

UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MELALUI *SIMULATION LEARNING* DENGAN MODEL *HOLLYWOOD SQUARES REVIEW*

Rohmawati¹, Sholahuddin Al 'Ayubi², Tri Susilaningtyas³
rahmaapril1996@gmail.com, sholahudin_alayubi85@yahoo.com,
trisusilamtk@gmail.com

ABSTRACT

Research on Efforts to Increase Activities and Learning Outcomes of the Subject of Data Presentation through Simulation Learning with the Hollywood Squares Review Model. Based on the results of the study, it was found that the application of the Simulation Learning learning method with the Hollywood Square Review learning model could increase student activity and learning outcomes in the data presentation material at MTs Miftahul Ulum. This can be seen from an increase in student activity in each cycle and an increase in the average percentage of student learning outcomes from cycle I to cycle II. In the final test of the cycle I, the average percentage of student learning outcomes was 15.38% and the average percentage of tests in the second cycle was 76.92%.

Keywords: *Simulation Learning, Hollywood Squares Review, Student Activities, Learning outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini tentang upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Pokok Bahasan Penyajian Data melalui *Simulation Learning* dengan Model *Hollywood Squares Review*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa penerapan metode pembelajaran *Simulation Learning* dengan model pembelajaran *Hollywood Square Review* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi penyajian data di MTs Miftahul Ulum. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan pada aktivitas siswa pada setiap siklus serta adanya peningkatan persentase rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada tes akhir siklus I, persentase rata-rata hasil belajar siswa adalah 15,38% dan persentase rata-rata tes pada siklus II adalah 76,92%.

Kata Kunci : *Simulation Learning, Hollywood Squares Review, Aktivitas Siswa, Hasil Belajar*

¹ Universitas Islam Jember, Indonesia

² Universitas Islam Jember, Indonesia

³ Universitas Islam Jember, Indonesia

PENDAHULUAN

Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi agar siswa memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sesuai dengan undang-undang tersebut untuk mencapai tujuan pendidikan, pemerintah telah menyelenggarakan perbaikan-perbaikan peningkatan mutu pendidikan, salah satunya melalui perbaikan kurikulum pendidikan. Kurikulum merupakan acuan atau pedoman dalam proses penyelenggaraan pendidikan dan sekaligus sebagai sarana dalam mencapai tujuan pendidikan.

Masalah utama dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah rendahnya hasil belajar siswa di sekolah, terutama dalam mata pelajaran matematika. Dibuktikan dengan keikutsertaan Indonesia dalam studi PISA sejak tahun 2000 hingga 2012 dimana hasil yang diperoleh masih sangat jauh dari yang diharapkan Kemendikbud. Dimana tahun 2003 Indonesia menempati urutan 39 dari 40 negara dengan nilai rata-rata 282, dan di tahun 2012 Indonesia menempati urutan 58 dari 65 negara dari nilai rata-rata 396. Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa dalam bidang studi matematika perlu adanya pembaharuan dalam kurikulum, metode pembelajaran dan sistem penilaian. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan (Purwanto, 2010). Adam (2009) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pernyataan yang peserta didik diharapkan tahu, pahami dan/atau dapat demonstrasikan di akhir pembelajaran. Sedangkan Sudjana (2009) "mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor".

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi matematika di MTs Miftahul Ulum Wirowongso, selama proses pembelajaran hanya sebagian siswa yang aktif sedangkan siswa yang lain masih pasif. Ketika guru mengajukan pertanyaan, beberapa orang siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan. Selain itu, seperempat dari jumlah siswa di kelas lebih memilih berbicara dengan temannya dan bermain-main daripada mendengarkan penjelasan guru. Kurangnya motivasi dalam pembelajaran menjadikan beberapa siswa terlihat bosan, hal tersebut terlihat ketika guru memberikan kesempatan bertanya tetapi tidak ada satu siswapun yang bertanya. Hal tersebut menunjukkan rasa kemauan siswa dalam belajar masih rendah. Guru masih sering menggunakan pembelajaran konvensional yang meliputi penjelasan materi, tanya jawab, dan penugasan sehingga menjadikan siswa kurang aktif selama pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada aktivitas dan hasil belajar

siswa yang masih rendah serta belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 70.

Aktivitas siswa merupakan kegiatan siswa dalam proses pembelajaran dengan aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Guru berperan sebagai fasilitator yang bertugas membimbing dan mengarahkan siswa dalam upaya mencapai tujuan. Pembelajaran tidak hanya sebatas *transfer of knowledge* tetapi membutuhkan peran aktif siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri (Sudrajat dalam Kaswul Anwar Us dan Hendra Harmi, 2011). Menurut Winkel (dalam Susanto, 2013) menyatakan bahwa aktivitas belajar atau kegiatan belajar adalah segala bentuk kegiatan belajar siswa yang menghasilkan suatu perubahan yaitu hasil belajar yang dicapai.

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil Ujian Tengah Semester (UTS) mata pelajaran Matematika. Dari hasil UTS hanya 5 dari 20 siswa atau 23,8% yang nilainya di atas KKM dan 16 siswa atau 76,2% belum mencapai KKM. Ditemukan permasalahan dalam kelas yang terjadi diantaranya kurang antusias siswa dalam proses pembelajaran, rendahnya minat siswa, dan masih pasifnya siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan rendahnya aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari proses pembelajaran, yaitu masih sedikit siswa yang berani mengungkapkan pendapat atau bertanya dan banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru.

Berdasarkan akar penyebab yang telah diuraikan di atas, faktor penyebab pasifnya siswa dalam proses pembelajaran matematika di MTs Miftahul Ulum yakni strategi pembelajaran guru yang masih monoton, masih menggunakan metode ekspository dimana mendengarkan dan mencatat merupakan hal yang biasa bagi peserta didik, serta jarang menggunakan media pembelajaran dalam membantu memahami konsep matematika. Hal inilah yang membuat siswa malas belajar matematika yang menyebabkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika sangat rendah. Oleh karena itu, perlu adanya perubahan dalam proses pembelajaran yang ada dengan menerapkan metode dan model pembelajaran yang tepat, sehingga siswa dapat lebih antusias dalam menerima pembelajaran di kelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif tindakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu menggunakan metode *simulation learning* dengan model pembelajaran *Hollywood Square Review*.

Metode *simulation learning* merupakan metode pembelajaran yang membuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata, terhadap keadaan sekelilingnya (*state of affaris*) atau proses (Ahmadi, 2005). Simulasi dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang menggambarkan keadaan sebenarnya. Maksudnya ialah siswa (dengan bimbingan guru) melakukan peran dalam simulasi tiruan untuk mencoba menggambarkan kejadian yang sebenarnya. Maka didalam kegiatan simulasi, peserta atau pemegang peranan melakukan lingkungan tiruan dari kejadian yang sebenarnya.

Metode pembelajaran *Simulation Learning* dipilih agar siswa dapat memahami konsep materi yang mereka pelajari dengan cara meniru keadaan yang sebenarnya dan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif terlibat dalam pemecahan masalah melalui langkah-langkah yang sistematis. Berdasarkan hasil penelitian Fitri Leli Elfida pada tahun 2017, tentang penerapan pembelajaran *Simulation Learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di MA Al- Ittihadiyah Bromo bahwa ketuntasan hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran *Simulation Learning* baik pada tes akhir siklus I maupun tes akhir siklus II mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar klasikan siklus I sebesar 65,8% dan pada siklus II sebesar 73,8%.

Menurut (Majid, 2007) Model pembelajaran *Hollywood squares review* adalah permainan tanya-jawab yang dilaksanakan di depan kelas untuk mengetahui pemahaman siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Model pembelajaran ini menurut Silberman (2009) dapat membantu siswa mengingat apa yang telah mereka pelajari, menguji kemampuan siswa serta dapat berbagi dengan siswa lain. Penerapan metode pembelajaran *Hollywood Squares Review* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa karena dengan meninjau ulang kembali apa yang telah dipelajari akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yulia Andryani (2009) tentang penerapan model pembelajaran *Hollywood Square Review* untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan pada murid kelas V SDN 027 Payung Sekaki Pekanbaru bahwa ketuntasan hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran *Hollywood Square Review* pada tes akhir siklus I maupun tes akhir siklus II mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar klasikan siklus I sebesar 86,36% dan pada siklus II sebesar 100%.

Alasan memadukan *Simulation Learning* dengan model *Hollywood Square Review* adalah untuk menutupi kekurangan dari metode yang digunakan, peninjauan kembali diperlukan agar pada saat proses pembelajaran *Simulation Learning* siswa tidak bermain sendiri atau membuat forum sendiri saat pembelajaran. Hal ini juga dilakukan untuk mempermudah pembelajaran dalam penyelesaian masalah soal uraian melalui langkah – langkah *simulation learning* dengan harapan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa serta metode tersebut mencoba dikombinasikan dengan model pembelajaran *hollywood square review* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang baru saja mereka pelajari dengan cara tanya jawab didepan kelas. Melalui langkah-langkah metode ilmiah tersebut maka perlu dilakukan penelitian tentang Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Metode *Simulation Learning* dengan Model Pembelajaran *Hollywood Square Review* Pada Pokok Bahasan Penyajian Data.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penilaian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, yaitu siklus 1 dan siklus 2. Setiap siklus seorang siswa dinyatakan tuntas apabila mencapai $KKM \geq 70$ (KKM Matematika MTs Miftahul Ulum), sedangkan Ketuntasan Klasikal, suatu kelas dikatakan tuntas apabila terdapat minimal 75% yang telah mencapai skor ≥ 70 .

Populasi penelitian ini adalah siswa MTs Miftahul Ulum Wirowongso Ajung Jember dengan sampel siswi kelas VII MTs Miftahul Ulum Wirowongso Ajung Jember. Pengumpulan Data penelitian ini menggunakan observasi, Tes dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data tentang keadaan MTs Miftahul Ulum Wirowongso sebagai obyek penelitian yang meliputi kegiatan belajar mengajar di kelas, keadaan guru, keadaan peserta didik, serta keadaan sarana dan prasarannya. Untuk metode tes yang diberikan adalah tes uraian yang diberikan setelah pemberian materi. Soal uraian ini disusun berdasarkan indikator hasil belajar matematika. Sedangkan metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada ditempat penelitian seperti nilai ulangan dan nilai harian.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Adapun data yang dianalisis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Aktivitas siswa

Aktivitas siswa yang dianalisis adalah aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang dihitung dengan rumus:

$$P_a = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P_a : Persentase keaktifan siswa

A : Jumlah skor aktivitas belajar yang diperoleh siswa

N : Jumlah skor maksimum aktivitas belajar siswa

Tabel 1. Kriteria aktivitas siswa

Persentase Aktivitas	Kriteria
$P_a \geq 80\%$	Sangat aktif
$60\% \leq P_a < 80\%$	Aktif
$40\% \leq P_a < 60\%$	Sedang atau cukup aktif
$20\% \leq P_a < 40\%$	Kurang aktif
$P_a < 20\%$	Sangat kurang aktif

b. Ketuntasan belajar

Untuk mengetahui hasil ketuntasan individu dilakukan analisis dengan cara membandingkan nilai hasil ulangan harian dengan besarnya KKM di kelas tersebut, yaitu 70. Jika hasil ulangan harian siswa ≥ 70 maka siswa tersebut tuntas. Sedangkan untuk mengetahui persentase ketuntasan klasikal siswa dalam pembelajaran kontekstual media model digunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase ketuntasan klasikal

n : Siswa yang tuntas

N : Jumlah seluruh siswa

Pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal jika sebanyak 75% siswa telah tuntas, tetapi siklus II tetap dilaksanakan. Dengan kriteria sebagai berikut:

Table 2. Kriteria ketuntasan klasikal

Persentase	Kategori
$P \geq 90\%$	Sangat baik
$80\% \leq P \leq 90\%$	Baik
$65\% \leq P \leq 80\%$	Cukup baik
$50\% \leq P < 65\%$	Kurang baik
$P < 50\%$	Sangat kurang baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian aktivitas siswa dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu pada pertemuan pertama 63,4% siswa kurang aktif, 33,3% siswa cukup aktif, 3,3% siswa aktif, sedangkan pada pertemuan kedua 40% siswa kurang aktif, 50% siswa cukup aktif, dan 10% siswa aktif yang terlihat pada gambar berikut



Gambar 1. Hasil penilaian aktivitas siswa pada siklus I

Untuk penilaian hasil tes siklus I yang telah diberikan, diperoleh jumlah siswa yang tuntas hanya 4 siswa dengan persentase 15,38% dan yang belum tuntas sebanyak 22 siswa dengan persentase 84,61% sehingga perlu diadakannya siklus ke II. Adapun hasil tes siklus I seperti yang terlihat pada gambar berikut



Gambar 2. Hasil tes siklus I

Setelah menganalisis hasil kegiatan pada siklus I, maka perlu diadakan beberapa perbaikan agar hasil dapat meningkat. Pada tahap ini semua persiapan yang dilakukan adalah berdasarkan pada beberapa kelemahan yang terjadi pada siklus I. Perencanaan pembelajaran pada siklus II secara umum sama dengan siklus I tetapi indikator maupun tujuan pembelajaran berbeda. Dengan tujuan untuk memperbaiki sistem pengajaran yang telah dilakukan di siklus I.

Pada siklus II siswa sudah bisa berkerja sama dengan baik antar anggota kelompok dengan metode yang telah diterapkan. Hanya saja perlu adanya motivasi lebih untuk anak yang kurang aktif dalam pembelajaran agar kedepannya mereka dapat berkerjasama dengan baik.

Penilaian aktivitas siswa pada pertemuan keempat dan kelima siklus II mengalami peningkatan yaitu 70% siswa cukup aktif, 30% siswa aktif, sedangkan pada peretemuan kelima 40% siswa cukup aktif, 60% siswa aktif seperti yang terlihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Hasil penilaian aktivitas siswa pada siklus I

Penilaian hasil tes siklus II yang telah diberikan diperoleh jumlah siswa yang tuntas belajar sebesar sebanyak 20 siswa dengan persentase 76,92% dan

sebanyak 6 siswa belum tuntas dengan persentase 23,08% seperti yang terlihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Hasil tes siklus II

Setelah menganalisis hasil kegiatan pada siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Simulation Learning* dengan model *Hollywood Square Review* telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal, dengan presentase ketuntasan belajar klasikal 76,92% dengan kategori cukup baik sehingga hasil belajar siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar klasikal karena lebih dari 75% siswa telah mencapai skor ≥ 70 sebagai syarat ketuntasan minimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Penerapan metode pembelajaran *Simulation Learning* dengan model pembelajaran *Hollywood Square Review* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi penyajian data di MTs Miftahul Ulum. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan pada aktivitas siswa pada setiap siklus serta adanya peningkatan persentase rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada tes akhir siklus I, 4 siswa tuntas belajar dan 22 siswa belum tuntas. Persentase rata-rata pada tes akhir siklus I adalah 15,38% dan persentase rata-rata tes siklus II adalah 76,92% dengan 20 siswa tuntas belajar dan 6 siswa tidak tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam. 2009. Model Pembelajaran. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Ahmadi, Pasetya. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka setia.
- Andryani, Yulia. 2009. *Penerapan Strategi Hollywood Squares untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Perjuangan Mempertahankan*

Kemerdekaan Pada Murid Kelas V SDN 027 Payung Sekaki Pekanbaru.
Riau: Pustaka Uin Suska Riau.

Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Majid, Abdul. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Republik Indonesia. 2003. Undang Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Silberman, Melvin. 2009. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Bandung : Nuansa.

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Perdana Media Group.

Us, Kaswul Anwar dan Hendra Harmi. 2011. *Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabet.