

**IMPLEMENTATION OF ACTIVE LEARNING STRATEGIES TYPES  
REVIEWS STYLE GAME HOLLYWOOD SQUARES  
TO IMPROVE THE STUDENT LEARNING ACHIEVEMENT  
ON THE SUBJECT OF COLLOID IN CLASS XI SCIENCE  
SMA NEGERI 14 PEKANBARU**

**Satri Darni<sup>\*</sup>, Rasmiwetti<sup>\*\*</sup>, dan Sri Haryati<sup>\*\*</sup>**

Email: satridarni18@gmail.com, rasmiwetti.19@gmail.com, srifkipunri@yahoo.co.id  
No.HP: 082165511331

*Program Studi Pendidikan Kimia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau*

**Abstract:** *This research aimed to increase student achievement by application of active learning strategies types reviews style game Hollywood Squares on learning topic of Colloid in XI IPA SMA N 14 Pekanbaru. This is an experimental research with randomized control group pretest-posttest design. Subject of this research are XI IPA 1 as the experimental class, XI IPA 3 as the control class which were determined randomly after conducting normality and homogeneity test. The experimental group was treated with the application of active learning strategies types reviews style game Hollywood Squares while the control group without the application active learning strategies types reviews style game Hollywood Squares. The data analysis to test the hypothesis was using t-test right side. Based on the data analysis, it is obtaine  $t_{count} = 2,39$  and  $t_{table} = 1,67$  with  $\alpha=0,05$ ,  $dk=59$ .  $t_{count} > t_{table}$  is  $2,39 > 1,67$ , It's mean that the application of active learning strategies types reviews style game Hollywood Squares can improve students achievement on the subject of colloid in XI IPA SMA Negeri 14 Pekanbaru. The raising student achievement category in the experimental class including a high score by normalized gain of 0,79.*

**Keywords:** *active learning strategies types reviews style game Hollywood Squares, learning achievement*

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE  
TINJAUAN ALA PERMAINAN *HOLLYWOOD SQUARES*  
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA  
PADA POKOK BAHASAN KOLOID DI KELAS XI IPA  
SMA NEGERI 14 PEKANBARU**

**Satri Darni<sup>\*</sup>, Rasmiwetti<sup>\*\*</sup>, dan Sri Haryati<sup>\*\*\*</sup>**

Email: satridarni18@gmail.com, rasmiwetti.19@gmail.com, srifkipunri@yahoo.co.id

No.HP: 082165511331

Program Studi Pendidikan Kimia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares* pada pokok bahasan koloid di kelas XI IPA SMA Negeri 14 Pekanbaru. Bentuk penelitian adalah eksperimen dengan rancangan penelitian *randomized control group pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 3 sebagai kelas kontrol yang ditentukan secara acak setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares* sedangkan kelompok kontrol tanpa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares*. Analisa data untuk pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t pihak kanan. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh  $t_{hitung} = 2,39$  dan  $t_{tabel} = 1,67$  dengan  $\alpha = 0,05$ ,  $dk = 59$ .  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,39 > 1,67$  artinya penerapan strategi pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan koloid di kelas XI IPA SMA Negeri 14 Pekanbaru. Kategori peningkatan prestasi belajar pada kelas eksperimen termasuk tinggi dengan skor *gain* ternormalisasi sebesar 0,79.

**Kata Kunci :** Strategi pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares*, prestasi belajar

## PENDAHULUAN

Berdasarkan wawancara dengan salah seorang guru kimia di SMAN 14 Pekanbaru diperoleh jawaban bahwa pada pokok bahasan Koloid rata – rata nilai ulangan harian yang dicapai siswa yaitu 78 dibawah ketuntasan minimum sekolah yaitu 80. Ditinjau dari proses belajar yang berlangsung, rendahnya prestasi belajar siswa dikarenakan tidak adanya tindakan guru untuk meninjau kembali pemahaman materi yang telah disampaikan. Hal ini terlihat pada saat ketika guru selesai menjelaskan, guru memberi soal dan hampir semua siswanya bisa menjawab lalu guru melanjutkan materi selanjutnya. Namun ketika diberikan ulangan akhir nilai yang diperoleh siswa tidak sesuai dengan harapan. Diduga hal ini karena kurangnya penekanan pada peninjauan ulang kembali pemahaman terhadap materi yang telah diberikan.

Permasalahan tersebut bisa diatasi dengan menerapkan suatu strategi pembelajaran yang dapat meninjau kembali pemahaman mengenai materi yang telah disampaikan sehingga membuat siswa lebih berminat dalam memahami materi selanjutnya. Sesuai dengan studi literatur yang telah dilakukan sebelumnya salah satu strategi pembelajaran yang dapat meninjau kembali mengenai pemahaman materi yang telah diberikan adalah strategi pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares*. Menurut Silberman (2007) strategi pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares* dapat membantu siswa untuk mengingat apa yang telah mereka pelajari, menguji kemampuan siswa serta dapat mendorong siswa untuk berbagi pemahaman dengan siswa lain.

Langkah-langkah menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares* menurut Silberman (2014) adalah sebagai berikut: (1) setiap siswa diperintahkan untuk menuliskan dua atau tiga pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran. Pertanyaannya bisa dalam format pilihan ganda, benar/salah, atau isian. (2) setiap pertanyaan siswa dikumpulkan, jika dibutuhkan guru boleh menambahkan pertanyaan yang dibuatnya sendiri. (3) simulasikan format tayangan permainan tic-tac-toe yang digunakan dalam *Hollywood Squares*. Tiga kursi ditata di depan kelas. Tiga siswa diperintahkan untuk duduk di lantai di depan kursi, tiga duduk di kursi dan tiga lagi berdiri di belakangnya (kesembilan siswa ini disebut selebriti). (4) kesembilan selebriti diberikan sebuah kartu dengan tanda X tercetak disatu sisi dan di sisi lain tercetak tanda O untuk ditempelkan ke tubuh mereka bila pertanyaannya berhasil dijawab bahkan tidak berhasil dijawab. Tanda yang akan ditempelkan bergantung kepada asal kelompok kontestan. (5) dua siswa (selain selebriti) diperintahkan untuk bertugas selaku kontestan. Kontestan memilih anggota dari “selebriti square” untuk menjawab pertanyaan permainan. (6) ajukan pertanyaan kontestan secara bergiliran. Kontestan menjawab dengan “setuju” atau “tidak setuju” kepada tanggapan panel manakala mereka berusaha membentuk tic-tac-toe. (7) siswa yang tidak terlibat dalam permainan diberikan kartu yang menyatakan “setuju” di satu sisi dan “ tidak setuju” beserta alasannya terhadap jawaban yang diberikan siswa selebriti selain itu mereka juga diharuskan mencatat setiap informasi yang mereka peroleh selama permainan berlangsung. Setelah menerapkan aturan tersebut, lakukan variasi jika diperlukan, variasi yang dimaksud adalah (1) lakukan rotasi pada para “selebriti” itu. (2) pasangkan siswa, perintahkan mereka untuk bermain tic-tac-toe kepada satu sama lain, berdasarkan kemampuan mereka untuk menjawab pernyataan tinjauan guru.

Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares* dalam proses pembelajaran akan membuat siswa mampu untuk tetap

mengingat materi pelajaran. Hal ini senada dengan pernyataan Silberman (2014) yaitu dengan semakin sering meninjau kembali terhadap materi yang telah disampaikan, maka peluang untuk terjadi pengingatan lebih besar dan membuat pembelajaran menjadi bersifat lebih aktif sehingga akan ada peluang terjadinya pemahaman.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPA SMA Negeri 14 Pekanbaru semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Waktu pengambilan data dilakukan pada bulan Mei 2016. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA SMA Negeri 14 Pekanbaru semester genap tahun ajaran 2015/2016. Sampel ditetapkan melalui uji normalitas dan uji homogenitas tes materi prasyarat. Hasil uji normalitas dan homogenitas diperoleh kelas XI IPA 1 dan XI IPA 3 sebagai sampel dalam penelitian. Kemudian kedua kelas diundi untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen dan diperoleh kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen, kelas XI IPA 3 sebagai kelas kontrol.

Rancangan penelitian adalah *Design Randomized Control Group Pretest-Posttest* dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Rancangan penelitian**

Kelas	Hasil Pretest	Perlakuan	Hasil Posttest
<b>Eksperimen</b>	T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>
<b>Kontrol</b>	T <sub>1</sub>	-	T <sub>2</sub>

Keterangan :

- T<sub>1</sub> = Hasil tes awal (pretes) kelas eksperimen dan kelas kontrol
  - X = Perlakuan terhadap kelas eksperimen dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares*
  - T<sub>2</sub> = Hasil tes akhir (posttest) kelas eksperimen dan kelas kontrol
- (Moh Nazir, 2003)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah teknik test. Data yang dikumpulkan diperoleh dari: (1) Tes materi prasyarat untuk uji homogenitas dijadikan sebagai data awal untuk memilih kelas eksperimen dan kelas kontrol, (2) pretest dilakukan pada kedua kelas sebelum masuk pokok bahasan koloid dan sebelum diberi perlakuan, (3) posttest diberikan pada kedua kelas setelah selesai pokok bahasan koloid dan seluruh proses perlakuan diberikan. Teknik analisa data yang digunakan adalah uji-t. Uji-t dilakukan setelah data berdistribusi normal dengan menggunakan uji Liliefors. Data berdistribusi normal jika  $L_{maks} \leq L_{tabel}$  dengan kriteria pengujian ( $\alpha = 0,05$ ). Harga  $L_{tabel}$  diperoleh dengan rumus:

$$L_{tabel} = \frac{0,886}{\sqrt{n}}$$

(Agus Irianto, 2010)

Uji homogenitas varians dilakukan menggunakan uji F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Kedua sampel dikatakan mempunyai varians yang sama atau homogen jika  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ , dimana  $F_{\text{tabel}}$  diperoleh dari daftar distribusi F dengan peluang  $\alpha$ , dimana ( $\alpha = 0,05$ ) dan  $dk = (n_1 - 1, n_2 - 2)$ . Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t pihak kanan dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S_g \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Standar deviasi gabungan ( $S_g$ ) dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$S_g^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Hipotesis diterima jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  dengan criteria probabilitas  $1 - \alpha$  ( $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n_1 + n_2 - 2$ ), untuk harga  $t$  lainnya hipotesis ditolak.

(Sudjana, 2005)

Menunjukkan kategori peningkatan prestasi belajar siswa setelah menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares* dapat dilakukan dengan uji normalitas ( $N - gain$ ) dengan rumus sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{\text{Skorposttest} - \text{skorpretest}}{\text{Skormaksimum} - \text{skorpretest}}$$

Klasifikasi nilai  $N - gain$  ternormalisasi dapat dilihat pada Tabel 2 berikut :

**Tabel 2. Nilai  $N - gain$  Ternormalisasi dan Kategori**

Rata – rata $N - gain$ ternormalisasi	Kategori
$N - gain \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N - gain < 0,70$	Sedang
$N - gain < 0,30$	Rendah

Keterangan :  $N - gain =$  Kategori Peningkatan Prestasi Belajar.

(Hake dalam Ni Wayan Rina Lestari, dkk. 2014)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang digunakan untuk uji hipotesis dalam penelitian ini adalah selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. Hasil uji hipotesis**

Kelas	$N$	$\sum X$	$\bar{x}$	$S_{gab}$	$t_{tabel}$	$t_{hitung}$
Ekperimen	31	1237,5	39,92	10,34	1,67	2,39
Kontrol	30	1008	33,6			

Keterangan :  $N$  = jumlah siswa yang menerima perlakuan  
 $\sum X$  = jumlah nilai selisih *posttest* dan *pretest*  
 $\bar{x}$  = nilai rata-rata selisih *posttest* dan *pretest*

Rumus uji yang digunakan untuk uji hipotesis adalah uji t pihak kanan, hipotesis diterima jika memenuhi kriteria  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$ , kriteria probabilitas  $1 - \alpha$  yaitu 0,95. Hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung} = 2,39$  dan  $t_{tabel} = 1,67$ . Nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  yaitu  $2,39 > 1,67$  dengan demikian hipotesis diterima, artinya peningkatan prestasi belajar siswa dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood squares* lebih besar daripada peningkatan prestasi belajar siswa tanpa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood squares*. Besar peningkatan prestasi belajar siswa dan kategori peningkatannya diperoleh rata – rata dari *gain* ternormalisasi prestasi belajar siswa kelas eksperimen yaitu 0,79 yang termasuk kategori tinggi.

Peningkatan hasil belajar siswa jelas eksperimen pada pokok bahasan koloid dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood square* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, hal ini terjadi karena adanya pengaruh keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pernyataan diatas senada dengan pernyataan Jensen (2011) bahwa keterlibatan siswa secara langsung dalam belajar menyebabkan kemampuan berpikir siswa akan berkembang. Keaktifan itu sendiri tercipta karena pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares* mengharuskan siswa untuk benar – benar mengikuti proses diskusi dan penyampaian materi oleh guru agar siswa bisa bermain dalam permainan *Hollywood Squares* yang berfungsi untuk meninjau kembali tentang materi yang telah diajarkan. Ketika siswa benar – benar mengikuti pelajaran baik dalam mendengarkan guru menjelaskan maupun dalam berdiskusi, siswa akan memiliki bahan untuk bermain dan akan sering memberikan tanggapan baik sebagai selebriti maupun sebagai audien. Hal ini senada dengan pernyataan Slameto (2010) yang menyatakan bahwa bila siswa telah berpartisipasi aktif dalam pembelajaran maka siswa akan memiliki pengetahuan atau pemahaman mengenai materi pelajaran dengan baik. Selain itu, peningkatan prestasi belajar terjadi, dikarenakan pengaruh dari penerapan strategi pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares*, yang mana pada strategi ini guru senantiasa meluangkan waktu untuk meninjau kembali tentang materi yang sudah disampaikan kepada siswa, kemudian guru mengemas cara meninjau ulang materi dengan cara yang menarik yaitu serangkaian permainan *Hollywood Squares*. Guru akan memberikan soal yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran pada hari itu kemudian siswa yang lain (kontestan) akan memilih temannya (selebriti) untuk menjawab dan tentunya guru juga melibatkan siswa penonton (audien) untuk memberikan jawaban dari soal yang ditanyakan. Setiap jawaban yang diberikan oleh siswa merupakan indikator bagi guru untuk mengetahui apakah materi sudah benar-benar tertanam dibenak siswa, dengan semakin seringnya mengulang untuk meninjau kembali maka peluang untuk terjadinya penguatan mengenai suatu materi akan semakin besar dan hal ini bisa

menyebabkan prestasi belajar siswa menjadi meningkat. Faktor lain yang juga sangat berperan adalah suasana belajar yang menyenangkan sehingga membuat siswa bisa terus mengikuti proses pembelajaran.

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Berdasarkan pengolahan data dan pembahasan diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu nilai  $t_{hitung} = 2,39$  dengan  $dk = 59$  dan  $\alpha = 0,05$  didapat  $t_{tabel} = 1,67$  sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan koloid di kelas XI IPA SMA Negeri 14 Pekanbaru. Kategori peningkatan prestasi belajar siswa juga dilihat dengan mengukur nilai *N-gain*, yaitu berada pada kategori tinggi dengan nilai *N-gain* sebesar 0,79.

### **Rekomendasi**

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, peneliti merekomendasikan kepada guru bidang studi kimia agar Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Tinjauan ala permainan *Hollywood Squares* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk di terapkan dalam proses pembelajaran umumnya dan khususnya pada pembelajaran kimia. Dalam penerapan strategi pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares* hendaknya guru harus mampu membuat siswa benar – benar dalam kondisi belajar sehingga siswa memiliki bahan untuk ikut bermain dalam permainan *Hollywood Squares*.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agus Irianto. 2010. *Statistika Konsep Dasar dan Aplikasi*. Kencana Ahsanuddin. Jakarta.
- Jensen, Eric. 2011. *Pembelajaran Berbasis Otak Edisi Kedua*. Indeks. Jakarta.
- Melvin L Silberman. 2007. *Active Learning*. Nusamedia. Bandung.
- Melvin L Silberman, 2014. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nuansa Cendekia. Bandung.
- Moh Nazir. 2003. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia. Jakarta.

Ni Wayan Rina Lestari, Wayan Sadia dan Ketut Suma. 2014. Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis dan Motivasi Berprestasi Siswa. *e-Jurnal Program Pascasarjana Pendidikan Ganesha Program Studi IPA. Vol 4.*

Sudjana. 2005. *Metode Statistik*. Tarsito. Bandung.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta.