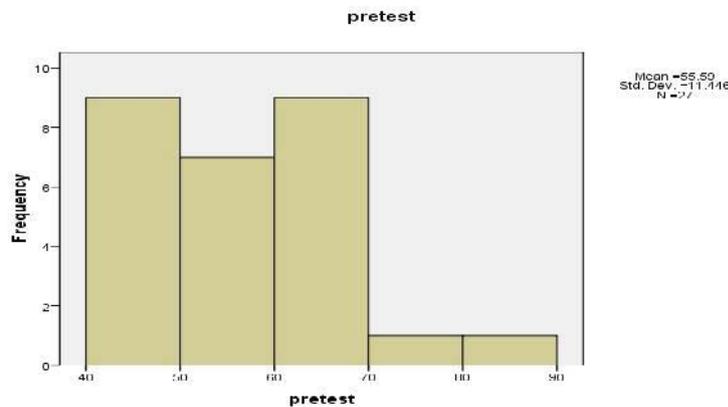
Adapun kelebihan dari strategi *Hollywood Square* adalah sebagai berikut:¹⁷

mendapatkan nilai rata-rata. Adapun distribusi frekuensi hasil *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel skor *pretest*

Nilai	Frekuensi
40	4
47	5
53	7
60	4
67	5
73	1
87	1
Total	27

Berdasarkan distribusi frekuensi hasil pemahaman awal (*pretest*), maka dapat digambarkan dalam grafik berikut:



Grafik Nilai *Pretest*

Berdasarkan tabel dan grafik di atas maka dapat dinyatakan bahwa hasil *pretest* dengan skor 40 jumlah siswa 4, skor 47 jumlah siswa 5, skor 53 jumlah siswa 7, skor 60 jumlah siswa 4, skor 67 jumlah siswa 5, skor 73 jumlah siswa 1 dan skor 87 jumlah siswa 1. Adapun hasil perhitungan statistik, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel Hasil Statistik Tes Awal (*Pretest*)

Statistik	Nilai
Rata-rata	55,59
Median	53,00
Modus	53
Simpangan Baku	11,446
Skor Minimum	40
Skor Maksimum	87

Pada pengambilan data kemampuan awal siswa diperoleh sebelum mendapatkan *treatment* (perlakuan) dengan nilai rata-rata sebesar 55.59, median sebesar 53,00, modus sebesar 53, simpangan baku

sebesar 11,446 dengan skor minimum sebesar 40 dan skor maksimum sebesar 87.

Penggunaan strategi *Hollywood Squares*

Penggunaan strategi *hollywood squares* dilaksanakan di kelas V MI Al-Khairiyah Karanganyar Ciruas dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

A. Kegiatan Awal

1. Siswa mengucapkan salam dan berdo'a yang dipimpin salah satu siswa dengan penuh khidmat.
2. Siswa menunjukkan kesiapan belajar dengan mengkondisikan posisi duduk yang disesuaikan.
3. Menggali pengetahuan siswa tentang perjuangan bangsa Indonesia melawan bangsa asing.

B. Kegiatan Inti

1. Guru menetapkan pokok-pokok materi atau garis besar materi yang akan disampaikan kepada siswa.
2. Siswa diminta untuk mengamati materi tentang perjuangan pada masa penjajahan Belanda.
3. Kemudian setiap siswa diminta untuk menuliskan 1 atau 2 pertanyaan yang terkait dengan materi perjuangan pada masa penjajahan Belanda.
4. Setelah itu pertanyaan-pertanyaan tersebut dikumpulkan kepada guru.
5. Guru mengundi beberapa siswa untuk menjadi pemain dalam permainan *Hollywood Square*.
6. Siswa menyimak aturan permainan yang disampaikan oleh guru. 9 siswa akan berperan sebagai selebritis dan 2 siswa sebagai kontestan.
7. 3 siswa diminta untuk duduk di lantai di depan kursi.
8. 3 siswa lagi duduk di kursi dan 3 siswa lagi berdiri di belakang kursi.
9. Siswa yang menjadi selebritis diberi kartu dengan tanda X dan tanda O untuk ditempelkan di tubuh mereka, jika pertanyaannya berhasil dijawab.
10. 2 siswa yang menjadi kontestan bertugas memilih anggota dari *selebritis square* untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Siswa kontestan diberi kartu tanda X dan tanda O. untuk membentuk tic-tac-toe.

11. Siswa kontestan yang mendapat giliran pertama diminta menunjuk salah satu siswa yang menjadi anggota *selebritis square* untuk menjawab pertanyaan.
12. Guru mengajukan pertanyaan kepada kontestan secara bergiliran untuk menjawab "setuju" atau "tidak setuju" kepada jawaban dari *selebritis square*, jika jawaban yang disampaikan tepat maka siswa selebritis tersebut menempelkan kartu bertanda sesuai dengan tanda siswa kontestan.
13. Bagi siswa yang tidak terlibat dalam permainan diberi kartu yang mengatakan setuju dan tidak setuju untuk memberikan bantuan dalam membuat keputusan.
14. Setelah selesai permainan, siswa diminta untuk menjelaskan kembali materi tentang perjuangan melawan penjajah pada masa Belanda.
15. Siswa diberikan soal evaluasi dan jawaban dikumpulkan kepada guru.

C. Kegiatan Akhir

1. Siswa dan guru bersama-sama membuat kesimpulan tentang materi pelajaran.
2. Guru mengevaluasi proses kegiatan pembelajaran bersama dengan siswa.
3. Guru memberikan tugas mengenai materi yang telah dipelajari, dan dikumpulkan pada hari berikutnya.
4. Siswa mengucapkan salam dan berdo'a yang dipimpin salah satu siswa dengan penuh khidmat.

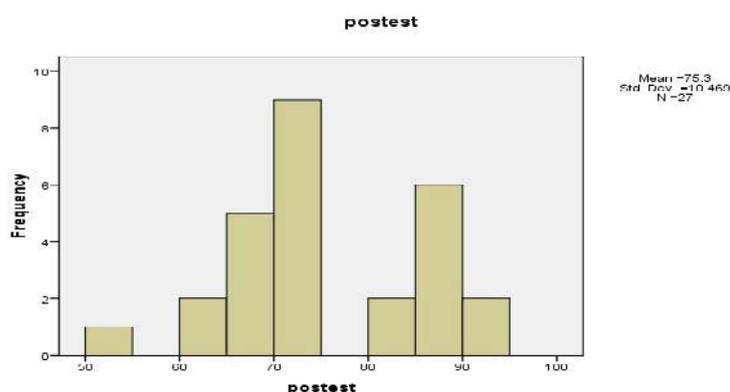
Hasil Belajar *Posttest*

Posttest dilakukan setelah siswa menerima perlakuan (*treatment*). perlakuan tersebut dilakukan dengan menggunakan strategi *Hollywood Squares* untuk mengetahui pemahaman akhir siswa. Adapun distribusi frekuensi hasil pembelajaran akhir (*posttest*) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Skor *Posttest*

Nilai	Frekuensi
53	1
60	2
67	5
73	9
80	2
87	6
93	2
Total	27

Berdasarkan distribusi frekuensi hasil pemahaman awal siswa, maka dapat digambarkan dalam grafik berikut:



Grafik Nilai *Posttest*

Berdasarkan tabel dan grafik di atas maka dapat dinyatakan bahwa hasil *posttest* dengan skor 53 jumlah siswa 1, skor 60 jumlah siswa 2, skor 67 jumlah siswa 5, skor 73 jumlah siswa 9, skor 80 jumlah siswa 2, skor 87 jumlah siswa 6 dan skor 93 jumlah siswa 2. Adapun hasil perhitungan statistik, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel Hasil Statistik *Post test*

Statistik	Nilai
Rata-rata	75,30
Median	73,00
Modus	73
Simpangan Baku	10,469
Skor Minimum	53
Skor Maksimum	93

Pada pengambilan data kemampuan akhir siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 75.30, median sebesar 73.00, modus sebesar 73, simpangan baku sebesar 10,469 dengan skor minimum sebesar 53 dan skor maksimum sebesar 93.

Berdasarkan analisis *pretest* dan *posttest*, hasil belajar siswa sesudah menggunakan strategi *Hollywood Squares* berlangsung tampak relatif baik dibandingkan sebelum menggunakan strategi *Hollywood Squares*. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS sesudah menggunakan strategi *Hollywood Squares* hasilnya cukup baik. Terdapat beberapa hal atau alasan yang menyebabkan hasil belajar *posttest* lebih baik dibandingkan dengan hasil *pretest*.

Pertama, pada pembelajaran yang menggunakan strategi *Hollywood squares* siswa diarahkan untuk membaca dan memahami rangku-

man materi tentang perjuangan pada masa penjajahan Belanda disertai penjelasan dari guru. Dengan begitu, siswa akan memperoleh ide pokok sehingga siswa memperoleh beberapa manfaat, yaitu: 1) siswa dapat memperoleh pengetahuan yang bersifat langsung sehingga dapat kokoh/mendalam tertinggal dalam jiwa siswa; 2) semangat belajar siswa lebih dapat terpacu; 3) siswa mendapat kesempatan untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Kedua, setelah siswa memahami rangkuman materi yang disediakan oleh guru, siswa mendapat bimbingan dari guru untuk membuat satu soal disertai jawabannya untuk dijadikan pertanyaan dalam permainan kuis *Hollywood Square*, sehingga siswa memperoleh pengetahuan secara langsung.

Ketiga, dalam proses pembelajaran siswa selalu diberikan tepukan semangat dari seluruh siswa dengan bimbingan guru, disetiap siswa mampu menjawab dengan benar pertanyaan dalam permainan *Hollywood squares*, sehingga siswa memiliki motivasi belajar untuk ikut serta aktif ketika proses pembelajaran berlangsung.

Strategi *Hollywood Squares* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, hal ini terlihat dari skor rata-rata yang diperoleh siswa sebelum mendapat perlakuan (*pretest*) lebih rendah daripada skor rata-rata yang diperoleh siswa sesudah mendapatkan perlakuan (*posttest*). Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan strategi *Hollywood Squares* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil rata-rata *pretes* sebesar 55,59 < hasil rata-rata *posttest* sebesar 75,30.

Adanya perubahan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada hasil *pretest* dan *posttest* merupakan hasil dari proses belajar. Hal tersebut sesuai dengan teori belajar menurut Abin Syamsudin Makmun dalam buku Noer Rohman belajar adalah suatu proses perubahan prilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu. Berdasarkan pendapat Abin Syamsudin dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku melalui pengalaman atau latihan dan perubahan pengetahuan yang relatif tetap baik.

Pada perhitungan uji t dengan menggunakan *paired samples* diperoleh bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, berdasarkan ketentuan maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh penggunaan strategi *Hollywood Squares* dalam meningkatkan hasil belajar untuk mata pelajaran IPS pada siswa kelas 5 MI Al-Khairiyah Karanganyar Ciruas.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis dapat diambil simpulan bahwa:

1. Penggunaan Strategi *Hollywood Squares* dalam pembelajaran IPS materi perjuangan pada masa penjajahan Belanda pada siswa kelas V dilakukan dengan mensimulasikan permainan tic-tac-toe. Dalam tic-tac-toe terdapat 9 buah ruang (3x3) berbentuk kotak yang bersekat (bidak). Permainan ini menggunakan simbol pemain yaitu X atau O. Permainan ini dimulai dengan mengisi salah satu bentuk simbol pada salah satu bidak, hingga tiga buah simbol yang berbentuk sama tersusun membentuk garis diagonal, vertikal atau horizontal. Hasil permainan yang didapat berupa menang, kalah atau seri. Hasil permainan dinyatakan menang apabila simbol dari salah satu pemain telah tersusun membentuk garis diagonal, vertikal atau horizontal. Sedangkan pemain yang lain dianggap kalah. Hasil permainan dinyatakan seri jika simbol dari pemain tidak ada yang tersusun membentuk garis diagonal, vertikal atau horizontal serta semua bidak papan permainan telah terisi. Kotak akan diisi dengan tanda X atau O jika siswa berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, jika menjawab salah maka kotak akan dikosongkan.
2. Strategi *Hollywood Squares* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, hal ini terlihat dari skor rata-rata yang diperoleh siswa sebelum mendapat perlakuan (*pretest*) lebih rendah daripada skor rata-rata yang diperoleh siswa sesudah mendapatkan perlakuan (*posttest*). Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan strategi *Hollywood Squares* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil rata-rata *pretes* sebesar 55,59 < hasil rata-rata *posttest* sebesar 75,30.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan strategi *Hollywood Squares* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V materi perjuangan pada masa penjajahan Belanda, hasil perhitungan uji t pada *posttest* yang menyimpulkan terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*, berarti dapat dikatakan ada perbedaan sebelum mendapatkan perlakuan (*treatment*) dan sesudah mendapatkan perlakuan menggunakan strategi *Hollywood Squares*, dan perhitungan N-Gain diperoleh kriterianya yang termasuk kategori sedang.

Catatan Akhir

¹ Alumni PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SMH Banten

² Pengajar pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SMH Banten

- ³Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, edisi pertama, (Jakarta: Kencana, 2014) 143.
- ⁴ Siti Romdanatul Fitriyah, Fitri Hilmiyati, "Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Jam", *Primary Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, Vol. 7, No. 01, (2015), 112.
- ⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), 22.
- ⁶ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), 155.
- ⁷ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, edisi pertama, (Jakarta: Kencana, 2014) 5.
- ⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), 51.
- ⁹ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo, 1987. 30-31.
- ¹⁰ Eneng Muslihah, *Metode dan Strategi Pembelajaran*, Cetakan kedua, (Ciputat: HAJA Mandiri, 2014), 41.
- ¹¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Cetakan ke-8, (Jakarta: Kencana 2011), 125.
- ¹² Eneng Muslihah, *Metode dan Strategi Pembelajaran*, Cetakan kedua, (Ciputat: HAJA Mandiri, 2014), 41.
- ¹³ Eneng Muslihah, 42.
- ¹⁴ Eneng Muslihah. 51.
- ¹⁵ Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, Penerjemah, Sarjuli, et. all.: Penyunting, Bermawiy Munthe, et. all. (Yogyakarta: Pustaka Insani Madani), 2007, 87.
- ¹⁶ Melvin L. Silberman, 157
- ¹⁷ <http://repository.uin-suska.ac.id>. diakses pada 02 April 2017.
- ¹⁸ <http://repository.uin-suska.ac.id>. diakses pada 02 April 2017.
- ¹⁹ Sugiono, *Metode Penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 107.

Daftar Pustaka

- Anwar, Desi, 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: CV. Amelia.
- Ahmadi, Abu dan Supriyono, 2003. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin, Zainal, 2011. *Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi, 2013. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Darmadi Hamid, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Deni Eka Putri, 2014. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Hollywood Squares Review Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas X Mas Plus Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar Tahun Pelajaran 2013/2014*, Skripsi STKIP PGRI Sumbar., 2014. Tidak Diterbitkan.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, 2002. *Strategi Belajar Mengajar*, Cetakan kedua, Jakarta: Rineka Cipta.

-
- _____, 2001. *Strategi Belajar Mengajar, Cetakan kedua*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Hamalik, Oemar, 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyadi, 2010. *Evaluasi Pendidikan*, Malang: UIN Maliki Press.
- Muslihah, Eneng, 2014. *Metode dan Strategi Pembelajaran*, cetakan kedua, Ciputat: HAJA Mandiri.
- Purwanto, M. Ngalim, 2006. *Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Riduwan, 2013. *Dasar-Dasar Statistik*, Bandung: Alfabeta.
- Rio Eka Putra, 2013. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Hollywood Squares Review Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII Smp Negeri 23 Padang*, Skripsi STKIP PGRI, Sumatera Barat, 2013. Tidak Diterbitkan.
- Rusman, 2011. *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Press.
- Sagala, Syaiful, 2009. *Manajemen Startegic dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Sayamsiyah, Siti, *et.all.*, 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 5: Untuk SD/MI Kelas V*, Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sanjaya, Wina, 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Cetakan ke8, Jakarta: Kencana.
- Silberman, Melvin.L, 2007. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insani Madani.
- Siti Romdanatul Fitriyah, dan Hilmiyati, Fitri, 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Jam*, dalam Jurnal Primary Vol: 7, No.01.
- Subana, M. dan Sudrajat, 2009. *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*, Bandung: CV.Pustaka Setia.
- Sudjana, Nana, 2010. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- _____, 1987. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT.Sinar Baru Algensindo
- Sugiono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabet.
- Supardi, 2015. *Penilaian Autentik*, Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.
- Susanto Ahmad, 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Edisi Pertama. Jakarta: Kencana.

-
- _____, 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Syah Darwyan dan Supardi, 2014. *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Ciputat: Haja Mandiri.
- Usman, Husaini dan Purnomo Setiadi Akbar, 2003. *Pengantar Statistik*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Yulia Andriani, 2010. " *Penerapan Strategi Hollywood Squares untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan pada Murid Kelas SDN 027 Payung Sekaki Pekanbaru*", Skripsi FTK UIN Sultan Syarif Kasim, Riau Pekanbaru, 2010. Tidak Diterbitkan.