

**PENERAPAN STRATEGI BELAJAR AKTIF TIPE *HOLLYWOOD*
SQUARES DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DI KELAS X SMA PEMBANGUNAN PADANG
TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

SKRIPSI

*Diajukan Pada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika
Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



**LITRA REFNI
64279/2005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Matematika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang

Judul : Penerapan Strategi Belajar Aktif Tipe *Hollywood Squares* dalam Pembelajaran Matematika di Kelas X SMA Pembangunan Padang Tahun Pelajaran 2010/2011

Nama : Litra Refni

Nim/BP : 64279/2005

Program Studi : Pendidikan Matematika

Jurusan : Matematika

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

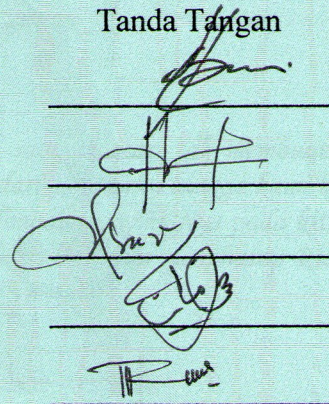
Padang, Mei 2011

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Hj. Fitrani Dwina M.Ed
2. Sekretaris : Dra. Dewi Murni, M.Si
3. Anggota : Drs. Yarman, M.Pd
4. Anggota : Suherman, S.Pd, M.Si
5. Anggota : Riry Sriningsih, S.Si, M.Sc



HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENERAPAN STRATEGI BELAJAR AKTIF TIPE *HOLLYWOOD SQUARES* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS X SMA PEMBANGUNAN PADANG TAHUN PELAJARAN 2010/2011

Nama : LITRA REFNI
Nim / BP : 64279/2005
Program studi : Pendidikan Matematika
Jurusan : Matematika
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, Mei 2011

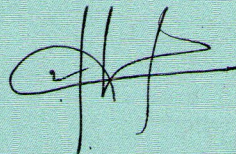
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dra. Hj. Fitriani Dwina, M.Ed
NIP. 19650428 198903 2 001

Pembimbing II



Dra. Dewi Murni, M.Si
NIP. 19670828 1999203 2 002

ABSTRAK

Litra Refni : Penerapan Strategi Belajar Aktif Tipe *Hollywood Squares* dalam Pelajaran Matematika di Kelas X SMA Pembangunan Padang Tahun Pelajaran 2010/2011

Hasil belajar yang belum memuaskan masih menjadi permasalahan dalam pembelajaran matematika. Hanya sebagian kecil dari siswa yang mempunyai buku pegangan. Pengetahuan yang mereka peroleh hanya sebatas pada materi yang diberikan guru di kelas. Sehingga siswa sering lupa dengan materi yang diajarkan. Melihat permasalahan ini maka diterapkan strategi belajar aktif tipe *Hollywood Squares* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan strategi belajar aktif tipe *Hollywood Squares* lebih tinggi dari hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional di kelas X SMA Pembangunan Padang? Dari rumusan masalah, diperoleh hipotesis penelitian yaitu rata-rata hasil belajar matematika siswa dengan strategi belajar aktif tipe *Hollywood Squares* lebih tinggi dari hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen dengan model rancangan *Randomized Control Group Only Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Pembangunan Padang tahun pelajaran 2010/2011. Sampel dipilih secara random yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah siswa kelas X_A yang berjumlah 40 orang dan sebagai kelas kontrol adalah siswa kelas X_B yang berjumlah 38 orang. Untuk mengambil data dari sampel digunakan tes hasil belajar berupa tes essay sebanyak 8 butir soal. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji hipotesis yaitu uji t pada tingkat signifikan $\alpha = 0,05$.

Berdasarkan analisis data hasil belajar, diperoleh rata-rata kelas eksperimen 68,2 dan rata-rata kelas kontrol 58,52, $t_{hitung} = 3,54$ dan $t_{tabel} = 1,66$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis penelitian diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan rata-rata hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Hollywood Squares* lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil'alam, puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Hollywood Squares* dalam Pelajaran Matematika pada Siswa Kelas X SMA Pembangunan Padang Tahun Pelajaran 2010/2011”. Salawat beserta salam peneliti ucapkan terhadap junjungan kita Muhammad SAW yang telah membuka hati umatnya ke jalan kebenaran dan berilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini.

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing, dosen penguji, dan pihak-pihak terkait lainnya. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Fitrani Dwina M.Ed Penasehat Akademik dan Pembimbing I.
2. Ibu Dra. Dewi Murni, M.Si pembimbing II
3. Bapak Drs. Yarman, M.Pd, Bapak Suherman, S.Pd, M.Si (Ketua Program Studi Pendidikan Matematika), Ibu Riry Sriningsih, S.Si, M.Sc tim penguji.
4. Bapak Drs. Lutfian Almash, MS. Ketua Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang .
5. Bapak-bapak dan Ibu-ibu staf pengajar Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang .
6. Tenaga labor dan tenaga administrasi Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang .

7. Bapak Drs. Almasri kepala sekolah SMA Pembangunan Padang Tahun pelajaran 2010/2011
8. Ibu Rina Darmila S.Pd guru bidang studi matematika kelas X_A dan X_B SMA Pembangunan Padang tahun pelajaran 2010/2011
9. Bapak-bapak dan Ibu-ibu guru dan karyawan tata usaha SMA Pembangunan Padang.
10. Seluruh siswa kelas X SMA Pembangunan Padang.
11. Rekan-rekan yang telah membantu penyelesaian skripsi ini.

Semoga semua bantuan dan kebaikan yang diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang dapat mencapai kesempurnaan yang diharapkan. Amin ya Rabbal`alamin.

Padang, Februari 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Asumsi Dasar	5
F. Pertanyaan Penelitian	6
G. Hipotesisi Penelitian	6
H. Tujuan Penelitian	6
I. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Kajian Teori	8
1. Pembelajaran Matematika	8
2. Model Pembelajaran Aktif	10
3. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Hollywood Squares</i>	12

4. Lembar Kerja Siswa (LKS)	15
5. Aktivitas siswa dalam pembelajaran	16
6. Hasil Belajar	17
B. Penelitian Relevan.....	18
C. Kerangka Konseptual	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Jenis Penelitian.....	21
B. Populasi dan Sampel	22
C. Variable dan Data.....	24
D. Prosedur Penelitian	25
E. Instrument Penelitian	28
F. Teknik Analisis Data.....	33
BABA IV HASIL PENELITIAN	35
A. Deskripsi Data.....	35
B. Analisis Data	37
C. Pembahasan.....	38
BAB V PENUTUP	44
A. Kesimpulan	44
B. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN.....	46

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Persentase Hasil Ujian Semester 1 Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas X SMA Pembangunan Padang Tahun Pelajaran 2010/2011	2
Tabel 2. Aktivitas siswa yang diamati sesuai dengan strategi belajar aktif tipe <i>Hollywood Squares</i>	17
Tabel 3. Rancangan Penelitian	22
Tabel 4. Distribusi Populasi Siswa Kelas X SMA Pembangunan Padang Yang Terdaftar Pada Tahun Pelajaran 2010/2011.....	23
Tabel 5. Nilai P-Value Masing-Masing Kelas Setelah Dilakukan Uji Normalitas	26
Tabel 6. Skenario Pembelajaran pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	
Tabel 7. Kriteria Reliabilitas Soal	32
Tabel 8. Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Dalam Persentase	35
Tabel 9. Hasil Analisis Data Tes Akhir.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran I. Data Populasi.....	46
Lampiran II. Uji Normalitas Populasi.....	47
Lampiran III. Uji Homogenitas Populasi.....	49
Lampiran IV. Uji Analisis Variansi Populasi	50
Lampiran V. RPP Eksperimen	51
Lampiran VI. RPP Kontrol	81
Lampiran VI. LKS	96
Lampiran VII. Soal <i>Hollywood squares</i>	119
Lampiran VIII. Kisi-kisi Soal Uji Coba.....	133
Lampiran IX. Soal Uji Coba	136
Lampiran X. Jawaban Soal Uji Coba.....	137
Lampiran XI. Tabulasi Proporsi Jawaban Soal Uji Coba Tes Hasil Belajar.....	139
Lampiran XII. Perhitungan IP.....	141
Lampiran XIII. Perhitungan IK.....	146
Lampiran XIV. Tabel Analisis Variansi	147
Lampiran XV. Perhitungan Reliabilitas Soal Uji Coba	148
Lampiran XVI. Tabulasi Proporsi Jawaban Kelas Eksperimen.....	149
Lampiran XVII. Tabulasi Proporsi Jawaban Kelas Kontrol	151
Lampiran XVIII Uji Normalitas Kelas Sample	153
Lampiran XIX. Uji Homogenitas Kelas Sampel	154
Lampiran XX. Uji Hipotesis Kelas Sampel	157
Lampiran XXI. Daftar Nilai <i>Hollywood Squares</i>	158

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika sebagai salah satu ilmu dasar mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari serta dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu matematika perlu dipelajari oleh siswa karena matematika merupakan sarana berfikir untuk menumbuhkan kembangkan pola berfikir logis, sistematis, kritis, kreatif dan rasional dalam memecahkan masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Melihat pentingnya matematika dalam kehidupan sudah sepantasnya perhatian yang lebih diberikan terhadap pembelajaran matematika di sekolah.

Usaha perbaikan dan peningkatan kualitas dalam pembelajaran matematika di SMA Pembangunan Padang, sudah diupayakan oleh guru agar siswanya mendapatkan hasil yang lebih baik dalam belajar matematika. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru matematika SMA Pembangunan Padang pada bulan Oktober 2010, bahwa guru telah berupaya untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran matematika yang sedemikian rupa agar hasil belajar matematika siswa meningkat. diantaranya guru telah merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), perangkat dan alat peraga yang sesuai dengan kurikulum dan kompetensi siswa yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran di kelas. Namun usaha tersebut belum sepenuhnya menunjukkan hasil yang memuaskan, kenyataannya bahwa nilai hasil belajar matematika siswa SMA Pembangunan Padang masih

banyak yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 60. Hal ini bisa dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Persentase Hasil Ujian Semester I Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas X SMA Pembangunan Padang Tahun Pelajaran 2010/2011

No	Kelas	Persentase Jumlah Siswa		Jumlah siswa
		Tuntas		
1	X _A	41,46%	58,54%	40
2	X _B	23,81%	76,19%	38
3	X _C	33,33%	66,67%	40
4	X _D	30,95%	69,05%	40
5	X _E	40,00%	60,00%	40
6	X _F	25,00%	75,00%	40

Sumber: guru mata pelajaran Matematika kelas X SMA Pembangunan Padang

Dari tabel 1 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih banyak yang belum tuntas, hal ini dapat dilihat dari persentase siswa yang tidak tuntas. Nilai mereka dikatakan tuntas jika telah mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 60.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada bulan oktober 2010 dengan beberapa siswa di SMA Pembangunan Padang, mereka berpendapat ketika diberikan bentuk soal yang agak berbeda dengan yang diterangkan guru, mereka jadi kewalahan untuk bisa menyelesaikannya. Selama ini mereka hanya menghafal rumus. Mereka kurang terlatih untuk berpikir secara mendalam. Dalam proses pembelajaran matematika mereka belum sepenuhnya terlibat aktif. Biasanya mereka mendengar, memperhatikan, dan mencatat apa yang dijelaskan guru, setelah itu mereka mengerjakan soal-soal latihan atau Pekerjaan Rumah (PR) yang diberikan. Hanya sebagian kecil dari siswa mempunyai buku pegangan untuk belajar di

rumah. Pengetahuan yang mereka peroleh hanya sebatas pada materi yang diberikan guru di kelas.

Hal inilah yang menyebabkan berkurangnya aktivitas siswa selama belajar yang berakibat siswa kurang memahami materi pelajaran dan sering lupa dengan materi yang diberikan guru. Mereka juga malas bertanya pada guru dan temannya, banyak siswa yang berdiam diri dengan ketidapahamannya.

Rendahnya hasil belajar matematika yang dicapai siswa mungkin disebabkan pembelajaran yang melibatkan siswa belum sepenuhnya dilaksanakan. Siswa seharusnya dituntut dapat mengungkapkan dalam bahasa sendiri tentang apa yang diterima dan diolah selama pembelajaran berlangsung. Usaha untuk mencapai sasaran tersebut diharapkan guru dapat memilih pendekatan pembelajaran matematika yang tepat dan melaksanakannya sehingga diperoleh hasil belajar matematika siswa yang optimal.

Makna dari pendekatan pembelajaran matematika (Erman, 2001: 74) adalah “cara yang ditempuh guru dalam pelaksanaan pembelajaran agar konsep yang diajarkan dapat beradaptasi dengan siswa”. Pendekatan pembelajaran yang dirancang diharapkan bisa mengarahkan pola pikir siswa untuk mudah memahami konsep materi matematika, sehingga materi di sampaikan bisa melekat dalam pikiran mereka. Pendekatan pembelajaran matematika yang melibatkan siswa aktif merupakan suatu pendekatan yang menekankan proses belajar disamping hasil belajar yang akan diperoleh.

Dalam proses pembelajaran diharapkan siswa dapat ikut terlibat aktif. Siswa dapat menggunakan pengetahuan yang ada dalam diri mereka.

Untuk mengatasi masalah di atas, perlu peran guru sebagai pendorong semangat siswa untuk lebih termotivasi, maka guru merasa perlu mencari alternatif lain untuk mengatasi kesulitan siswa. Hal ini bertujuan agar siswa bisa mengingat kembali apa yang telah di pelajarnya serta dapat membagi pengetahuan yang diperolehnya kepada temannya. Salah satu cara yang mungkin untuk mengatasi hal itu adalah dengan menggunakan strategi belajar aktif tipe *Hollywood Squares*. Strategi ini menuntut mereka untuk membaca materi di rumah sehingga siswa mempunyai kesiapan untuk menerima pertanyaan dari teman-temannya.

Strategi belajar aktif tipe *Hollywood Squares* merupakan strategi pengulangan kembali, sehingga siswa dapat mengingat kembali apa yang telah dipelajarnya serta dapat membagi pengetahuan yang diperoleh kepada temannya. Pada strategi belajar aktif *Hollywood Squares* ini guru yang berperan sebagai kontestan yang akan mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran hari ini yang sudah disiapkan sebelum pembelajaran, sedangkan yang menjadi *celebrity squares* adalah seluruh siswa yang akan menjawab pertanyaan yang akan diajukan oleh kontestan. Dalam *Hollywood Squares* ini semua siswa mempunyai tugas masing-masing, semuanya akan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga siswa termotivasi dan aktif dalam belajar.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan di atas, dilakukan penelitian dengan judul “**Penerapan Strategi belajar Aktif Tipe *Hollywood Squares***

**dalam Pelajaran Matematika di Kelas X SMA Pembangunan Padang
Tahun Pelajaran 2010/2011”**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas teridentifikasi masalah pada siswa kelas X SMA Pembangunan Padang sebagai berikut :

1. Pengetahuan yang diperoleh siswa hanya sebatas materi yang diberikan guru di kelas.
2. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru
3. Siswa belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran
4. Hasil belajar matematika siswa masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Untuk lebih terfokusnya permasalahan di atas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas X SMA Pembangunan Padang.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan strategi belajar aktif tipe *Hollywood Squares* lebih tinggi dari hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas X SMA Pembangunan Padang?

E. Asumsi Dasar

Asumsi dasar dari penelitian ini adalah:

1. Guru dapat menerapkan strategi belajar *Hollywood Squares* dengan baik.

2. Setiap siswa mempunyai waktu dan kesempatan yang sama dalam belajar dan mengemukakan pendapat dalam pembelajaran matematika.
3. Hasil belajar siswa diperoleh sesuai dengan kemampuannya setelah diberikan strategi belajar aktif tipe *Hollywood Squares*.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka hipotesis penelitian ini adalah “Rata-rata hasil belajar matematika siswa dengan strategi belajar aktif tipe *Hollywood Squares* lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas X SMA Pembangunan Padang”.

G. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: apakah hasil belajar matematika siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan strategi belajar aktif tipe *Hollywood Squares* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas X SMA Pembangunan Padang.

H. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Pengalaman bagi peneliti dalam melaksanakan tugas sebagai guru nantinya.
2. Bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dan guru mata pelajaran matematika SMA Pembangunan Padang dalam hal penggunaan strategi belajar aktif tipe *Hollywood Squares* sebagai salah satu alternatif

pendekatan pembelajaran yang dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Pembelajaran Matematika

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap (Slameto, 1995: 2).

Cobb dkk, dalam Erman (2003:76) menguraikan bahwa: "belajar dipandang sebagai proses aktif dan konstruktif dimana siswa mencoba untuk menyelesaikan masalah yang muncul sebagaimana mereka berpartisipasi secara aktif dalam latihan matematika di kelas".

Dalam pembelajaran siswa dipandang sebagai titik sentralnya dan guru berupaya untuk membuat suatu sistem pembelajaran yang mana siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal dengan hasil yang maksimal. Penekanan pembelajaran matematika tidak hanya pada melatih keterampilan dan hafal fakta serta pemahaman konsep. Tidak hanya kepada "bagaimana" suatu soal harus diselesaikan, tetapi juga pada "mengapa" soal tersebut diselesaikan dengan cara tertentu. Dalam pelaksanaannya tentu disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa (Erman, 2003: 63).

Dari kutipan di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah proses disengaja yang menyebabkan siswa belajar pada suatu lingkungan belajar

sehingga memperoleh perubahan tingkah laku. Proses perubahan tingkah laku tersebut bertujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam berpikir kritis dan bernalar untuk memecahkan suatu persoalan matematika.

Pembelajaran merupakan upaya mendorong siswa dalam belajar, bukan pada apa yang dipelajari. Gagne dalam Erman (2003: 33) menyatakan:

”Dalam matematika ada dua objek yang diperoleh siswa, yaitu objek langsung dan objek tak langsung. Objek tak langsung antara lain, kemampuan menyelidiki dan memecahkan masalah, belajar mandiri dan tahu bagaimana semestinya belajar. Objek langsung berupa fakta, keterampilan konsep dan aturan”.

Berdasarkan teori di atas, pada saat belajar matematika siswa akan menemukan berbagai fakta, keterampilan, konsep dan aturan tertentu. Hal ini disebabkan matematika berkenaan dengan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol dan membutuhkan penalaran deduktif. Untuk itu siswa dituntut mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap secara aktif.

Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran perlu memberi semangat kepada siswa untuk bekerja dalam kelompok, berbagi informasi dan mengajak siswa mau mengutarakan pendapat sendiri. Model pembelajaran yang sejalan dengan hal tersebut adalah model pembelajaran aktif, karena dalam pembelajaran siswa tidak hanya dituntut untuk aktif dalam kelompok tetapi juga aktif dalam belajar mandiri.

2. Model Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif merupakan suatu cara guru melaksanakan proses belajar mengajar di kelas. Siswa langsung dilibatkan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran berlangsung secara dua arah yaitu antara guru dengan siswa dan siswa dengan guru, dengan begitu pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan bagi siswa.

Menurut Silberman (2006:27)

“Proses belajar sesungguhnya bukanlah semata kegiatan menghafal. Banyak hal yang akan kita ingat akan hilang dalam beberapa jam. Mempelajari bukanlah menelan semuanya. Untuk mengingat apa yang telah diajarkan, siswa harus mengolah dan memahaminya. Seorang guru tidak dapat dengan serta merta menuangkan sesuatu ke dalam benak siswanya, karena mereka sendirilah yang harus menata apa yang mereka dengar dan lihat menjadi satu kesatuan yang bermakna. Tanpa peluang untuk mendiskusikan, mempraktikan, dan barangkali mengajarkannya kepada siswa lain, proses belajar yang sesungguhnya tidak akan terjadi”.

Silberman (2006:9) mengungkapkan tentang pembelajaran aktif sebagai berikut:

Agar belajar menjadi aktif, siswa harus mengerjakan banyak tugas. Mereka harus menggunakan otak ... mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah. Siswa bahkan sering meninggalkan tempat duduknya, bergerak leluasa dan berfikir keras (*moving aloud* dan *thinking about*).

Artinya seorang siswa harus aktif mencari dan menggali pengetahuan dari berbagai sumber untuk dapat menyelesaikan persoalan di dalam belajar. Pengembangan pola pikir yang luwes sangat diperlukan untuk memahami materi yang dipelajari. Untuk itu siswa harus giat berlatih dan mencoba untuk membangun penalaran yang baik.

Pembelajaran aktif itu sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan hasil yang baik. Oleh sebab itu diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengikuti informasi yang baru saja diterima dari guru. Pembelajaran aktif adalah salah satu strategi untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak. Karena salah satu faktor yang menyebabkan informasi cepat dilupakan adalah faktor kelemahan otak manusia itu sendiri. Belajar yang hanya mengandalkan indera pendengaran mempunyai beberapa kelemahan, padahal hasil belajar seharusnya disimpan sampai waktu yang lama. Kenyataan ini sesuai dengan kata-kata mutiara yang diberikan oleh seorang filosof kenamaan dari Cina, Konfusius dalam Zainni (2002:13) mengatakan bahwa: “Apa yang saya dengar, saya lupa. Apa yang saya lihat, saya ingat. Apa yang saya lakukan, saya paham”.

Kata - kata di atas menjelaskan bahwa mendengar atau melihat saja tidaklah cukup dalam suatu proses pembelajaran. Jika siswa mulai mempertanyakan sesuatu dan mendiskusikn sesuatu dengan orang lain, maka berarti dia mulai paham. Apabila pemahaman tersebut diterapkan bahkan diajarkan kepada orang lain, maka pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya kan lebih dikuasai.

Banyak alasan mengapa sebagian siswa sulit mengingat apa yang mereka dengar, diantaranya guru berbicara dengan tingkat kecepatan yang tinggi sedangkan tingkat pemahaman siswa masih rendah. Selain itu juga siswa tidak bisa berkonsentrasi dalam waktu yang cukup lama, sehingga kegiatan mendengarkan (ceramah) sangat membosankan.

Pembelajaran aktif menurut Zainni (2002:12) yaitu: “suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif”. Ketika siswa belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam kehidupan nyata. Dengan pembelajaran aktif ini, siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

3. Strategi Belajar Aktif Tipe *Hollywood Squares*

Strategi belajar aktif tipe *Hollywood Squares* adalah adalah satu teknik intruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam bagian reviewing strategis (strategi pengulangan). Strategi ini dapat membantu siswa mengingat apa yang telah mereka pelajari, menguji kemampuan dan pengetahuan siswa serta dapat berbagi dengan siswa lain. Dengan menggunakan strategi ini guru dapat mengukur atau menilai tingkat kemampuan, pengetahuan dan pengalaman siswa, melalui strategi ini diharapkan siswa kan lebih memahami materi yang dipelajarinya. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Silberman (2006:249) bahwa: “salah satu cara yang pasti untuk membuat pelajaran tetap melekat dalam pikiran adalah dengan mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali apa yang

telah dipelajari. Materi yang telah dibahas oleh siswa cenderung lima kali lebih melekat di dalam pikiran ketimbang materi yang tidak”.

Strategi belajar aktif tipe *Hollywood Squares* ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan dan tujuan pelajaran dapat tercapai.

Adapun langkah-langkah strategi belajar aktif tipe *Hollywood Squares* yang dikemukakan oleh Silberman (2006:267) adalah sebagai berikut:

- a. Perintahkan tiap siswa untuk menulis pertanyaan yang terkait dengan mata pelajaran. Pertanyaannya bisa dalam format pilihan ganda, benar/salah, atau isian.
- b. Kumpulkan pertanyaan. Jika anda menghendaki, tambahkan beberapa pertanyaan dari anda sendiri.
- c. Simulasikan format tayangan permainan tic-tac-toe yang digunakan dalam *Hollywood Squares*. Tatalah kursi di depan kelas. Perintahkan tiga siswa untuk duduk di lantai di depan kursi, tiga duduk di kursi, dan tiga lagi berdiri di belakangnya.
- d. Berikan kepada Sembilan selebriti ini sebuah kartu dengan tanda X tercetak di satu sisi lain untuk ditempelkan ke tubuh mereka jika pertanyaan berhasil di jawab.
- e. Perintahkan dua siswa untuk berlaku sebagai kontestan. Kontestan memilih anggota dari “celebrity squares” untuk menjawab pertanyaan permainan.
- f. Ajukan pertanyaan kontestan secara bergiliran. Kontestan menjawab setuju atau tidak setuju kepada tanggapan panel manakala mereka berusaha membentuk tic-tac-toe.
- g. Siswa lain yang tidak terlibat dalam permainan diberi kartu yang menyatakan : “setuju” di satu sisi dan “tidak setuju” di sisi lain untuk diberikan kepada kontestan untuk membantu mereka dalam membuat keputusan.

Menurut Silberman (2006:267) strategi belajar aktif tipe *Hollywood Squares* ini juga dapat divariasikan sesuai dengan kebutuhan kelas.

Berdasarkan langkah-langkah dari strategi belajar aktif tipe *Hollywood Squares* yang dikemukakan oleh Silberman maka penulis dapat memodifikasinya sebagai berikut:

- a. Sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu menyiapkan beberapa pertanyaan yang terkait dengan materi yang dipelajari.
- b. Semua siswa menjadi *celebrity squares* dan guru sebagai *kontestan*.
- c. Strategi belajar aktif tipe *Hollywood Squares* dimulai dengan *kontestan* (guru) membagikan beberapa pertanyaan kepada semua *celebrity squares*. Dimana pertanyaan terdiri dari dua macam. Siswa yang duduk di sebelah kanan menjawab soal A dan siswa yang duduk di sebelah kiri menjawab soal B. *Celebrity squares* menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru pada kertas selebar.
- d. Kalau semua *celebrity squares* telah selesai mengerjakan semua pertanyaan dalam waktu yang telah ditentukan, maka guru memerintahkan semua *celebrity squares* untuk mengumpulkan lembaran jawaban mereka masing-masing.
- e. *Kontestan* (guru) memeriksa pekerjaan siswa, dan lembar jawabannya dibagikan pada pertemuan berikutnya.
- f. Pertanyaan yang tidak bisa dijawab oleh siswa dijadikan PR dan dibahas di awal pembelajaran berikutnya.
- g. Mengarahkan siswa pada kesimpulan tentang topik yang dibahas.

4. Lembar Kerja Siswa (LKS)

Pengertian LKS menurut Diknas (2004:18) adalah: "lembar kegiatan siswa berasal dari terjemahan *Student Work Shett* merupakan suatu lembaran (bahan buku-buku) yang berisi pedoman bagi siswa untuk melakukan kegiatan yang terprogram".

Penyusunan sebuah LKS harus memperhatikan ketentuan tertentu sehingga LKS tersebut benar-benar dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri. Menurut Diknas (2004:21), dalam menyusun LKS diperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Mengacu pada kurikulum
- 2) Bahan mudah dicerna
- 3) Mendorong siswa untuk belajar dan bekerja
- 4) Ada kesesuaian antara materi dan waktu yang tersedia
- 5) Digunakan untuk melaksanakan tugas atau pemecahan masalah dan menarik kesimpulan
- 6) Digunakan untuk menemukan konsep

Adapun langkah-langkah penulisan LKS dijelaskan oleh Diknas sebagai berikut:

- 1) Melakukan analisis kurikulum: SK, KD, indikator, dan materi pembelajaran.
- 2) Menyusun peta kebutuhan LKS
- 3) Menentukan judul LKS
- 4) Menulis LKS
- 5) Menentukan alat penilaian

Selanjutnya struktur sebuah LKS secara umum menurut Diknas adalah sebagai berikut:

- 1) Judul, mata pelajaran, semester, tempat
- 2) Petunjuk belajar
- 3) Kompetensi yang akan dicapai

- 4) Indikator
- 5) Informasi pendukung
- 6) Tugas-tugas dan langkah-langkah kerja
- 7) Penilaian

Dalam penelitian ini, LKS yang digunakan merupakan lembar kerja yang berisi kegiatan pembelajaran, contoh soal, dan soal yang berguna untuk menunjang penguasaan siswa terhadap materi. Setelah mereka berdiskusi dengan teman sebangkunya menyelesaikan LKS semua siswa mengumpulkan LKS yang kemudian diparaf oleh guru.

5. Hasil Belajar

Setiap proses pembelajaran, keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai, disamping diukur dari segi prosesnya oleh karena itu konsep hasil belajar penting dipahami.

Hasil belajar pada dasarnya merupakan akibat dari suatu proses belajar, ini berarti bahwa optimalnya hasil belajar tergantung pada proses belajar siswa dan proses mengajar guru.

Hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor seperti yang dikemukakan Benyamin S Bloom dalam Sudjana (2006:22) yaitu:

- a. Ranah kognitif(pengetahuan), berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif(sikap), berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek,yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotor(keterampilan), berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari enam aspek, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perserual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan keterampilan dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa adalah suatu yang menjadi milik siswa sebagai implikasi dari kegiatan pembelajaran matematika yang dilakukan. Dalam penelitian ini hasil belajar yang dimaksud adalah nilai tes hasil belajar yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran menerapkan strategi belajar aktif tipe *Hollywood Squares*

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Melva Rezi dengan judul “Strategi belajar aktif tipe *Hollywood Squares* dalam pembelajaran matematika kelas VIII SMPN 1 Painan tahun pelajaran 2009/2010”, dan penelitian Alfi Nelli dengan judul “Penerapan model TAI dengan strategi pembelajaran aktif *Hollywood Squares* dalam pembelajaran matematika siswa kelas VII SMPN 2 Painan. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian Melva Rezi, pada pelaksanaannya pertanyaan untuk *Hollywood Squares* dibuat oleh siswa, sedangkan pada penelitian ini pertanyaannya dibuat sendiri oleh guru untuk lebih menghemat waktu, yang menjadi *celebrity squares* adalah semua siswa dan yang menjadi *kontestan* adalah guru.
2. Penelitian Alfi Nelli menggunakan kolaborasi antara model pembelajaran TAI dengan pembelajaran aktif tipe *Hollywood Squares*, sedangkan penelitian ini hanya menerapkan model pembelajaran aktif tipe *Hollywood Squares* saja.

C. Kerangka Konseptual

Salah satu faktor yang menyebabkan kurang berkembangnya aktivitas siswa dan rendahnya hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar adalah belum termotivasinya siswa untuk belajar dan siswa juga tidak memiliki pengetahuan awal mengenai materi yang akan dipelajari. Hal inilah yang menyebabkan berkurangnya aktivitas siswa selama belajar yang berakibat siswa kurang memahami materi pelajaran dan siswa sering lupa dengan materi yang diajarkan oleh guru. Hal ini terjadi karena siswa malas bertanya pada guru dan temannya, banyak siswa yang berdiam diri dengan ketidak pemahamannya. Akibatnya proses pembelajaran tidak berjalan dengan optimal. Usaha yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan aktivitas siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menciptakan strategi pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif.

Salah satu strategi yang dapat mengaktifkan siswa adalah strategi belajar aktif tipe *Hollywood Squares*. Melalui strategi belajar aktif tipe *Hollywood Squares* diharapkan setiap siswa dapat memahami pelajaran dan mampu mengingatnya lebih lama, terutama bagi siswa yang pasif. Dengan *Hollywood Squares* siswa dapat meningkatkan aktivitas siswa dan juga meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan maka dapat disimpulkan:

Rata-rata hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan strategi belajar aktif tipe *Hollywood Squares* lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran konvensional di kelas X SMA Pembangunan Padang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka disarankan:

Guru bidang studi matematika SMA Pembangunan Padang diharapkan dapat melakukan strategi pembelajaran aktif tipe *Hollywood Squares* dalam proses belajar mengajar sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Diknas. (2004). *Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta : *Bagian Proyek Pengembangan Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup*.
- Dimiyati & Mudjino. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hadi, Sutrisno. (1981). *Statistic Jilid II*. Yogyakarta : Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM.
- Nelli, Alfi. (2008). *Penerapan Model TAI dengan Strategi Belajar Aktif Hollywood Squares dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII SMPN 2 Painan*. Skripsi. Universitas Negeri Padang
- Prawironegoro, Pratiknyo. (1985). *Evaluasi Hasil Belajar Khusus Analisis Soal untuk Bidang Studi Matematika*. Jakarta :Fortuna.
- Rezi, Melva. (2010). *Strategi Belajar Aktif Tipe Hollywood Squares dalam Pembelajaran Matematika Kelas VIII SMPN 1 Painan*. Skripsi. Universitas Negeri Padang.
- Sardiman, A.M. (2003). *Interaksi dan Motivasi dalam Belajar Mengajar*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia
- Silberman, Melvin L. (1996). *Active Learning :1001 Cara Belajar Siswa Aktif*. USA: Bacon & Temple.
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktro-Faktor yang Memepengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. (2002). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Suherman, Erman, dkk. (2003). *Common Text Book Strategi Pembelajaran Matematika Kontenporer*. Bandung: JICA – Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suryabrata, Sumadi. (2004). *Metode Penelitian*. Jakarta Utara: PT. Raya Grafindo Persada.
- Zainni, dkk. (2002). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yoryakarta: CTSD