

**IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN *HOLLYWOOD*
SQUARES DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS
VIICDI SMPN 4 TINAMBUNG**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Tugas Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene

Oleh :

**NUR SAADA
NIM 10156120189**

**JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN
STAIN MAJENE**

2024


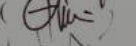
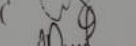
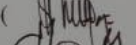


HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Implementasi Strategi Pembelajaran *Hollywood Squares* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kelas VII C di SMPN 4 Tinambung” yang disusun oleh **NUR SAADA** NIM, 10156120189, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 25 Juni 2024 Masehi bertepatan dengan 19 Muharram 1446 Hijriah, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Majene, 25 Juli 2024 M

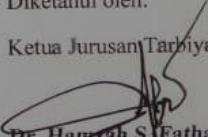
19 Muharram 1446 H

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Darwis, S.Si., M.Si.	: ()
Sekretaris	: Aan Setiawan, M.Pd.	: ()
Munaqisy I	: Muhammad Idris Hasanuddin, S.Pd.I., M.Pd.I.	: ()
Munaqisy II	: Nihla Afdaliah, S.Pd., M.Pd.	: ()
Pembimbing I	: Okky Naomi Sahupala, S.Pd., M.A.	: ()
Pembimbing II	: Ahmad Ridhai Azis, S.Pd., M.Pd.	: ()

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan


Dr. Hamzah S. Fathani, M.Th.I.

NIP 19710623 201411 1 001

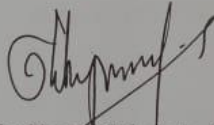
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara Nur Saada NIM: 10156120189, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi berjudul “Implementasi Strategi Pembelajaran *Hollywood Squares* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII C di SMPN 4 Tinambung” memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diseminarkan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

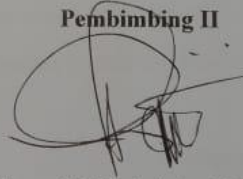
Majene, 25 Juni 2024

Pembimbing I



Okky Naomi Sahupala, S.Psi., M.A
NIP 198810152019032006

Pembimbing II



Ahmad Ridhai Azis, S.Pd., M.Pd
NIP 199110012020121019

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : NUR SAADA
NIM : 10156120189
Tempat, Tanggal Lahir : Renggeang, 15 Juni 2002
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Renggeang
Judul : Implementasi Strategi Pembelajaran *Hollywood Squares* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII C di SMPN 4 Tinambung

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya, batal demi hukum.

Majene, 22 Juni 2024

Penyusun

NUR SAADA
NIM. 10156120189

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Strategi Pembelajaran *Hollywood Squares* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kelas VII C di SMKN 4 Tinambung”.

Sholawat serta salam tidak lupa penulis sanjungkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga beliau dan sahabat beliau yang senantiasa membimbing umat manusia menuju alam yang berilmu pengetahuan seperti sekarang ini. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Tarbiyah dan Keguruan, STAIN Majene. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 1 Keluarga khususnya untuk kedua orang tua Ayahanda Yali dan Ibundah Sahariah, Tante serta Kakek tercinta saya Rusli yang senantiasa memberikan doa, dorongan, motivasi maupun materi sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
- 2 Prof. Dr. Hj. Wasilah Sahabuddin, S.T., M.T. selaku Ketua STAIN Majene sebagai sosok perempuan hebat yang sangat menginspirasi mahasiswa khususnya bagi kaum perempuan untuk terus maju dan berkarya.
- 3 Dr. Muliadi, S. Ag., M. Sos. I. selaku Wakil Ketua Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga.
- 4 Dr. Suddin Bani, M. Ag. selaku Wakil Ketua Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan.

- 5 Dr. Anwar Sadat, M. Ag. selaku Wakil Ketua Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama.
- 6 Dr. Hamzah S Fathani, S. Ag., M. Th. I. Selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan prodi Pendidikan Agama Islam senantiasa memberikan dorongan dan dukungan kepada kami untuk menyelesaikan skripsi ini.
- 7 Darwis, M. Si. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang senantiasa memberikan dukungan penuh untuk segera menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu.
- 8 Okky Naomi Sahupala, S.Psi., M.A Selaku dosen Pembimbing Pertama yang telah banyak memberikan pengetahuan, bimbingan, arahan, masukan sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.
- 9 Ahmad Ridhai Azis, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen Pembimbing Kedua yang mana juga banyak memberikan pengetahuan dalam penulisan skripsi yang baik dan benar, bimbingan, arahan serta masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
- 10 Muhammad Idris Hasanuddin, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku dosen penguji pertama pada sidang munaqasyah yang senantiasa memberikan masukan serta arahan kepada penulis dalam perbaikan dan penyusunan skripsi ini.
- 11 Nihla Afdalia, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji kedua pada sidang munaqasyah yang senantiasa banyak memberikan masukan serta arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi yang benar.
- 12 Kepada Seluruh Dosen-Dosen Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene yang telah memberikan dan mengajarkan banyak ilmu pengetahuan selama penulis kuliah di STAIN Majene.
- 13 Kepada Segenap Staf Administrasi Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene yang telah banyak membantu dari berjalannya seluruh rangkaian

pengurusan kelengkapan berkas yang berkaitan dengan skripsi ini hingga penulis sampai pada tahap ujian munaqasyah.

- 14 Hj. Bersih, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMPN 4 Tinambung yang bersedia memberi izin untuk penulis untuk melakukan penelitian.
- 15 Hj. Nurwahida, S.Pd selaku guru Pendidikan Agama Islam di SMPN 4 Tinambung yang telah memberikan kesempatan serta melungkan waktunya untuk membantu penulis dalam meneliti.
- 16 Sahabat terbaik, kakak senior serta Rumah Rental Crew yang selalu kebersamai dan memberikan bantuan baik disaat proses pengerjaan skripsi hingga pelaksanaan ujian. Serta Jisoo Blackpink, Yang yang, Meoni dan Lily yang selalu jadi mood boster ketika saya badmood saat menulis skripsi.
- 17 Keluarga besar PAI 6 yang selalu kebersamai menempuh pendidikan dengan banyaknya kenangan telah diukir bersama sampai di akhir semester. Serta seluruh Rekan Mahasiswa Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Khususnya Program Studi Pendidikan Agama Islam, dan teman-teman yang tidak sempat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat banyak kesalahan dan kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Namun penulis sangat berharap bahwa adanya skripsi ini dapat bermanfaat.

Majene, 22 Juni 2024

Penyusun

NURSAADAH

DARTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A.	L
atar Belakang	1
B.	R
umusanMasalah.....	5
C.	H
ipotesis	5
D.	D
efinisiOperasional dan Ruang LingkupPembahasan.....	5
E.	K
ajian Pustaka	6

F.....	T
ujuan dan KegunaanPenulisan	7
BAB II TINJAUAN TEORETIS	9
A.....	S
trategi Pembelajaran <i>Hollywood Squares</i>	9
B.....	H
asil Belajar	21
C.....	K
erangkaPikir	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
A.....	J
enis dan Lokasi Penelitian	26
B.....	P
endekatanPenelitian.....	26
C.....	P
opulasi dan Sampel.....	27
D.....	M
etode Pengumpulan Data	28
E.....	I
nstrumenPenelitian	28

F.....	V
alidasi dan RealibilitasInstrumen	29
G.....	T
eknik Pengolahan dan Analisis Data	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A.....	H
asil Penelitian	34
B.....	P
embahasan.....	34
BAB V PENUTUP	60
A.....	K
esimpulan.....	60
B.....	S
aran	60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR

RIWAYAT

HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Jadwal Kelas Eksperimen Strategi Pembelajaran <i>Hollywood Squares</i> .	34
Tabel 4.2 Hasil <i>Pretest</i> .	37
Tabel 4.3 Hasil <i>Posttest</i> .	38
Tabel 4.4 Nilai <i>Pretest Posttest</i> .	48
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> .	49
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> .	50
Tabel 4.7 Nilai N-Grain <i>Pretest Posttest</i> .	52
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Nilai N-Grain <i>Pretest Posttest</i> .	54
Tabel 4.9 Normalitas.	55
Tabel 4.10 Uji Hipotesis.	56
Tabel 4.11 Uji Hipotesis <i>Paired Sampels T-Test</i> .	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan <i>Tic-Tac-Tue</i>	18
Gambar 2.2 Kerangka Pikir.....	25
Gambar 4.1 Diagram Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i>	50
Gambar 4.2 Diagram Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i>	51
Gambar 4.3 Diagram Distribusi Frekuensi <i>Pretest Posttest</i>	52
Gambar 4.4 diagram N-Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	54

ABSTRAK

Nama : **NURSAADAH**

NIM : 10156120189

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Judul : *Implementasi Strategi Pembelajaran Hollywood Squares dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kelas VII C di SMPN 4 Tinambung*

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: Apakah Implementasi Strategi Pembelajaran *Hollywood Squares* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII C di SMPN 4 Tinambung. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yaitu *One Group Pretest Posttest*. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII di SMPN 4 Tinambung dengan jumlah 76 peserta didik, sedangkan sampel penelitian adalah kelas VII C dengan jumlah 26 peserta didik. Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan uji *pre test* menunjukkan bahwa dari 26 peserta didik terdapat 26 peserta didik mendapatkan hasil kurang dengan persentase 100% dan tidak ada peserta didik yang memiliki hasil kriteria cukup, baik dan sangat baik. Hasil uji nilai *post test* menunjukkan bahwa dari 26 peserta didik terdapat 2 peserta didik mendapatkan hasil kurang dengan persentase 7,7% sedangkan 17 peserta didik mendapatkan hasil cukup dengan persentase 63,6% dan 6 peserta didik mendapatkan hasil baik dengan persentase 23,1% serta 1 peserta didik mendapatkan hasil sangat baik dengan presentasi 3,8%. Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai $\text{sig } 2\text{-tailed}$ sebesar $0,000 < 0,005$, sehingga hipotesis H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya bahwa implementasi strategi pembelajaran *Hollywood Squares* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII C SMPN 4 Tinambung.

Kata Kunci: *Strategi Pembelajaran Hollywood Squares, Hasil Belajar*

BAB I

PENDAHULUAN

A. *Latar Belakang*

Pengertian pendidikan dalam Bahasa Arab ada beberapa istilah antara lain, *al-ta'dib*, *al-ta'lim*, dan *al-tarbiyah*. *Al-ta'lim* berarti pengajaran yang bersifat pemberian atau penyampaian pengetahuan dan keterampilan. *Al-tarbiyah* berarti mengasuh mendidik dan *al-ta'dib* lebih condong pada proses mendidik yang berpusat pada penyempurnaan moral/akhlak peserta didik. Namun, kata pendidikan ini lebih sering diterjemahkan dengan "*tarbiyah*" yang berarti pendidikan.¹ Kesimpulannya, pendidikan adalah suatu upaya atau usaha seorang pendidik yang dilakukan secara sadar dalam upaya mempersiapkan peserta didik untuk memahami pengetahuan dalam kegiatan bimbingan, pelatihan atau pengajaran yang telah dipilih atau ditentukan untuk menggapai tujuan yang sudah ditetapkan.

Zaman modern saat ini, pemerintah sudah berusaha dalam meningkatkan kualitas pendidikan, bukan hanya dari apa yang dikeluarkan berupa peraturan-peraturan tentang pendidikan, tetapi dari apa yang telah dibuktikan dengan usaha dan upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia. Wina Sanjaya berpendapat bahwa dalam implementasi standar proses pendidikan, pendidik merupakan hal yang paling utama karena suatu proses pendidikan dapat berjalan dengan baik apabila pendidiknya berkualitas, sebab keberhasilan suatu proses pendidikan sangat bergantung pada pendidik yang merupakan penunjang atau ujung tombak.² Upaya peningkatan kualitas pendidikan seharusnya dimulai dari pembenahan kemampuan pendidik. Salah satu kemampuan yang harus

¹Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2008), h. 33.

²Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2019), h. 155.

dimiliki pendidik adalah bagaimana merancang suatu strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang akan dicapai

Masyarakat memosisikan pendidik pada suatu posisi yang dianggap lebih terhormat dilingkungannya dikarenakan dari seorang pendidik diinginkan agar masyarakat mendapatkan ilmu pengetahuan. Pendidik memiliki kewajiban mencerdaskan bangsa untuk pembentukan manusia menuju manusia yang seutuhnya yang berpengetahuan dan berdasarkan pada Pancasila.³ Oleh karena itu, suatu keberhasilan yang didapatkan suatu lembaga pendidikan salah satunya adalah karena pendidik. Pendidik sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan sehingga peserta didik yang didik dapat mengalami perkembangan dan kemajuan sehingga dapat berguna bagi negara dan bangsa. Pendidik sangat dituntut agar dapat menjalankan tugasnya dengan baik karena salah satu kunci keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pendidikan ada di pendidik.

Pendidik mengajarkan peserta didik dalam belajar. Peserta didik belajar sebagaimana seharusnya dapat memperoleh berbagai pelajaran dari pengalaman-pengalaman belajar agar terjadi perubahan di dalam dirinya baik itu dari aspek psikomotorik, afektif maupun kognitif. Pendidik yang mempunyai kemampuan mengelolah kelas akan mampu membuat suasana belajar yang menyenangkan dan efektif yang akan membuat peserta didik lebih tertarik dalam belajar sehingga hasil belajarnya juga dapat mencapai rata-rata yang diinginkan.

Pengembangan strategi pembelajaran adalah salah satu hal yang upaya dalam meningkatkan kualitas peserta didik dalam belajar. Strategi di dalam tahap atau proses mengajar dan belajar adalah suatu alat dalam mencapai tujuan. Seperti dalam perumusan tujuan adalah syarat yang utama sebelum memilih dan

³Muh. Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2020), h. 134.

menentukan strategi mengajar yang benar atau tepat. Pendidik yang pemilihan strateginya dalam mengajar kurang tepat dapat menyebabkan tidak menentukannya tujuan yang akan menyebabkan kesulitan dalam belajar mengajar dan peserta didik tidak tertarik dalam belajar. Selain itu pendidik juga dituntut untuk dapat memahami penggunaan strategi pembelajaran bukan hanya terfokus pada satu hal saja, sehingga diharapkan mampu melahirkan proses pembelajaran yang menyenangkan yang lahir dari penggunaan strategi yang baik.⁴

Penjelasan tersebut dapat disimpulkan, di dalam suatu proses secara keseluruhan pendidikan di suatu lembaga pendidikan, kegiatan mengajar dan belajar adalah kegiatan yang paling utama. Berhasil atau tidaknya tercapai tujuan pendidikan yang diinginkan didasarkan pada bagaimana proses mengajar dan belajar yang dialami antara pendidik dan peserta didik. Pendidik mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengajar dikarenakan berhasil atau tidaknya suatu tujuan suatu pengajaran adalah tergantung pada seseorang pendidik dapat mengajarkan suatu pelajaran dengan baik dan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 4 Tinambung Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar ditemukan bahwa banyak peserta didik yang hasil belajarnya masih sangat rendah. Setelah ditelusuri lebih lanjut, berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan terhadap pendidik, beliau menjelaskan bahwa banyak dari peserta didik yang hasil belajarnya masih sangat rendah yaitu dibawah KKM 75 yang telah ditentukan, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII C. Beliau juga menjelaskan bahwa hasil belajar peserta didik masih sangat rendah bahkan setelah dilaksanakan ulangan remedial. Wawancara juga dilakukan terhadap peserta

⁴Omar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h.13

didik, banyak dari peserta didik yang merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung karena metode yang diterapkan hanya menggunakan metode konvensional saja khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Maka dari itu peneliti menarik kesimpulan bahwa bisa jadi akar permasalahannya adalah metode pembelajaran yang masih sering dipakai adalah metode konvensional yang membuat peserta didik hanya menjadi objek semata. Peserta didik hanya mendengarkan saja. Penggunaan strategi yang kurang tepat dalam penerapannya akan membuat peserta didik cenderung bosan. Pembelajaran konvensional bukan berarti tidak bagus hanya saja metode atau strategi pembelajaran yang dipakai kurang tepat untuk diterapkan dan kurang maksimal dalam pelaksanaannya.

Maka dari itu peneliti ingin mengimplementasikan strategi baru yang berbeda dengan strategi pembelajaran sebelumnya dengan harapan bisa akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satunya dengan cara menerapkan strategi *Hollywood Square*. Strategi *Hollywood Squares* adalah semacam permainan berupa tanya jawab yang dilakukan di depan kelas serta menggunakan kartu yang akan ditempelkan pada tubuh peserta didik yang pertanyaannya berhasil dijawab. Strategi ini dibuat untuk lebih menghidupkan kelas dan menyenangkan bagi peserta didik serta untuk memperdalam proses belajar dan memperkuat ingatannya.⁵

Strategi pembelajaran *Hollywood Squares* di beberapa penelitian sebelumnya dikatakan memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga peneliti berharap dengan memberikan strategi pembelajaran baru yaitu strategi pembelajaran *Hollywood Squares* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMPN 4 Tinambung.

⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), h. 145.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul: **“Implementasi Strategi Pembelajaran *Hollywood Squares* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII C di SMPN 4 Tinambung.”**

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu;

Apakah Implementasi Strategi Pembelajaran *Hollywood Squares* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII C di SMPN 4 Tinambung?

C. Hipotesis

Peneliti mengajukan dua hipotesis sebagai jawaban yang bersifat sementara dalam rangka mendapatkan jawaban atas permasalahan yang ada untuk penelitian ini yaitu:

H₀ Implementasi strategi pembelajaran *Hollywood Square* tidak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII C di SMPN 4 Tinambung

H₁ Implementasi strategi pembelajaran *Hollywood Square* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII C di SMPN 4 Tinambung

D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dan penafsiran teralalu luas dalam penelitian ini, maka perlu di pertegas dan dibatasi istilah-istilah yang menjadi pokok bahasan dalam penelitian yang digunakan dalam judul ini.

a. Strategi Pembelajaran *Hollywood Squares*

Hollywood Squares adalah salah satu strategi pembelajaran berupa jawaban seperti permainan *Tic-Tac-Toe* yang dilakukan di depan kelas.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar akan diukur menggunakan instrument penelitian berupa lembar tes pilihan ganda.

2. Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup dalam penelitian ini berfokus pada sejauh mana hasil belajar pada aspek kognitif peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam setelah implementasi strategi pembelajaran *Hollywood Squares*. Penelitian ini peneliti ingin mengetahui apakah implementasi strategi pembelajaran *Hollywood Squares* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik atau sebaliknya implementasi strategi pembelajaran *Hollywood Squares* tidak meningkatkan hasil belajar.

E. Kajian Pustaka

Yulia Andryani dengan judul skripsi “Penerapan Strategi *Hollywood Squares* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan pada Murid Kelas V SDN 027 Payung Sekaki Pekanbaru”. Tahun 2019 menggunakan metode kuantitatif. Hasil penelitian Strategi pembelajaran *Hollywood Squares* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁶ Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu

⁶Yuli Andryani, Skripsi: *Penerapan Strategi Hollywood Squares untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan pada Murid Kelas V SDN 027 Payung Sekaki Pekanbaru*, (Pekan Baru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2019), h. 69.

sama-sama menggunakan strategi pembelajaran *Hollywood Squares*, sedangkan perbedaannya yaitu pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

Ria Indriani dengan judul skripsi ”Perbandingan Strategi Belajar Aktif Tipe *Jeopardy Review* dan Tipe *Hollywood Squares Review* Dengan Pendekatan *Visual Thinking* Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta didik di SMP Negeri 3 Palas Lampung Selatan”. Tahun 2019 menggunakan metode kuantitatif. Hasil penelitian terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Jeopardy Review* dan *Hollywood Squares Review* dengan pendekatan *Visual Thinking*.⁷ Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan strategi pembelajaran *Hollywood Squares*, sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran.

Alda Fadila dengan judul skripsi ”Pengaruh Pembelajaran *Open Ended* Menggunakan Strategi *Hollywood Square Review* Terhadap Kemampuan Berpikir Reflektif Matematis dan Persistensi Diri Siswa”. Tahun 2022 menggunakan metode kuantitatif. Hasil penelitian terdapat pengaruh pembelajaran *Open Ended* menggunakan Strategi *Hollywood Square Review*.⁸ Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini sama-sama menggunakan strategi pembelajaran *Hollywood Squares*, sedangkan perbedaannya terletak pada materi pembelajaran.

F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

⁷ Ria Indriani, *Perbandingan Strategi Belajar Aktif Tipe Jeopardy Review dan Tipe Hollywood Squares Review Dengan Pendekatan Visual Thinking Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta didik di SMP Negeri 3 Palas Lampung Selatan*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2019), h. 88.

⁸ Alda Fadila, *Pengaruh Pembelajaran Open Ended Menggunakan Strategi Hollywood Square Review Terhadap Kemampuan Berpikir Reflektif Matematis dan Persistensi Diri Siswa*, (UIN Raden Intan Lampung), h. iii

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui apakah strategi pembelajaran *Hollywood Squares* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik atau tidak pada mata pelajaran PAI kelas VII C di SMPN 4 Tinambung

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan.

b. Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis pada penelitian ini yaitu:

- 1) Bagi Peneliti, menambah wawasan penulis tentang peningkatan hasil belajar menggunakan strategi pembelajaran;
- 2) Bagi sekolah, sebagai bahan masukkan dalam rangka meningkatkan dan memperbaiki prestasi sekolah melalui peningkatan kualitas dalam pembelajaran;
- 3) Bagi peserta didik, akan mendatangkan manfaat untuk memahami berbagai macam materi dan bahan ajar dalam proses pembelajaran yang diberikan guru, sehingga peserta didik merasa bahwa belajar adalah proses yang menyenangkan.

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. *Strategi Pembelajaran Hollywood Squares*

Wina Sanjaya dalam buku Hasriadi menyebutkan kata strategi awal mulanya digunakan pada kemiliteran yang menggunakan beberapa taktik, metode serta segala cara agar dapat memenangkan perang yang dihadapi. Strategi juga diibaratkan dengan permainan atau game sepak bola. Permainan sepak bola, pelatih hendak memastikan suatu strategi yang diperkirakan pas untuk memenangkan permainan tersebut. Sebelum itu pelatih terlebih dahulu harus melihat seluruh kemampuan yang dimilikinya, lalu menentukan metode ampuh yang akan digunakan dalam pertandingan.¹

Gambaran yang disampaikan oleh Wina Sanjaya tersebut menghasilkan suatu buah pemikiran mengenai pengertian strategi, bahwa strategi digunakan untuk mendapatkan kesuksesan ataupun keberhasilan dalam menggapai suatu yang diinginkan. Berhubungan dengan dunia pembelajaran, strategi bisa dimaksud selaku perencanaan yang berisi tentang rangkaian aktivitas tertentu, setelah itu didesain sedemikian rupa atau mungkin untuk menggapai tujuan pembelajaran

Strategi diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Ada dua hal yang patut dicermati dari pengertian di atas:

1. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaian kegiatan) termasuk menggunakan metode dan pemanfaatan sebagai sumber daya atau

¹Hasriadi, *Strategi Pembelajaran*, (Bantul: Mata Kata Inspirasi, 2022), h. 1.

kekuatan dalam pembelajaran. Artinya, penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan.

2. Strategi pembelajaran disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan.²

Penjelasan di atas dapat disimpulkan strategi merupakan perencanaan yang belum sampai pada tindakan atau dapat diartikan sebagai perencanaan tindakan. Perencanaan tindakan yang dimaksud seperti metode pembelajaran apa yang akan digunakan dan apa saja yang akan dimanfaatkan dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Dick dan Carey dalam Martinis mengatakan bahwa strategi pembelajaran adalah komponen-komponen dari suatu set materi termasuk aktivitas sebelum pembelajaran, dan partisipasi peserta didik yang mengrupakan prosedur pembelajaran yang digunakan kegiatan selanjutnya. Dick dan Carey memperjelas pernyataan tersebut bahwa strategi memuat:

- a. Aktivitas pembelajaran pendahuluan yang meliputi pemotivasian peserta didik, penyampaian tujuan yang dilakukan secara verbal dan tertulis, pemberian informasi tentang prasyarat yang harus dimiliki peserta didik sebelum mereka belajar dengan pembelajaran;
- b. Penyampaian informasi yang menitik beratnya pada isi urutan materi pembelajaran dan tahap-tahap pembelajaran yang harus dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran;
- c. Partipasi peserta didik dalam bentuk latihan dan umpan balik;
- d. Pemberian tes yang bertujuan untuk mengontrol pencapaian tujuan pembelajaran;
- e. Kegiatan lanjutan dalam bentuk transfer pembelajaran.³

² Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran Berorientasi Stantar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), h. 126.

Strategi pembelajaran merupakan penetapan semua aspek yang berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk di dalam perencanaan, pelaksanaan, penilaian terhadap proses, hasil dan pengaruh kegiatan pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu strategi pembelajaran yang berpusatan pada peserta didik dan pendidik.

Strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik adalah kegiatan pembelajaran yang memberi kesempatan yang seluas-luasnya kepada peserta didik untuk terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran.

Beberapa pengertian dari strategi pembelajaran diantaranya:

- 1) Strategi pembelajaran adalah bagian yang saling berhubungan dengan yang lain dan tidak lepas dari suatu komponen utama yang dapat mendukung bagaimana metode dalam melakukan suatu aktivitas pembelajaran serta membagikan suatu pengalaman pembelajaran dengan menggunakan media yang canggih seperti teknologi pembelajaran;
- 2) Strategi pembelajaran ialah usaha seorang pendidik dalam memotivasi peserta didiknya agar mau melakukan kegiatan belajar. Strategi pembelajaran bukanlah aktivitas yang mudah, tiap pembelajarannya membutuhkan segala keahlian agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Umumnya pembelajaran dengan metode pendekatan mempunyai nilai plus, dikarenakan peserta didik bisa ikut aktif dalam pembelajaran yang berlangsung, sehingga dapat meningkatkan perilaku penyelesaian, menunjang keahlian dalam menyelesaikan suatu masalah, serta membagikan pengalaman antara peserta didik ataupun dengan pendidik. Adapun materi yang telah dipelajari mampu tersimpan lebih lama

³Martinis Y, Maisah, *Manajemen Pembelajaran Kelas Strategi Meningkatkan Mutu Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada, 2009), h. 136.

dikarenakan partisipasi didik yang dilibatkan secara aktif dalam melakukan proses pembelajaran;

- 3) Strategi Pembelajaran merupakan tata cara dalam makna luas yang mencakup perencanaan, penerapan, evaluasi, pengayaan, serta remedial yang merupakan proses memilah serta memastikan pergantian sikap, pendekatan prosedur, tata cara, metode, serta norma-norma ataupun batas-batas keberhasilan.⁴

Strategi pembelajaran merupakan bagian yang saling berhubungan dengan yang lain yang dimana usaha seorang pendidik dalam memotivasi peserta didiknya agar mau melakukan kegiatan belajar yang mencakup perencanaan, penerapan, evaluasi, pengayaan, serta remedial.

Pengertian strategi pembelajaran yang dikemukakan oleh para pakar ahli dalam buku Hasriadi, yaitu:

- a) Kamp menjelaskan bahwa strategi pembelajaran ialah suatu aktivitas belajar yang harus melibatkan oleh dua pihak yaitu pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan efektif;
- b) Dick serta Carey berpendapat strategi pembelajaran merupakan sesuatu set modul serta prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama buat memunculkan hasil belajar pada peserta didik;
- c) Seels serta Richey menyampaikan bahwa strategi pembelajaran ialah rincian dari penyaringan susunan kejadian serta aktivitas dalam pembelajaran, yang meliputi langkah-langkah, teknik serta prosedur yang membolehkan peserta didik dalam menggapai tujuannya.⁵

⁴Hasriadi, *Strategi Pembelajaran*, (Bantul: Mata Kata Inspirasi, 2022), h. 2.

⁵Hasriadi, *Strategi Pembelajaran*, (Bantul: Mata Kata Inspirasi, 2022), h. 4.

Penafsiran diatas, dapat disimpulkan kalau strategi pembelajaran ialah sesuatu proses, tehnik, penentuan metode-metode serta langkah-langkah dalam pembelajaran yang ditetapkan oleh pendidik untuk menolong peserta didiknya agar dapat belajar lebih efisien serta optimal. Dalam pembelajaran diperlukannya sesuatu perencanaan dan strategi dalam melaksanakan sesuatu interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam proses belajar mengajar sehingga pendidik sanggup menghasilkan atmosfer belajar yang lebih baik serta aman. Atmosfer belajar yang baik serta aman hendak membuat peserta didik lebih semangat dalam menuntut ilmu, serta tidak sulit dalam memahami suatu materi yang telah dijelaskan si pendidik, agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Strategi terencana memegang suatu peranan yang sangatlah berarti dalam proses aktivitas pembelajaran. Supaya sesuatu strategi tidak jauh dari target yang hendak dicapai, hingga perlulah suatu keterangan (uraian) yang lebih. Keterangan yang dimulai dengan stimulus tiap orang dalam memotivasi ataupun mendesak sehingga sanggup membagikan reaksi dalam melaksanakan sesuatu aktivitas pembelajaran.

Keberhasilan peserta didik bisa dilihat dari hasil belajar mereka dan juga menggambarkan keberhasilan pendidik dalam mendidik peserta didiknya. Semakin tinggi tuntutan peserta didik dalam belajar, maka seorang pendidik juga mendapatkan tantangan dalam memastikan strategi pembelajaran hendak digunakan dalam proses belajar-mengajar.⁶ Memanfaatkan strategi pembelajaran bisa membagikan pengaruh yang baik untuk peserta didik sebab bisa menanamkan pengetahuan serta meningkatkan sesuatu keterampilan sebagaimana mestinya belajar yang lebih efisien, sehingga mereka bisa mengaplikasikannya disekolah ataupun di rumah.

⁶ Hasriadi, *Strategi Pembelajaran*, (Bantul: Mata Kata Inspirasi, 2022), h. 5.

Keterampilan setiap orang atau setiap individu tidaklah sama, adapun keterampilan yang dapat dilakukan oleh peserta didik sebaiknya diwujudkan dan dikembangkan sehingga menghasilkan suatu prestasi. Keterampilan biasanya terlahir dari kebiasaan yang sering dilakukan secara berulang-ulang dan sesuatu yang disukai atau hobby.⁷ Strategi pembelajaran yang bersifat pengulangan dapat membuat peserta didik dapat mengingat kembali materi yang diajarkan sehingga dapat melekat pada ingatan peserta didik.

Hollywood Squares merupakan strategi pengulangan kembali, sehingga peserta didik dapat mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya dengan baik dan dapat memantapkan apa yang telah dipelajari oleh peserta didik. Strategi *Hollywood Squares* berupa permainan kuis yang berbentuk persegi dilaksanakan di depan kelas. Permainan kuis ini terdiri dari satu pembawa acara yaitu pendidik yang akan mengarahkan permainan kuis, dua orang sebagai kontestan yaitu peserta didik, peserta berjumlah sembilan orang sebagai selebritis yaitu peserta didik, dan peserta yang tidak ditunjuk sebagai penonton serta membantu kontestan yaitu peserta didik. Strategi *Hollywood Squares* juga sebagian dari pembelajaran kooperatif, karena merupakan kelompok kecil atau tim kecil.⁸

Definisi diatas dapat dipahami bahwa strategi pembelajaran *Hollywood Squares* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran dengan kelompok agar peserta didik mampu bekerjasama dengan peserta didik lainnya untuk memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial antar temannya yang mengutamakan kerjasama di antara peserta didik serta

⁷ Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran Berorientasi Stantar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), h. 120.

⁸ Arif Mardani, *Perbedaan Kemampuan pemahaman konsep matematika Peserta didik Menggunakan Strategi Belajar Aktif Hollywood Squares Review dengan Pembelajaran Konvensional pada Mata Pelajaran Pengukuran Listrik di SMK Negeri 5 Padang*, (Padang 2014),h.4.

strategi pembelajaran *Hollywood Squares* ini dapat membuat peserta didik lebih aktif.

Hollywood Squares didasarkan pada tayangan kuis televisi yang pernah populer di Amerika. *Hollywood Squares* ini kemudian dijadikan strategi pembelajaran berupa tanya jawab yang akan dilakukan di depan kelas serta menggunakan kartu yang akan ditempelkan pada tubuh peserta didik yang pertanyaannya berhasil di jawab. Strategi pembelajaran ini akan membuat peserta didik aktif dan dapat mempermudah dalam memahami materi dalam proses belajar dan memperkuat tingatannya serta menyenangkan bagi peserta didik.⁹ Strategi *Hollywood Squares* ini dirancang untuk menyemarakkan kelas serta menyenangkan bagi peserta didik untuk memperdalam proses belajar dan memperkuat ingatan. Strategi ini untuk mengetahui pemahaman peserta didik dalam mahami materi yang diberikan oleh pendidik.

Siberman dalam jurnal Astuti berpendapat penerapan Strategi *Hollywood Squares* merupakan salah satu strategi peninjauan kembali yang efektif digunakan di dalam kelas karena dapat membuat pelajaran tetap melekat dalam pikiran peserta didik. Selain lebih mengaktifkan peserta didik, strategi ini menjadikan peninjauan kembali. Siberman menyatakan bahwa Strategi *Hollywood Squares* adalah strategi yang dapat mengajak peserta didik belajar secara aktif dalam proses pembelajaran.

Adapun langkah-langkah strategi *Hollywood Squares* yang dikemukakan oleh Siberman adalah sebagai berikut:

⁹Yuli Andryani, Skripsi: *Penerapan Strategi Hollywood Squares untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan pada Murid Kelas V SDN 027 Payung Sekaki Pekanbaru*, (Pekan Baru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2018), h. 26.

- a) Mintalah peserta didik untuk menulis dua atau tiga pertanyaan berkaitan dengan materi pelajaran. Pertanyaan dapat berupa pilihan ganda, benar/salah, atau mengisi tempat kosong;
- b) Kumpulkan pertanyaan, tambahkan sedikit dengan pertanyaan anda sendiri;
- c) Simulasikan format pertunjukkan dengan 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 belakang kursi;
- d) Berikan setiap Sembilan selebritis kamu dengan X yang dicetak pada satu sisi dan O pada sisi lain untuk membalut tubuh mereka ketika pertanyaan di jawab dengan sukses;
- e) Perintahkan kepada dua peserta didik untuk berperan sebagai kontestan. Kontestan menyentuh anggota selebritis untuk menjawab pertanyaan permainan;
- f) Lontarkan kepada kontestan pertanyaan pada gilirannya. Kontestan merespon dengan setuju atau tidak setuju pada *respons panel* ketika mereka mencoba membentuk sebuah *tic-tac-toe*;
- g) Peserta didik lain yang tidak terlibat dalam permainan diberi kartu tertulis setuju pada satu sisi dan tidak setuju pada sisi lain untuk memberikan bantuan kepada kontestan dalam membuat keputusannya.¹⁰

Langkah-langkah dari strategi *Hollywood Squares* yang dikemukakan Siberman maka peneliti dapat memodifikasinya sebagai berikut:

¹⁰ Astuti, Amran, and Rasmiwetti, *Application Of Active Learning Strategy Type Hollywood Squares Review To Improve Learning Achievement Of Students On The Subject Of Hydrocarbon and Petroleum In Class XI SMAN 2 Pekanbaru*, (Pekanbaru: UIN, 2019). h. 34.

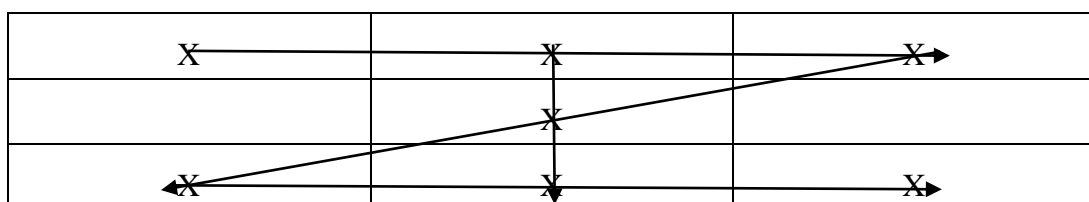
- a) Pendidik membagi peserta didik menjadi 4 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6 sampai 7 orang;
- b) Pendidik memerintahkan tiap kelompok untuk menuliskan pertanyaan yang terkait dengan mata pelajaran, jumlah pertanyaan disesuaikan dengan banyaknya materi;
- c) Pendidik mengumpulkan pertanyaan. Pendidik bisa menambahkan beberapa pertanyaan;
- d) Simulasikan format permainan *tic-tac-toe* yang merupakan jenis permainan yang memiliki 9 buah ruang (3x3) berbentuk kotak yang bersekat (bidak). Permainan ini menggunakan simbol pemain yaitu X dan O, yang digunakan dalam *Hollywood Squares*. Tatalah tiga kursi didepan kelas. Perintahkan tiga peserta didik untuk duduk dilantai didepan kursi, tiga duduk dikursi dan tiga lagi berdiri dibelakangnya;
- e) Perintahkan dua peserta didik untuk bertugas selaku kontestan. Kontestan memilih anggota dari "*celebrity squares*" untuk menjawab pertanyaan dalam permainan;
- f) Berikan kepada kontestan sebuah kartu dengan tanda X dan O untuk ditempelkan ke tubuh selebritis bila pertanyaannya berhasil dijawab;
- g) Kontestan ajukan pertanyaan secara bergiliran. *Celebrity squares* menjawab pertanyaan manakalamerekaberusahamembentuk *Tic-Tac-Toe*;
- h) Semua peserta didik mendapat giliran untuk bermain dengan mengganti peserta didik yang berhasil menjawab dan membentuk garis pada permainan seperti permainan *Tic-Tac-Toe*.

Hollywood squares menstimulasikan permainan "*Tic-Tac-Toe*", permainan *Tic-Tac-Toe* dapat dikatakan sangat sederhana dan akan dapat dipahami oleh

peserta didik. Permainan *Tic-Tac-Toe* terdapat 9 ruang (3x3) yang bersekat (bidak) berbentuk kotak. Simbol yang dipakai dalam permainan ini yaitu X dan O. Strategi pembelajaran atau permainan ini dimulai dengan mengisikan salah satu kotak dengan simbol atau pada salah satu bidak, hingga tiga kotak diisi dengan simbol yang berbentuk sama tersusun membentuk garis diagonal, vertikal atau horizontal.

Hasil permainan ini akan didapat berupa menang, kalah, atau seri. Hasil permainan ini akan dinyatakan menang saat simbol dari beberapa pemain telah tersusun membentuk garis diagonal, vertikal atau horizontal, sedangkan pemain lainnya akan dianggap kalah. Hasil permainan dianggap seri saat simbol dari pemain-pemain tidak ada yang membentuk atau tersusun seperti garis diagonal, vertikal, atau horizontal, serta semua bidak papan permainan telah terisi. Kotak akan diisi dengan tanda X atau O jika peserta didik berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, jika menjawab salah maka kotak akan di kosongkan, dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1 Permainan *Tic-Tac-Toe*



Kelebihan dari strategi *Hollywood Squares* adalah:¹¹

- a) Mendorong peserta didik menjadi lebih aktif;
- b) Mendorong peserta didik untuk lebih berani dalam mengeluarkan pendapat;

¹¹ Melvin L. Siberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2014), h. 265.

- c) Memberikan pembelajaran yang bermakna pada pengalaman pelajaran yang diterima oleh peserta didik dan berusaha mengingat kembali apa yang sudah dipelajarinya.

Kelebihan yang pertama adalah mendorong peserta didik menjadi lebih aktif. Beberapa strategi yang tepat dalam pelaksanaannya dapat mendorong keaktifan peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. *Hollywood Squares* merupakan salah satu strategi pembelajaran berupa permainan kuis tanya jawab sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif karena menciptakan suasana kompetitif yang mendorong peserta didik mengeluarkan pendapat dalam menjawab soal kuis yang diberikan agar dapat memenangkan permainan.

Kedua, mendorong peserta didik untuk lebih berani dalam mengeluarkan pendapat yaitu dengan menciptakan suasana kelas menyenangkan seperti strategi pembelajaran *Hollywood Squares* yang berupa permainan yang tentunya disukai peserta didik karena proses pembelajaran dilakukan dengan bermain sehingga dapat mendukung peserta didik menjadi lebih berani dalam mengeluarkan pendapat mereka dan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran

Terakhir, memberikan pembelajaran yang bermakna pada pengalaman pelajaran yang diterima oleh peserta didik dan berusaha mengingat kembali apa yang sudah dipelajarinya. Strategi pembelajaran *Hollywood Squares* merupakan strategi pengulangan kembali, sehingga peserta didik dapat mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya dengan baik dan dapat memantapkan apa yang telah dipelajari sehingga dapat membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran dengan mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali apa yang telah dipelajari peserta didik.

Kelemahan dari strategi *Hollywood Squares* adalah:

- a) Membutuhkan waktu yang banyak;
- b) Membuat peserta didik menjadi ribut;
- c) Peserta didik yang tidak mengerti akan sulit untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran.

Kelemahan strategi pembelajaran *Hollywood Squares* dapat diatasi dengan cara, yang pertama membutuhkan waktu yang banyak yaitu pada pertemuan pertama peneliti menjelaskan bagaimana langkah-langkah strategi pembelajaran *Hollywood Squares* sehingga peserta didik sudah paham sebelum memulai pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Peneliti juga akan membagi 4 pertemuan dalam menjelaskan materi tiap pertemuan akan membahas 2 tujuan pembelajaran sehingga pembelajaran lebih mendalam dan lebih efektif dalam mengalokasikan waktu.

Kekurangan yang kedua membuat peserta didik menjadi ribut. Cara mengatasinya yaitu menerapkan aturan dan konsistensi dengan tetap konsisten dalam menerapkan aturan kelas dan konsekuensi yang jelas untuk perilaku yang tidak diinginkan. Pastikan bahwa semua peserta didik memahami aturan tersebut dan tahu apa yang akan terjadi jika aturan dilanggar. Adapun aturannya yang akan pendidik terapkan yaitu peserta didik dilarang ribut dalam kelas. pendidik akan memberikan teguran sampai 3 kali secara tegas. Teguran pertama secara lisan, kedua diancam akan diberikan tugas tambahan dan terakhir apabila peserta didik masih ribut akan diberikan tugas tambahan. Memperhatikan Faktor-Faktor Penyebab, pendidik akan coba identifikasi faktor-faktor apa yang mungkin menyebabkan peserta didik menjadi ribut. Ini bisa termasuk kebosanan, kurangnya pemahaman tentang materi, atau masalah pribadi di luar kelas. Pendidik akan menanyakan kepada peserta didik terkait masalah tersebut, dengan memahami penyebabnya, pendidik dapat mencari solusi yang lebih tepat.

Kekurangan terakhir yaitu peserta didik yang tidak mengerti akan sulit untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran. Cara mengatasinya yaitu seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa langkah-langkah strategi pembelajaran *Hollywood Squares* akan dibuatkan satu pertemuan khusus atau pertemuan pertama yang akan hanya membahas mengenai langkah-langkah permainan sebelum masuk ke pertemuan pembahasan materi.

B. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.¹² W.S Winkel berpendapat dalam Sanata Darma *University*, hasil belajar adalah perubahan sikap atau tingkah laku anak melalui proses belajar. Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Evaluasi pembelajaran dapat membuat kita mengetahui hasil belajar peserta didik. Hasil belajar tersebut mencerminkan tingkat kemampuan peserta didik dalam menguasai materi yang telah diajarkan pendidik. Ketercapaian tujuan pembelajaran akan dapat diketahui pula melalui hasil belajar.¹³ Menurut Sukmadinata memaparkan pengertian hasil belajar adalah:

“Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir, maupun keterampilan motorik. Hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan peserta didik akan mata pelajaran yang ditempuhnya”.¹⁴

Dimiyati dan Mudjiono menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi pesera didik dan dari sisi pendidik. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental

¹²Rini Utami Aziz., *Jangan Biarkan Anak Berkesulitan Belajar* (Solo: Tiga Serangkai, 2006). h. 45.

¹³University Sanata Darma., *Warisan W.S Winkel SJ* (Yogyakarta: Sanata Darma Universit Press, h. 2022), h. 240.

¹⁴Sukmadinata., *Landasan Psikologi dan Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h. 102

yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.¹⁵ Rusyan berpendapat hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seorang peserta didik setelah ia melakukan kegiatan belajar mengajar tertentu atau setelah ia menerima pengajaran dari seorang pendidik pada suatu saat.¹⁶ Hamalik juga berpendapat, hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik peserta didik sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukan.¹⁷ Pendapat tersebut menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran.

Hasil belajar pada dasarnya merupakan akibat dari suatu proses belajar. Kurdi dan Aziz berpendapat hasil belajar merupakan perubahan perilaku baik peningkatan pengetahuan, perbaikan sikap, maupun peningkatan keterampilan yang dialami peserta didik setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran.¹⁸ Gagne dalam buku Sudjana mengemukakan lima kategori tipe hasil belajar, yakni *verbal information, intelektual skill, cognitive strategy, attitude* dan *motor skill*.¹⁹ Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ranah ini terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Enam aspek pada ranah ini

¹⁵Dimiyati, dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), h. 26-27.

¹⁶A. Tabrani Rusyan. *Kemampuan Dasar Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya, . 2000), h, 65.

¹⁷ Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara, h. 91.

¹⁸Kurdi, Syuaeb, Abdul Aziz. *Model Pembelajaran Efektif*, (Bandung: Pustaka Bani Qurays, 2006.), h, . 27.

¹⁹Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo, . 2000) h. 28.

yakni, gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hasil belajar merupakan realisasi pemekaran dari kecakapan atau kapasitas yang dimiliki seseorang.²⁰ Penguasaan hasil belajar dari seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir, maupun keterampilan motorik. Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri peserta didik itu dan faktor yang datang dari luar diri peserta didik atau faktor lingkungan.

Dimiyati dan Mudjiono menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi peserta didik dan sisi pembimbing. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan dari sisi pembimbing, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.²¹

Gagne dalam Agus Suprijono menjelaskan bahwa hasil belajar berupa keterampilan intelektual atau pengetahuan prosedural yang mencakup belajar diskriminasi, konsep, prinsip dan pemecahan masalah yang kesemuanya diperoleh melalui materi yang disajikan di sekolah. Strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan, belajar, mengingat dan berpikir.²²

²⁰Sukmadinata, Nana Syaodih. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), h. 102.

²¹Muhammad Wijaksono, *Metode Pembelajaran Tuntas dalam Pendidikan Perspektif Al-Quran* (Bojong: Nasya Ekspanding Managemenet, 2021), h. 437.

²²Agus, Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), h. 5.

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.²³ Hasil belajar diperlukan penilaian atau dilakukan evaluasi pada peserta didik yang merupakan tindak lanjut atau cara yang dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik dalam proses pembelajaran yang telah dilakukannya, sehingga dengan evaluasi pendidik juga dapat mengukur tentang perubahan tingkah laku peserta didik secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran. Penilaian atau evaluasi hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai peserta didik dengan kriteria tertentu.

Pendapat dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap baik dilihat dari unsur segi kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu, yang dihasilkan dari usaha yang dilakukan dengan cara latihan dan pengalaman belajar.

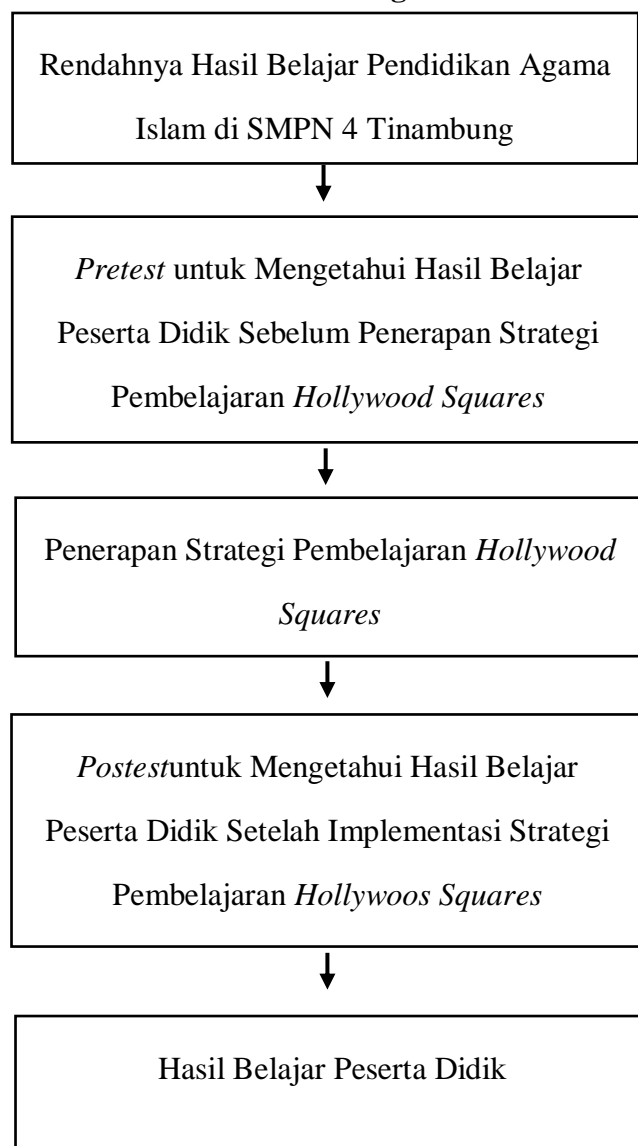
C. KerangkaPikir

Kegiatan mengajar seringkali kita lihat bahwa dalam penyampaian materi yang dilakukan oleh pendidik tidak dibarengi oleh model pembelajaran yang menarik. Terbukti dari adanya observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran tergolong masih rendah. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah. Sehingga peneliti ingin mencoba menerapkan salah satu strategi pembelajaran yaitu strategi pembelajaran *Hollywood Squares* dalam penyampaian materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

²³Omar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2008)h. 30.

Peneliti ingin melihat hasil belajar peserta didik setelah menerapkan strategi *Hollywood Squares* dengan menggunakan tes, yaitu *pretest* dan *posttest*. Peneliti ingin melihat setelah dilakukan tes dari penerapan strategi pembelajaran *Hollywood Squares* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik atau malah sebaliknya yaitu tidak ada peningkatan hasil belajar. Sistematika pemikiran peneliti tentang obyek yang diteliti maka dapat digambarkan kerangka pikir sebagai berikut:

Gambar 2.2 Kerangka Pikir



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. *Jenis dan Lokasi Penelitian*

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Fraenkel dan Wallen dalam Sugiyono menyatakan bahwa eksperimen berarti mencoba, mencari dan memastikan atau membuktikan.¹ Penelitian ini peneliti ingin mencoba dan membuktikan apakah ada pengaruh independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *Pre-Experimental Designs* dengan bentuk *pre-test dan post-test one group design*.² Bentuk desain penelitian ini yakni sebelum dan setelah perlakuan peneliti memberikan tes kepada peserta didik untuk mengetahui apakah ada perubahan yang dialami sebelum dan setelah adanya perlakuan.³

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih adalah di SMPN 4 Tinambung, kecamatan Tinambung, kabupaten Polewali Mandar, provinsi Sulawesi Barat. Alasan dipilihnya lokasi penelitian ini karena setelah melakukan observasi dan wawancara peneliti menemukan beberapa permasalahan seperti yang di latar belakang.

B. Pendekatan Penelitian

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2021), h. 111.

²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, h. 8.

³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, h. 114.

Penelitian ini menggunakan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴ Alasan dipilihnya pendekatan ini adalah peneliti akan menyajikan serta mengolah data untuk mengetahui hasil serta mengukur seberapa besar pengaruh variable x terhadap variabel y sesuai dengan judul penelitian saya mengenai implementasi strategi pembelajaran Hollywood Squares untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMPN 4 Tinambung.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek/subjek penelitian.⁵Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII C SMPN 4 Tinambung dengan jumlah keseluruhan sebanyak 26 peserta didik.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁶Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah purposive sampling. *Purposive sampling* menurut Sugiyono adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁷Berdasarkan hal tersebut dipilih kelas VIIC berjumlah 26 peserta didik dengan pertimbangan dari guru PAI yang mengajar di kelas tersebut yaitu kelas VIIC sebagai kelas eksperimen.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, h. 8.

⁵ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 173.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, (Bandung: Alfabeta, 2004), h. 68.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, h. 133

Pertimbangan tersebut didapatkan dari beberapa alasan, yaitu kemampuan dasar yang dimiliki oleh kelas tersebut memiliki kemampuan menengah sehingga kemampuan akhir yang akan diukur jelas hasilnya, bukan karena pengaruh kemampuan dasar peserta didik yang sudah baik atau sangat kurang.

D. Metode Pengumpulan Data

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁸ Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*). Tes yang dilakukan berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan pemahaman pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam peserta didik setelah dilakukan penerapan strategi pembelajaran *Hollywood Squares*.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat ukur dalam penelitian.⁹ Penelitian pada prinsipnya adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Instrumen atau alat yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang akan diberikan kepada peserta didik. Tes ini dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Penskoran tes dengan menggunakan skala bebas sesuai bobot dan butir soal yang terdapat dalam tes. Penelitian ini akan digunakan 2 kali pengukuran yaitu *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir) untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *Hollywood Squares* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII C di SMPN 4 Tinambung.

⁸ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, h. 193.

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, h. 97

F. Validasi dan Realibilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Arikunto dalam Rahmi, Martin Kustati dan Hadeli menyatakan bahwa validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu tes. Tes dikatakan valid jika mengukur apa yang hendak diukur dan hasilnya sesuai dengan kriteria, yaitu jika ada kesejajaran antara hasil tes dan kriteria.¹⁰ Penelitian ini dilakukan pengujian validitas tiap butir pertanyaan, koefisien korelasinya.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrumen. Reliabilitas tes berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu tes teliti dan dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Suatu tes dapat dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda.¹¹ Reliabilitas berarti sampai dimana suatu tes dapat dipercaya.

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Pengolahan dan analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.¹² Data dari variabel yang telah

¹⁰ Rahmi, Martin Kustati dan Hadeli, *Evaluasi Pendidikan Perspektif Islam*, (Yogyakarta: Deepublish, 2022), h. 93.

¹¹ Zainal Arifim, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya: 2017), h. 258.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, h. 206.

diperoleh akan dideskripsikan ke dalam bentuk persentase, median, mean, modus dan distribusi frekuensi.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian terdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software SPSS versi 25*.

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui dugaan sementara yang dirumuskan dalam hipotesis. Pengujian hipotesis menggunakan uji t (*t-paired test*) dengan bantuan *software SPSS versi 25*.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran umum SMPN 4 Tinambung

1. Letak Geografis

Sekolah ini merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang Sekolah Menengah Pertama Negeri di Tinambung, kec. Tinambung, Kab. Polewali Mandar, Sulawesi Barat. Sekolah ini bertempat di JL. Korban 40.000 Jiwa. SMPN 4 Tinambung

Adapun rincian profil umum SMPN 4 Tinambung, antara lain:

- a. Nama Sekolah : SMPN 4 Tinambung
- b. NPSN : 40600676
- c. Alamat Sekolah : Jl. Korban 40.000 Jiwa
 - 1) Provinsi : Sulawesi Barat
 - 2) Kabupaten/Kota : Polewali Mandar
 - 3) Kecamatan : Kec. Tinambung
 - 4) Desa/Kelurahan : Galung Lombok
 - 5) Alamat : JL. Korban 40.000 Jiwa

Kec. Tinambung, Kab. Polewali Mandar

- d. Email : smp4tinambung@yahoo.co.id

2. Visi Sekolah

Visi Sekolah adalah imajinasi moral yang dijadikan dasar atau rujukan dalam menentukan tujuan atau keadaan masa depan sekolah yang secara khusus diharapkan oleh Sekolah. Visi Sekolah merupakan turunan dari Visi Pendidikan Nasional, yang dijadikan dasar atau rujukan untuk merumuskan Misi, Tujuan

sasaran untuk pengembangan sekolah dimasa depan yang diimpikan dan terus terjaga kelangsungan hidup dan perkembangannya.

Visi SMP Negeri 4 Tinambung: "Terwujudnya Insan Cendekia yang Bertaqwa, Cinta Tanah Air dan Bangsa, Berprestasi, serta Berwawasan Lingkungan"

3. Misi

Upaya mewujudkan visi tersebut di atas, Misi SMP Negeri 4 Tinambung adalah sebagai berikut:

- a. Menciptakan profil pelajar yang berakhlak mulia dan rajin beribadah;
- b. Menerapkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari;
- c. Menanamkan cinta tanah air dan bangsa melalui pelaksanaan Tri Satya dan Dasa Dharma;
- d. Menumbuhkembangkan rasa percaya diri siswa;
- e. Mengembangkan potensi diri siswa secara maksimal;
- f. Meningkatkan prestasi akademik-non akademik;
- g. Membekali siswa berbagai ketrampilan hidup agar dapat berwirausaha;
- h. Menyelenggarakan pendidikan dalam lingkungan yang aman dan nyaman;
- i. Melestarikan fungsi lingkungan, mencegah pencemaran, dan kerusakan lingkungan;
- j. Menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan berkarakter yang mampu memfasilitasi pelajar sesuai bakat dan minatnya;
- k. Meningkatkan manajemen satuan pendidikan yang adaptif, berkarakter, dan mutu;
- l. Menciptakan lingkungan sekolah sebagai tempat perkembangan intelektual, sosial, emosional, ketrampilan, dan pengembangan budaya lokal dalam kebhinekaan global;

- m. Menciptakan profil pelajar yang berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis dan kreatif sehingga mampu mengkreasi ide dan keterampilan yang inovatif;
- n. Menjamin hak belajar setiap anak tanpa terkecuali termasuk anak yang berkebutuhan khusus (inklusi) dalam proses pembelajaran yang menjunjung tinggi nilai gotong-royong;
- o. Menciptakan partisipasi aktif orang tua dan masyarakat dalam keberagaman yang kompetitif. mewadahi kreatifitas pelajar yang berjiwa.

4. Tujuan Sekolah

Tujuan yang ingin dicapai SMP Negeri 4 Tinambung sebagai bentuk untuk mewujudkan visi sekolah yang telah ditetapkan adalah sebagai berikut:

- a. Merancang pembelajaran yang mengedepankan ciri khas sekolah dan daerah dalam nuansa kebhinekaan global yang harmonis;
- b. Membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan daya saing, berkarakter, berprestasi dan memiliki pribadi yang beriman, rajin dan taat beribadah serta saling menghargai perbedaan dan mencintai lingkungan dan bangsanya;
- c. Menghasilkan lulusan yang mampu mengimplementasikan Profil Pelajar Pancasila dalam kehidupan nyata;
- d. Pemimpin bagi diri dan temannya untuk menjadi pribadi yang bernalar kritis, tangguh, percaya diri dan bangga dalam kegotong royongan;
- e. Menguasai kecakapan dalam berkomunikasi sosial dan berjiwa kompetitif, kreatif dan mandiri yang tetap menjunjung budaya lokal;
- f. Mempunyai *life skill* yang mampu beradaptasi dengan perkembangan jaman;
- g. Mampu mengkreasikan ide/gagasan yang dituangkan dalam tindakan atau karya yang berakar dari budaya lokal dalam kebhinekaan global;
- h. Mempunyai karakter yang sopan, santun dan mandiri, kreatif yang mampu bersaing sesuai perkembangan jaman;

- i. Menjadikan sekolah sebagai tempat untuk mengembangkan proses perkembangan intelektual, emosional, sosial, ketrampilan dan tumbuh kembang peserta didik sesuai tingkat kemampuan dan kondisi masing masing peserta didik yang mengedepankan nilai gotong royong;
- j. Menjadikan masyarakat dan orang tua sebagai mitra bersama dalam menjalankan penyelenggaraan pendidikan sekolah;
- k. Terwujudnya insan yang bertaqwa dalam berkehidupan yang agamis;
- l. Terlaksananya Tri Satya dan Dasa Darma dalam kehidupan sehari-hari;
- m. Terbentuknya insan pendidikan yang percaya diri;
- n. Potensi diri siswa berkembang secara maksimal sesuai dengan sifat unik anak;
- o. Memperoleh prestasi akademik dan non akademik;
- p. Menghasilkan karya nyata dalam bidang kewirausahaan;
- q. Terciptanya suasana pembelajaran yang aman dan nyaman;
- r. Terwujudnya civitas akademika yang peduli terhadap fungsi lingkungan yang bebas dari pencemaran dan kerusakan lingkungan;

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian adalah suatu data yang telah diperoleh oleh peneliti dari hasil penelitian dan instrumen yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis penelitian yang diajukan oleh peneliti. Hasil penelitian yang diperoleh kemudian diolah menggunakan *Software SPSS versi 25* sebagai alat untuk menghitung data yang dikumpulkan oleh peneliti dari peserta didik yang diberikan soal *pretest* dan *posttest*.

Pertanyaan yang digunakan peneliti pada instrumen berdasarkan buku Pendidikan Agama Islam pada BAB10 dengan judul materi Andalusia: kota peradaban Islam di Barat (756-1031 M). Soal *pretest* dan *posttest* yang digunakan

sebagai instrumen tersebut berdasarkan materi yang diajarkan pada buku, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen soal yang digunakan peneliti adalah valid karena sesuai dengan indikator pembelajaran.

Tabel 4.1 Jadwal Kelas Eksperimen Strategi Pembelajaran *Hollywood Squares*

No.	Jadwal Eksperimen	Kelas Eksperimen XI MPLB 1
1.	Jumat, 3 Mei 2024 10.10 – 12.00	Uji Instrumen (<i>Pretest</i>) Pertemuan I
2.	Selasa, 14 Mei 2024 10.40 – 12.40	Implementasi Strategi Pembelajaran <i>Hollywood Squad</i> Pertemuan II
3.	Kamis, 16 Mei 2024 10.40 – 12.40	Implementasi Strategi Pembelajaran <i>Hollywood Squad</i> Pertemuan III
4.	Jumat, 17 Mei 2024 10.10 – 12.00	Implementasi Strategi Pembelajaran <i>Hollywood Squad</i> Pertemuan IV
5.	Jumat, 31 Mei 2024 10.10 – 12.00	Implementasi Strategi Pembelajaran <i>Hollywood Squad</i> Pertemuan V
6.	Rabu, 5 Juni 2024 08.50 – 10.10	Uji Instrumen (<i>Post-test</i>) Pertemuan VI

Peneliti memulai dengan perkenalan dengan peserta didik, memberikan informasi tentang tujuan dan maksud peneliti meneliti penggunaan strategi pembelajaran *Hollywood Squares* dalam pembelajaran serta menjelaskan langkah-langkah strategi pembelajaran *Hollywood Squares* setelah itu, peneliti melakukan

tes *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal siswa kelas VII C. Peneliti melakukan treatment dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Pertemuan pertama, peneliti berkenalan dengan peserta didik dan memberi mereka gambaran umum tentang materi dan teknik yang akan digunakan. Membagikan *pre-test* untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik.

Pertemuan Kedua, peneliti melihat suasana pembelajaran peserta didik dan antusiasme mereka saat menerapkan strategi pembelajaran *Hollywood Squares* pada pertemuan kedua. Peneliti membagi peserta didik kedalam 4 kelompok dengan jumlah peserta didik 6-7 orang perkelompoknya. Setiap kelompok mendiskusikan materi yang sudah dibagikan yakni BAB 10 Andalusia kota peradaban Islam di Barat (756-1031 M) materi bagian A yaitu Bani Umayyah di Andalusia. Setiap kelompok menyiapkan 8 pertanyaan. Peneliti mengumpulkan pertanyaan kemudian pendidik memilih 2 peserta didik menjadi kontestan dan 9 peserta didik sebagai selebritis setelah itu permainan atau strategi pembelajaran *Hollywood Squares* dimulai. Akhir kegiatan pembelajaran peneliti membagi materi kejayaan Islam di Andalusia dalam bentuk file kepada tiap kelompok untuk dibuatkan 5 pertanyaan untuk pertemuan selanjutnya.

Pertemuan ketiga peneliti memerintahkan tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi masing-masing. Peneliti, selanjutnya mengumpulkan pertanyaan kemudian peneliti memilih 2 peserta didik menjadi kontestan dan 9 peserta didik sebagai selebritis yang belum pernah bermain sebelumnya, setelah itu permainan atau strategi pembelajaran *Hollywood Squares* di mulai. Akhir kegiatan pembelajaran peneliti membagi materi perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah di Andalusia dalam bentuk file kepada tiap kelompok untuk dibuatkan 8 pertanyaan untuk pertemuan selanjutnya.

Pertemuan keempat peneliti memerintahkan tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi masing-masing. Peneliti, selanjutnya mengumpulkan pertanyaan kemudian peneliti memilih 2 peserta didik menjadi kontestan dan 9 peserta didik sebagai selebritis, setelah itu permainan atau strategi pembelajaran *Hollywood Squares* di mulai. Akhir kegiatan pembelajaran peneliti memberikan materi dalam bentuk file memetik nilai Islami dalam sejarah Bani Umayyah di Andalusia kepada tiap kelompok untuk dibuatkan 5 pertanyaan untuk pertemuan selanjutnya.

Pertemuan kelima peneliti memerintahkan tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi masing-masing. Peneliti, selanjutnya mengumpulkan pertanyaan kemudian peneliti memilih 2 peserta didik menjadi kontestan dan 9 peserta didik sebagai selebritis, setelah itu permainan atau strategi pembelajaran *Hollywood Squares* di mulai. Akhir kegiatan pembelajaran peneliti menyampaikan bahwa akan di adakan *posttest* tanggal 5 Juni 2024.

Pertemuan keenam, peneliti akan melihat peserta didik memahami materi yang diajarkan atau tidak dengan menggunakan strategi pembelajaran *Hollywood Squares*, dengan memberikan *posttest* kepada peserta didik dengan soal yang sama.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 4.2 Hasil *Pretest*

Nomor Soal	Jumlah Peserta Didik dengan Jawaban Benar	Jumlah Peserta Didik dengan Jawaban Salah
1	11	15
2	6	20
3	9	17
4	10	16

5	3	23
6	14	12
7	3	23
8	3	23
9	12	14
10	6	20
11	22	4
12	10	16
13	12	14
14	13	13
15	15	11
16	5	21
17	6	20
18	18	8
19	15	11
20	3	23

Tabel 4.3 Hasil *Posttest*

Nomor Soal	Jumlah Peserta Didik dengan Jawaban Benar	Jumlah Peserta Didik dengan Jawaban Salah
1	13	13
2	23	3
3	19	7
4	25	1
5	15	11
6	14	12

7	17	9
8	17	9
9	17	9
10	18	8
11	22	4
12	23	3
13	19	7
14	24	2
15	25	1
16	18	8
17	21	5
18	25	1
19	14	12
20	22	4

Soalpretest nomor 1 ada 11 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 15 menjawab salah. Soalposttest nomor 1 ada 13 peserta didik yang berhasil menjawab dengan benar dan 13 menjawab salah. Soal tersebut menuntut peserta didik untuk memilih yang tidak termasuk kelas penguasa. Deskripsi soal dan jawaban tersebut menuntut peserta didik untuk melakukan proses memilah bagian yang relevan atau penting dari sebuah pembelajaran. Kemampuan ini memiliki kata kerja operasional “membedakan” dan termasuk pada tingkat kognitif (C4) yaitu menganalisis untuk itu diperlukan pemberian materi terlebih dahulu dengan menggunakan strategi yang tepat salah satunya adalah strategi pembelajaran *Hollywood Squares*. Strategi pembelajaran ini akan membuat peserta didik aktif dan dapat mempermudah dalam memahami materi dalam proses belajar.

Soalpretest nomor 2 ada 6 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 20 menjawab salah. *Soalposttest* nomor 2 ada 23 peserta didik yang berhasil menjawab dengan benar dan 3 menjawab salah. Soal tersebut menuntut peserta didik untuk mengingat kembali tentang masa puncak kejayaan Bani Umayyah di Andalusia, untuk itu diperlukan pengetahuan jangka panjang untuk mengambil pengetahuan yang relevan. Deskripsi soal dan jawaban tersebut menuntut peserta didik melakukan proses mengingat kembali. Kata kerja operasional “mengingat kembali” dan termasuk pada tingkat kognitif (C1) yaitu mengingat untuk itu diperlukan pemberian materi terlebih dahulu dengan menggunakan strategi yang tepat salah satunya adalah strategi pembelajaran *Hollywood Squares*. Strategi pembelajaran ini akan membuat peserta didik aktif dan dapat mempermudah dalam memahami materi dalam proses belajar dan memperkuat tingkatannya.

Soalpretest nomor 3 ada 9 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 17 menjawab salah. *Soalposttest* nomor 3 ada 19 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 7 menjawab salah. Soal tersebut menuntut peserta didik untuk mengingat kembali tentang penyebaran Islam masuk ke Andalusia, untuk itu diperlukan pengetahuan jangka panjang untuk mengambil pengetahuan yang relevan. Deskripsi soal dan jawaban tersebut menuntut peserta didik melakukan proses mengingat kembali. Kata kerja operasional “mengingat kembali” dan termasuk pada tingkat kognitif (C1) yaitu mengingat untuk itu diperlukan pemberian materi terlebih dahulu dengan menggunakan strategi yang tepat salah satunya adalah strategi pembelajaran *Hollywood Squares*. Strategi pembelajaran ini akan membuat peserta didik aktif dan dapat mempermudah dalam memahami materi dalam proses belajar dan memperkuat tingkatannya.

Soalpretest nomor 4 ada 10 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 16 menjawab salah. *Soalposttest* nomor 4 ada 25 peserta didik yang menjawab

dengan benar dan 1 menjawab salah. Soal tersebut menuntut peserta didik untuk mengingat kembali tentang bangunan di Eropa yang beralih fungsi sebagai menara lonceng Katedral Sevilla, untuk itu diperlukan pengetahuan jangka panjang untuk mengambil pengetahuan yang relevan. Deskripsi soal dan jawaban tersebut menuntut peserta didik melakukan proses mengingat kembali. Kata kerja operasional “mengingat kembali” dan termasuk pada tingkat kognitif (C1) yaitu mengingat untuk itu diperlukan pemberian materi terlebih dahulu dengan menggunakan strategi yang tepat salah satunya adalah strategi pembelajaran *Hollywood Squares*. Strategi pembelajaran ini akan membuat peserta didik aktif dan dapat mempermudah dalam memahami materi dalam proses belajar dan memperkuat tingkatannya.

Soalpretest nomor 5 ada 3 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 23 menjawab salah. Soalposttest nomor 5 ada 15 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 11 menjawab salah. Soal tersebut menuntut peserta didik untuk mengingat kembali tentang tempat yang dijadikan sebagai pertahanan terakhir umat Islam di Spanyol, untuk itu diperlukan pengetahuan jangka panjang untuk mengambil pengetahuan yang relevan. Deskripsi soal dan jawaban tersebut menuntut peserta didik melakukan proses mengingat kembali. Kata kerja operasional “mengingat kembali” dan termasuk pada tingkat kognitif (C1) yaitu mengingat untuk itu diperlukan pemberian materi terlebih dahulu dengan menggunakan strategi yang tepat salah satunya adalah strategi pembelajaran *Hollywood Squares*. Strategi pembelajaran ini akan membuat peserta didik aktif dan dapat mempermudah dalam memahami materi dalam proses belajar dan memperkuat tingkatannya.

Soalpretest nomor 6 ada 14 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 12 menjawab salah. Soalposttest nomor 6 ada 14 peserta didik yang menjawab

dengan benar dan 12 menjawab salah. Soal tersebut menuntut peserta didik untuk mengingat kembali tentang hikmah mempelajari sejarah peradaban Islam, soal dan jawaban diatas menuntut peserta didik melakukan proses memperkirakan pernyataan untuk mencari jawaban yang tepat dari materi tersebut. Kemampuan ini memiliki kata kerja operasional “memperkirakan” dan termasuk pada tingkat kognitif (C2) yaitu memahami untuk itu diperlukan pemberian materi terlebih dahulu dengan menggunakan strategi yang tepat salah satunya adalah strategi pembelajaran *Hollywood Squares*. Strategi pembelajaran ini akan membuat peserta didik aktif dan dapat mempermudah dalam memahami materi dalam proses belajar dan memperkuat tingatannya.

Soalpretest nomor 7 ada 3 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 23 menjawab salah. Soalposttest nomor 7 ada 17 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 9 menjawab salah. Soal tersebut menuntut peserta didik untuk mengingat kembali tentang nama daerah pada wilayah otonomi *Castilla la Mancha*, untuk itu diperlukan pengetahuan jangka panjang untuk mengambil pengetahuan yang relevan. Deskripsi soal dan jawaban tersebut menuntut peserta didik melakukan proses mengingat kembali. Kata kerja operasional “mengingat kembali” dan termasuk pada tingkat kognitif (C1) yaitu mengingat untuk itu diperlukan pemberian materi terlebih dahulu dengan menggunakan strategi yang tepat salah satunya adalah strategi pembelajaran *Hollywood Squares*. Strategi pembelajaran ini akan membuat peserta didik aktif dan dapat mempermudah dalam memahami materi dalam proses belajar dan memperkuat tingatannya.

Soalpretest nomor 8 ada 3 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 23 menjawab salah. Soalposttest nomor 8 ada 17 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 9 menjawab salah. Soal tersebut menuntut peserta didik untuk mengingat kembali tentang tokoh cendekiawan Islam pada masa Bani Umayyah

II. Deskripsi soal dan jawaban tersebut menuntut peserta didik melakukan proses mengkategorikan mana pasangan tokoh yang tepat sesuai bidang keahlian. Kata kerja operasional “mengkategorikan” dan termasuk pada tingkat kognitif (C2) yaitu memahami untuk itu diperlukan pemberian materi terlebih dahulu dengan menggunakan strategi yang tepat salah satunya adalah strategi pembelajaran *Hollywood Squares*. Strategi pembelajaran ini akan membuat peserta didik aktif dan dapat mempermudah dalam memahami materi dalam proses belajar dan memperkuat tingkatannya.

Soal *pretest* nomor 9 ada 12 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 14 menjawab salah. Soal *posttest* nomor 9 ada 17 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 9 menjawab salah. Soal tersebut menuntut peserta didik untuk mengingat kembali tentang kota-kota yang ditaklukan oleh Tariq bin Ziyad, untuk itu diperlukan pengetahuan jangka panjang untuk mengambil pengetahuan yang relevan. Deskripsi soal dan jawaban tersebut menuntut peserta didik melakukan proses mengingat kembali. Kata kerja operasional “mengingat kembali” dan termasuk pada tingkat kognitif (C1) yaitu mengingat untuk itu diperlukan pemberian materi terlebih dahulu dengan menggunakan strategi yang tepat salah satunya adalah strategi pembelajaran *Hollywood Squares*. Strategi pembelajaran ini akan membuat peserta didik aktif dan dapat mempermudah dalam memahami materi dalam proses belajar dan memperkuat tingkatannya.

Soal *pretest* nomor 10 ada 6 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 20 menjawab salah. Soal *posttest* nomor 10 ada 18 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 8 menjawab salah. Soal tersebut menuntut peserta didik untuk mengingat kembali tentang tokoh yang terkenal dibidang filsafat. Deskripsi soal dan jawaban tersebut menuntut peserta didik melakukan proses mengingat kembali. Kata kerja operasional “mengingat kembali” dan termasuk

pada tingkat kognitif (C1) yaitu mengingat untuk itu diperlukan pemberian materi terlebih dahulu dengan menggunakan strategi yang tepat salah satunya adalah strategi pembelajaran *Hollywood Squares*. Strategi pembelajaran ini akan membuat peserta didik aktif dan dapat mempermudah dalam memahami materi dalam proses belajar dan memperkuat tingkatannya.

Soalpretest nomor 11 ada 22 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 4 menjawab salah. *Soalposttest* nomor 11 ada 22 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 4 menjawab salah. Soal tersebut menuntut peserta didik untuk mengingat kembali tentang apa yang membuat Andalusia menjadi pusat peradaban Islam. Deskripsi soal dan jawaban tersebut menuntut peserta didik melakukan proses mengingat kembali. Kata kerja operasional “mengingat kembali” dan termasuk pada tingkat kognitif (C1) yaitu mengingat untuk itu diperlukan pemberian materi terlebih dahulu dengan menggunakan strategi yang tepat salah satunya adalah strategi pembelajaran *Hollywood Squares*. Strategi pembelajaran ini akan membuat peserta didik aktif dan dapat mempermudah dalam memahami materi dalam proses belajar dan memperkuat tingkatannya.

Soalpretest nomor 12 ada 10 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 16 menjawab salah. *Soalposttest* nomor 12 ada 23 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 3 menjawab salah. Soal tersebut menuntut peserta didik untuk mengingat kembali tentang tokoh penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan seni di Andalusia. Deskripsi soal dan jawaban tersebut menuntut peserta didik melakukan proses mengingat kembali. Kata kerja operasional “mengingat kembali” dan termasuk pada tingkat kognitif (C1) yaitu mengingat untuk itu diperlukan pemberian materi terlebih dahulu dengan menggunakan strategi yang tepat salah satunya adalah strategi pembelajaran *Hollywood Squares*. Strategi pembelajaran ini akan membuat peserta didik aktif dan dapat

mempermudah dalam memahami materi dalam proses belajar dan memperkuat tingkatannya.

Soalpretest nomor 13 ada 12 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 14 menjawab salah. *Soalposttest* nomor 13 ada 19 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 7 menjawab salah. Soal tersebut menuntut peserta didik untuk mengingat kembali tentang Andalusia menjadi pusat pembelajaran dan kebudayaan. Deskripsi soal dan jawaban tersebut menuntut peserta didik melakukan proses mengingat kembali. Kata kerja operasional “mengingat kembali” dan termasuk pada tingkat kognitif (C1) yaitu mengingat untuk itu diperlukan pemberian materi terlebih dahulu dengan menggunakan strategi yang tepat salah satunya adalah strategi pembelajaran *Hollywood Squares*. Strategi pembelajaran ini akan membuat peserta didik aktif dan dapat mempermudah dalam memahami materi dalam proses belajar dan memperkuat tingkatannya.

Soalpretest nomor 14 ada 13 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 13 menjawab salah. *Soalposttest* nomor 14 ada 24 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 2 menjawab salah. Soal tersebut menuntut peserta didik untuk mengingat kembali tentang hasil perkembangan ilmu pengetahuan di Andalusia. Deskripsi soal dan jawaban tersebut menuntut peserta didik melakukan proses mengingat kembali. Kata kerja operasional “mengingat kembali” dan termasuk pada tingkat kognitif (C1) yaitu mengingat untuk itu diperlukan pemberian materi terlebih dahulu dengan menggunakan strategi yang tepat salah satunya adalah strategi pembelajaran *Hollywood Squares*. Strategi pembelajaran ini akan membuat peserta didik aktif dan dapat mempermudah dalam memahami materi dalam proses belajar dan memperkuat tingkatannya.

Soalpretest nomor 15 ada 15 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 11 menjawab salah. *Soalposttest* nomor 15 ada 25 peserta didik yang

menjawab dengan benar dan 1 menjawab salah. Soal tersebut menuntut peserta didik untuk mengingat kembali tentang ciri khas aksitektur di Andalusia. Deskripsi soal dan jawaban tersebut menuntut peserta didik melakukan proses mengingat kembali. Kata kerja operasional “mengingat kembali” dan termasuk pada tingkat kognitif (C1) yaitu mengingat untuk itu diperlukan pemberian materi terlebih dahulu dengan menggunakan strategi yang tepat salah satunya adalah strategi pembelajaran *Hollywood Squares*. Strategi pembelajaran ini akan membuat peserta didik aktif dan dapat mempermudah dalam memahami materi dalam proses belajar dan memperkuat tingatannya.

Soalpretest nomor 16 ada 5 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 21 menjawab salah. *Soalposttest* nomor 16 ada 18 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 8 menjawab salah. Soal tersebut menuntut peserta didik untuk mengingat kembali tentang tokoh yang berhasil menaklukan Andalusia. Deskripsi soal dan jawaban tersebut menuntut peserta didik melakukan proses mengingat kembali. Kata kerja operasional “mengingat kembali” dan termasuk pada tingkat kognitif (C1) yaitu mengingat untuk itu diperlukan pemberian materi terlebih dahulu dengan menggunakan strategi yang tepat salah satunya adalah strategi pembelajaran *Hollywood Squares*. Strategi pembelajaran ini akan membuat peserta didik aktif dan dapat mempermudah dalam memahami materi dalam proses belajar dan memperkuat tingatannya.

Soalpretest nomor 17 ada 6 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 20 menjawab salah. *Soalposttest* nomor 17 ada 21 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 5 menjawab salah. Soal tersebut menuntut peserta didik untuk mengingat kembali tentang penyebab runtuhnya Daulah Umayyah di Andalusia. Deskripsi soal dan jawaban tersebut menuntut peserta didik melakukan proses mengingat kembali. Kata kerja operasional “mengingat kembali” dan

termasuk pada tingkat kognitif (C1) yaitu mengingat untuk itu diperlukan pemberian materi terlebih dahulu dengan menggunakan strategi yang tepat salah satunya adalah strategi pembelajaran *Hollywood Squares*. Strategi pembelajaran ini akan membuat peserta didik aktif dan dapat mempermudah dalam memahami materi dalam proses belajar dan memperkuat tingatannya.

Soalpretest nomor 18 ada 18 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 8 menjawab salah. *Soalposttest* nomor 18 ada 25 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 1 menjawab salah. Soal tersebut menuntut peserta didik untuk mengingat kembali tentang pencapaian penting dibidang ilmu pengetahuan di Andalusia. Deskripsi soal dan jawaban tersebut menuntut peserta didik melakukan proses mengingat kembali. Kata kerja operasional “mengingat kembali” dan termasuk pada tingkat kognitif (C1) yaitu mengingat untuk itu diperlukan pemberian materi terlebih dahulu dengan menggunakan strategi yang tepat salah satunya adalah strategi pembelajaran *Hollywood Squares*. Strategi pembelajaran ini akan membuat peserta didik aktif dan dapat mempermudah dalam memahami materi dalam proses belajar dan memperkuat tingatannya.

Soalpretest nomor 19 ada 15 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 11 menjawab salah. *Soalposttest* nomor 19 ada 14 peserta didik yang menjawab dengan benar 12 menjawab salah. Soal tersebut menuntut peserta didik untuk mengingat kembali tentang kemajuan yang dicapai umat Islam di Andalusia. Deskripsi soal dan jawaban tersebut menuntut peserta didik melakukan proses mengingat kembali. Kata kerja operasional “mengingat kembali” dan termasuk pada tingkat kognitif (C1) yaitu mengingat untuk itu diperlukan pemberian materi terlebih dahulu dengan menggunakan strategi yang tepat salah satunya adalah strategi pembelajaran *Hollywood Squares*. Strategi pembelajaran

ini akan membuat peserta didik aktif dan dapat mempermudah dalam memahami materi dalam proses belajar dan memperkuat tingatannya.

Soalpretest nomor 20 ada 3 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 23 menjawab salah. *Soalposttest* nomor 20 ada 22 peserta didik yang menjawab dengan benar dan 4 menjawab salah. Soal tersebut menuntut peserta didik untuk mengingat kembali tentang tokoh yang memimpin pada puncak kejayaan Daulah Umayyah di Andalusia. Deskripsi soal dan jawaban tersebut menuntut peserta didik melakukan proses mengingat kembali. Kata kerja operasional “mengingat kembali” dan termasuk pada tingkat kognitif (C1) yaitu mengingat untuk itu diperlukan pemberian materi terlebih dahulu dengan menggunakan strategi yang tepat salah satunya adalah strategi pembelajaran *Hollywood Squares*. Strategi pembelajaran ini akan membuat peserta didik aktif dan dapat mempermudah dalam memahami materi dalam proses belajar dan memperkuat tingatannya.¹

Tabel 4.4 Nilai *Pretest* dan *Posttest*

NO	NAMA	Pre-test	Pos-test
1	Peserta didik 1	35	80
2	Peserta didik 2	30	75
3	Peserta didik 3	45	85
4	Peserta didik 4	35	75
5	Peserta didik 5	30	85
6	Peserta didik 6	10	75
7	Peserta didik 7	30	75
8	Peserta didik 8	60	80
9	Peserta didik 9	20	70

¹Melvin L. Siberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2014), h. 263.

10	Peserta didik 10	55	90
11	Peserta didik 11	65	85
12	Peserta didik 12	20	80
13	Peserta didik 13	30	75
14	Peserta didik 14	60	85
15	Peserta didik 15	40	80
16	Peserta didik 16	50	80
17	Peserta didik 17	35	85
18	Peserta didik 18	40	80
19	Peserta didik 19	45	80
20	Peserta didik 20	30	50
21	Peserta didik 21	35	80
22	Peserta didik 22	40	75
23	Peserta didik 23	50	95
24	Peserta didik 24	25	75
25	Peserta didik 25	25	75
26	Peserta didik 26	40	80
Rata-Rata		37,69	78,84

Data yang diperoleh dari kemampuan belajar peserta didik di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebelum diberikan perlakuan strategi pembelajaran *Hollywood Squares* diperoleh sebesar 37,69 atau rata-rata perolehan nilai kategori rendah. Implementasi strategi pembelajaran *Hollywood Squares* kemampuan belajar meningkat dengan rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik adalah 78,84.

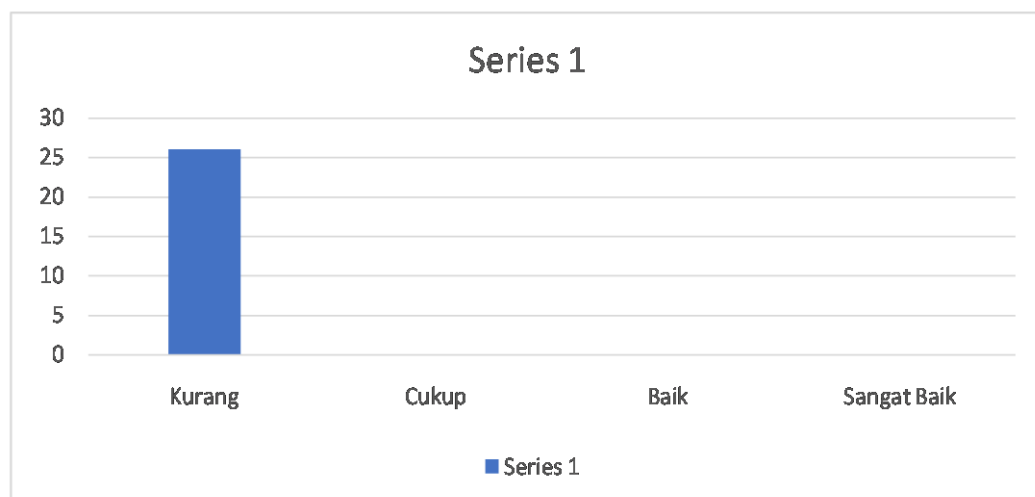
Berikut di bawah ini diperoleh nilai *pretest* dalam bentuk distribusi frekuensi:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi *Pretest*

NO	Interval	Kriteria	<i>Pre test</i>	Persentase
1	93 – 100	Sangat Baik	0	0%
2	84 – 92	Baik	0	0%
3	75 – 83	Cukup	0	0%
4	<75	Kurang	26	100%
	Jumlah		26	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa 26 peserta didik mendapatkan hasil kurang dengan persentase 100% dan tidak ada peserta didik yang memiliki hasil kriteria cukup, baik dan sangat baik. Nilai *pretest* menunjukkan bahwa peserta didik sebelum adanya perlakuan memiliki kriteria hasil yang kurang terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Data distribusi frekuensi *pretest* pada tabel 4.5 dapat disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:

Gambar 4.1 diagram distribusi frekuensi *Pretest*

Berikut di bawah ini diperoleh nilai *posttest* dalam bentuk distribusi frekuensi:

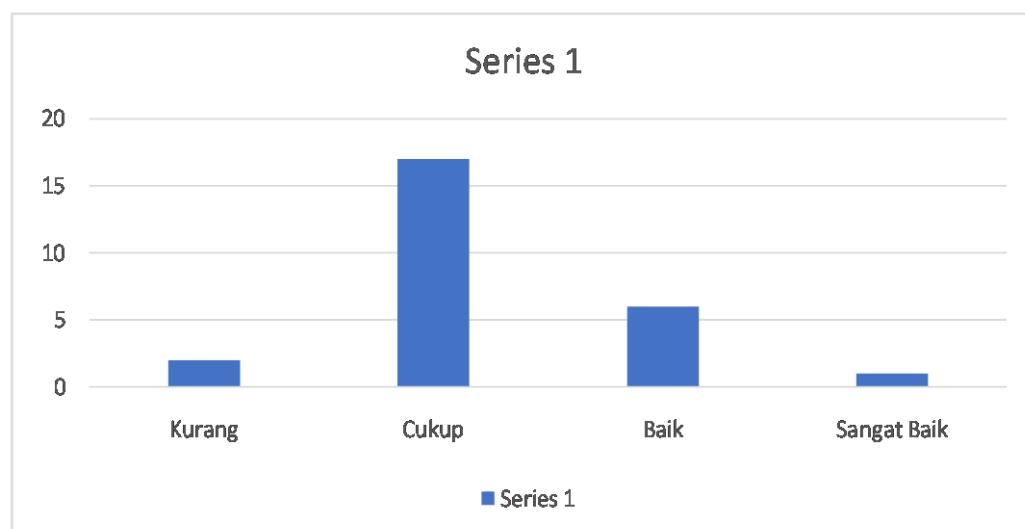
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi *Posttest*

NO	Interval	Kriteria	<i>Pre test</i>	Persentase
1	93 – 100	Sangat Baik	1	3,8%
2	84 – 92	Baik	6	23,1%
3	75 – 83	Cukup	17	65,4%
4	<75	Kurang	2	7,7%
	Jumlah		26	100%

Tabel di atas, menunjukkan bahwa hasil *post test* dengan jumlah 2peserta didik mendapatkanhasil kurang dengan persentase 7,7% sedangkan 17 peserta didik mendapatkan hasil cukup dengan persentase 63,6% dan 6 peserta didik mendapatkanhasil baikdengan persentase 23,1% serta 1 peserta didik mendapatkan hasil sangat baik dengan presentasi 3,8%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *post test* setelah adanya implementasi pembelajaran *Hollywood Squares* mendapat rata-rata nilai cukup terhadap mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Data distribusi frekuensi *posttest* pada tabel 4.6 dapat disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:

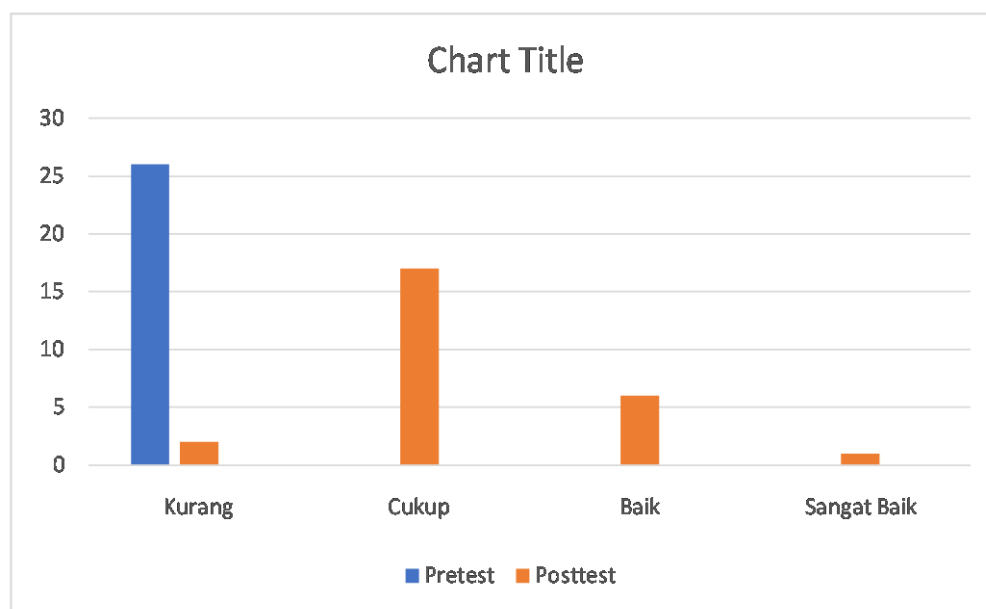
Gambar 4.2diagram distribusi frekuensi *posttest*



Pembahasan di atas terlihat jelas perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dilaksanakan perlakuan (*pretest*) dan setelah dilaksanakan perlakuan (*Posttest*). Skor rata-rata hasil belajar peserta didik setelah dilaksanakan pembelajaran, hasil *Posttest* lebih tinggi yaitu 78,84 dibanding dengan *Pretest* atau sebelum dilaksanakan perlakuan yaitu 37,69.

Data distribusi frekuensi *pretest* dan *posttest* dapat disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:

Gambar 4.3 diagram distribusi frekuensi *pretest* dan *posttest*



Data *pre-test* dan *post-test* peserta didik selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus *Normalized Gain*. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII C di SMPN 4 Tinambung setelah diterapkannya strategi pembelajaran *Hollywood Squares* pada pembelajaran pendidikan Agama Islam. Hasil pengolahan data dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7 Nilai N-Gain *Pretest* dan *Posttest*

NO	NAMA	Pre-test	Pos-test	N-GAIN SKOR	Kriteria
1	Peserta didik 1	35	80	0,69	Sedang

2	Peserta didik 2	30	75	0,64	Sedang
3	Peserta didik 3	45	85	0,73	Sedang
4	Peserta didik 4	35	75	0,62	Sedang
5	Peserta didik 5	30	85	0,79	Sedang
6	Peserta didik 6	10	75	0,72	Sedang
7	Peserta didik 7	30	75	0,64	Sedang
8	Peserta didik 8	60	80	0,50	Sedang
9	Peserta didik 9	20	70	0,63	Sedang
10	Peserta didik 10	55	90	0,78	Sedang
11	Peserta didik 11	65	85	0,57	Sedang
12	Peserta didik 12	20	80	0,75	Sedang
13	Peserta didik 13	30	75	0,64	Sedang
14	Peserta didik 14	60	85	0,63	Sedang
15	Peserta didik 15	40	80	0,67	Sedang
16	Peserta didik 16	50	80	0,60	Sedang
17	Peserta didik 17	35	85	0,77	Sedang
18	Peserta didik 18	40	80	0,67	Sedang
19	Peserta didik 19	45	80	0,64	Sedang
20	Peserta didik 20	30	50	0,29	Rendah
21	Peserta didik 21	35	80	0,69	Sedang
22	Peserta didik 22	40	75	0,58	Sedang
23	Peserta didik 23	50	95	0,90	Tinggi
24	Peserta didik 24	25	75	0,67	Sedang
25	Peserta didik 25	25	75	0,67	Sedang
26	Peserta didik 26	40	80	0,67	Sedang
Rata-Rata		37,69	78,84	0,65	Sedang

Sugiyono dalam jurnal Vava Iman dkk, mengatakan nilai N-Gain dikategorikan sedang apabila rentang skor gain sebesar $0,3 \leq g \leq 0,7$.²Tabel di atas, terdapat tiga kategori berdasarkan perhitungan nilai N-gain, terdapat 1 peserta didik dengan rentang skor gain sebesar $<0,3$ memperoleh kategori rendah, 24 peserta didik dengan rentang skor gain sebesar $0,3 \leq g \leq 0,7$ memperoleh kategori sedang dan 1 peserta didik nilai gainnya $> 0,7$ memperoleh kategori tinggi. Hasil N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 0,65 yaitu kategori sedang. Disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar pendidikan Agama Islam kelas VII CSMPN 4 Tinambung berada pada kategori sedang.

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Nilai N-Gain *Pretest* dan *Posttest*

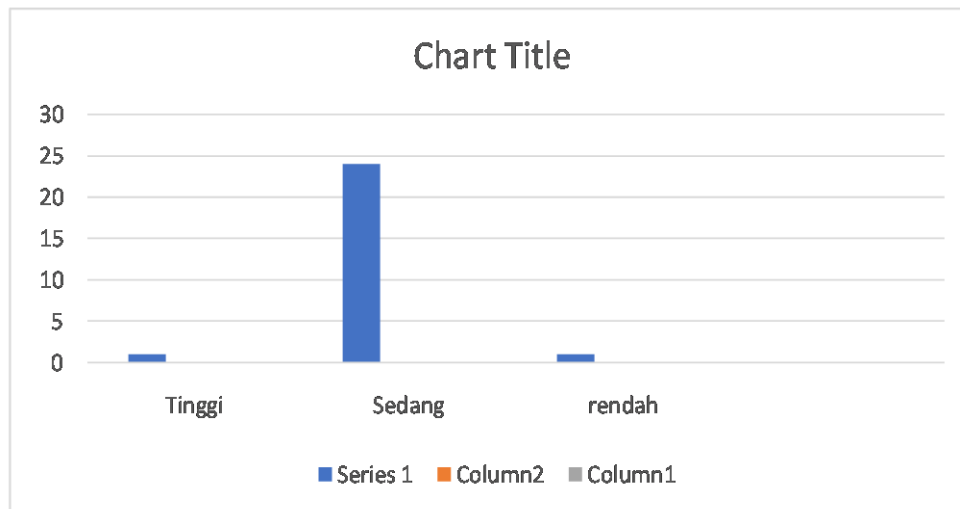
Nilai N-Gain	Kategori	Frekuensi	Persentase
$g > 0,7$	Tinggi	1	1 %
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	24	98%
$g < 0,3$	Rendah	1	1%
Jumlah		26	100%

Tabel di atas, dapat dilihat peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu terdapat 1 peserta didik (1%) nilai gainnya $< 0,3$ pada kategori rendah, 24 peserta didik (98%) nilai gainnya $0,3 \leq g \leq 0,7$ pada kategori sedang dan 1 peserta didik (1%) nilai gainnya $> 0,7$ pada kategori tinggi. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam kelas VII C di SMPN 4 Tinambung berada pada kategori sedang.

Data distribusi frekuensi hasil N-Gain *pretest* dan *posttest* dapat disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:

²Vava Imam, dkk, *Efektivitas Bermain Pasaran Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis pada Anak Kelompok B Tk Pertiwi Kramatan Wonosob*, (Jurnal Al Athfal, Vol. 5/No. 1, 2022), h. 6

Gambar 4.4diagram N-Gain *Pretest* dan *Posttest*



2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Sugiyono dalam jurnal Vava Iman dkk, mengatakan uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka nilai residual berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka nilai residual tidak berdistribusi normal.³

Tabel 4.9 Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		26
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	11.54349951
Most Extreme Differences	Absolute	.122
	Positive	.122
	Negative	-.083

³Vava Imam, dkk, *Efektivitas Bermain Pasaran Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis pada Anak Kelompok B Tk Pertiwi Kramatan Wonosob*, (Jurnal Al Athfal, Vol. 5/No. 1, 2022), h.

Test Statistic	.122
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.	
b. Calculated from data.	
c. Lilliefors Significance Correction.	
d. This is a lower bound of the true significance.	

Tabel hasil yang diperoleh dari uji normalitas menggunakan *Software SPSS versi 25* menunjukkan bahwa diperoleh nilai signifikansi $0,2 > 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pada tabel frekuensi di atas setelah diuji melalui *Software SPSS* maka data dapat dikatakan signifikan dan berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Hasil setelah berdistribusi normal makaselanjutnyadilakukanpengujianhipotesisdenganmenggunakanstatistik uji *t-test*, bertujuanuntukmengetahuiapakah implementasi strategi pembelajaran *Hollywood Square*dapat meningkatkan hasilbelajarpeserta didik.Sugiyono dalam jurnal *Al Athfal* mengatakanhipotesis diterima apabila H_0 ditolak dan H_1 di terima dengan nilai $sig < 0,05$ semakin kecil nilai sig maka semakin kecil kesalahan yang diperoleh.⁴Implementasi strategi pembelajaran *Hollywood Squares* menunjukkan bahwaterdapat peningkatkan hasil belajar peserta didik, sebaliknya jika nilai $sig > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak hal tersebut akan menunjukkan implementasi strategi pembelajaran *Hollywood Square*tidak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel4.10 Uji Hipotesis

Descriptive Statistics

⁴Vava Imam, dkk, *Efektivitas Bermain Pasaran Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis pada Anak Kelompok B Tk Pertiwi Kramatan Wonosob*”,(Jurnal *Al Athfal*, Vol. 5/No. 1, 2022), h.

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest	26	10	65	980	37.69	13.434
Posttest	26	50	95	2050	78.85	8.038
Valid N (listwise)	26					

Tabel di atas menunjukkan ringkasan statistik deskriptif data *pre test* dan *post test*. Nilai mean (rata-rata) menunjukkan adanya perbedaan, yang ditinjau dari hasil rata-rata *post test* 78,85 lebih besar dibandingkan dengan rata-rata nilai *pre test* yaitu 37,69. Maka dapat dikatakan penerapan strategi pembelajaran *Hollywood Squares* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII C di SMPN 4 Tinambung.

Tabel 4.11 Uji Hipotesis Paired Samples T-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE – POST	-41.154	11.602	2.275	-45.840	-36.468	-18.086	25	.000

Tabel di atas menunjukkan hasil perhitungan SPSS uji hipotesis *paired sampel t-test* menunjukkan bahwa perolehan nilai sig 0,00 dengan taraf signifikan 0,05. sehingga dapat diketahui nilai signifikan 2 tailed $0,00 < 0,05$. Oleh karena itu H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya implementasi strategi pembelajaran *Hollywood Squares* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII C di SMPN 4 Tinambung.

B. Pembahasan

Hasil penelitian yang telah diperoleh peneliti di SMPN 4 Tinambung. Penelitian ini memiliki dua variable, variable X, yaitu implementasi strategi pembelajaran *Hollywood Squares* dan variable Y, yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yaitu *One Group Pretest Posttest*. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII di SMPN 4 Tinambung dengan jumlah 76 peserta didik, sedangkan sampel penelitian adalah kelas VII C dengan jumlah 26 peserta didik. Teknik pengambilan sampel adalah purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan test tertulis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Hollywood Squares* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII C di SMPN 4 Tinambung. Hasilnya menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 37,69 dan nilai rata-rata *post-test* menunjukkan peningkatan sebesar 78,84. Data *pretest* menunjukkan bahwa dari 26 peserta didik terdapat 26 peserta didik yang mendapatkan hasil kurang dengan persentase 100% dan tidak ada peserta didik yang memiliki hasil kriteria cukup, baik dan sangat baik. Hasil data *post test* menunjukkan peningkatan yaitu hanya 2 peserta didik mendapatkan hasil kurang dengan persentase 7,7% sedangkan 17 peserta didik mendapatkan hasil cukup dengan persentase 63,6% dan 6 peserta didik mendapatkan hasil baik dengan persentase 23,1% serta 1 peserta didik mendapatkan hasil sangat baik dengan presentasi 3,8%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *post test* setelah adanya implementasi pembelajaran *Hollywood Squares* mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai cukup terhadap mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sejalan dengan pendapat Siberman dalam

jurnal Astuti dkk, bahwa penerapan Strategi *Hollywood Squares* merupakan strategi peninjauan kembali yang efektif digunakan di dalam kelas karena dapat membuat pelajaran tetap melekat dalam pikiran peserta didik.⁵Berdasarkan wawancara yang juga dilakukan dengan lima peserta didik mereka mengatakan:

”strategi pembelajaran *Hollywood Squares* menyenangkan sehingga materi pembelajaran dapat dapat diingat dengan baik”.⁶

Hasil N-Grain Menunjukkan Hasil N-Gain menunjukkan bahwa dari 26 peserta didik, terdapat 24 peserta didik dengan persentase 98% berada dalam kategori sedang, 1 peserta didik dengan persentase 1% berada dalam kategori rendah, dan 1 peserta didik dengan persentase 1% kategori tinggi. Adapun skor rata-rata analisis N-Gain adalah 0,65 yang memperoleh kategori sedang.Berdasarkan hasil *N-Gain Score* dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Hollywood Squares* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selajan dengan pendapat Anita Candra Dewi, dkk dalam jurnalnya menyatakan bahwa strategi pembelajaran dikatakan efektif jika nilai *Gain Score* yang didapat berada pada kategori sedang.⁷

Hasil penelitian ini juga mendukung oleh hasil penelitian-penelitian sebelumnya bahwa strategi pembelajaran *Hollywood Squares* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Yulia Andryani menunjukkan bahwastrategi pembelajaran *Hollywood Squares* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁸ Penelitian Ria Indriani dalam

⁵ Astuti, Amran, and Rasmiwetti, *Application Of Active Learning Strategy Type Hollywood Squares Review To Improve Learning Achievement Of Students On The Subject Of Hydrocarbon and Petroleum In Class XI SMAN 2 Pekanbaru*, (Pekanbaru: UIN, 2019). h. 34.

⁶SR, dkk, Peserta didik Kelas VII C, Wawancara, Tanggal 17 Juni 2024.

⁷Anita Candra Dewi, dkk, “Efektifitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Kejuruan”, (Jurnal Konsepsi, Vol. 11/No. 2, 2022), h. 377

⁸Yuli Andryani, Skripsi: *Penerapan Strategi Hollywood Squares untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan pada Murid Kelas V SDN 027 Payung Sekaki Pekanbaru*, (Pekan Baru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekan Baru, 2019), h. 69.

skripsinyakelas eksperimen 2 yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Hollywood Squares* lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen 1.⁹ Penelitian Alda Fadila dalam skripsinya terdapat pengaruh.¹⁰ Dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Hollywood Squares* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

⁹ Ria Indriani, *Perbandingan Strategi Belajar Aktif Tipe Jeopardy Review dan Tipe Hollywood Squares Review Dengan Pendekatan Visual Thinking Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta didik di SMP Negeri 3 Palas Lampung Selatan*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2019), h. 88.

¹⁰ Alda Fadila, *Pengaruh Pembelajaran Open Ended Menggunakan Strategi Hollywood Square Review Terhadap Kemampuan Berpikir Reflektif Matematis dan Persistensi Diri Siswa*, (UIN Raden Intan Lampung), h. iii

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Strategi pembelajaran *Hollywood Squares* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII C di SMPN 4 Tinambung. Hal ini dapat dilihat sebelum dilakukan perlakuan strategi pembelajaran *Hollywood Squares* hasil belajar peserta didik diperoleh *pretest* sebesar 37,69 atau rata-rata perolehan nilai kategori rendah ada 26 peserta didik mendapatkan hasil kurang dengan persentase 100%. Setelah adanya perlakuan implementasi strategi pembelajaran *Hollywood Squares* hasil belajar meningkat dengan rata-rata nilai *posttest* yang diperoleh peserta didik adalah 78,84 hal ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* atau setelah adanya implementasi strategi pembelajaran *Hollywood Squares* mendapat rata-rata nilai cukup sesuai KKM 75 terhadap mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, dapat disimpulkan strategi pembelajaran *Hollywood Squares* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Implementasi strategi pembelajaran *Hollywood Squares* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII C di SMPN 4 Tinambung. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan aplikasi *SPSS* menunjukkan nilai sig 0,000 yang berarti nilai signifikansi kurang dari nilai sig 0,05 H_1 diterima dan H_0 ditolak.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan pada penelitian ini, maka penulis merumuskan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk pendidik

strategi pembelajaran *Hollywood Squares* dapat menjadi salah satu masukan bagi para pendidik khususnya guru PAI di SMPN 4 Tinambung dalam bervariasi cara mengajar di kelas. Untuk itu pendidik diharapkan dapat menerapkan strategi pembelajaran *Hollywood Squares* tersebut pada saat mengajar karena telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik;

2. Untuk peserta didik

Bagi peserta didik diharapkan senantiasa meningkatkan hasil belajarnya. Peserta didik agar kiranya tertarik untuk belajar PAI, merasa senang ketika belajar, terlibat aktif mengikuti proses pembelajaran serta penuh perhatian pada saat guru menerangkan materi;

3. Untuk peneliti atau pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai strategi pembelajaran *Hollywood Squares* serta dapat menambah wawasan bagi para pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus dan Suprijono. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Alpian, Yayan, dkk. *Pentingnya Pendidikan bagi Manusia*, Jurnal Buana Pengabdian, Vol. 1, No. 1, 2019.
- Andryani, Yuli. Skripsi: *Penerapan Strategi Hollywood Squares untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan pada Murid Kelas V SDN 027 Payung Sekaki Pekanbaru*, Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2019.
- Arifim, Zaina. *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya: 2017.
- Astuti dan Amran, dkk., *Application Of Active Learning Strategy Type Hollywood Squares Review To Improve Learning Achievement Of Students On The Subject Of Hydrocarbon and Petroleum In Class XI SMAN 2 Pekanbaru*, Pekanbaru: UIN, 2019.
- Aziz, Abdul. *Model Pembelajaran Efektif*, Bandung: Pustaka Bani Qurays, 2016.
- Aziz, Rini Utami. *Jangan Biarkan Anak Berkesulitan Belajar*, Solo: Tiga Serangkai, 2020.
- Aziz, Rini Utami. *Jangan Biarkan Anak Berkesulitan Belajar*, Solo: Tiga Serangkai, 2006.
- Bukhara, *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahan*, Bandung: Syaamil Qur'an, 2019.
- Darma, University Sanata. *Warisan W.S Winkel SJ*, Yogyakarta: Sanata Darma Universit Press, h. 2022.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2019.
- Djamarah, Syiful Bahri. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya: Usaha Nasional, 2004.
- Djamarah, Syiful Bahri. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya: Usaha Nasional, 2019.
- Duryat, Masduki. *Paradigma Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020.
- Hajar, Andi. *Penerapan Model Learning Parnert dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*, Jurnal Didaktika, Vol. 9, No. 1, 2020.
- Hamalik, Omar. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Hamalik, Omar. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: Bumi Aksara, 2020.

- Hamzah B, Uno. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007).
- Hamzah B, Uno. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Harun, Abdurrahman, dkk. *Model pembelajaran Hybrid Learning Terhadap Hasil belajar Pendidikan Agama Islam*, Al-tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 12, No. 2, 2021.
- Hasriadi, *Strategi Pembelajaran*, Bantul: Mata Kata Inspirasi, 2022.
- Hayati, Mardiah. *Desain Pembelajaran berbasis karakter*, Pekanbaru: Almujtahadah Press, 2019.
- Kurdi dan Syuaeb, dkk. *Model Pembelajaran Efektif*, Bandung: Pustaka Bani Qurays, 2006.
- Majid, Abdul. *Dasar-Dasar Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Gaya Media Pratama, 2017.
- Mardani, Arif. *Perbedaan Kemampuan pemahaman konsep matematika Peserta didik Menggunakan Strategi Belajar Aktif Hollywood Squares Review Dengan Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Pengukuran Listrik Di SMK Negeri 5 Padang*, Padang 2014.
- Martinis Y, Maisah, *Manajemen Pembelajaran Kelas Strategi Meningkatkan Mutu Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada, 2009), h. 136.
- Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo, 2019.
- Omar, Hamalik. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Bab VI.
- Rahmi, Martin Kustati dan Hadeli, *Evaluasi Pendidikan Perspektif Islam*, Yogyakarta: Deepublish, 2022.
- Rusyan, A. Tabrani. *Kemampuan Dasar Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya, 2019.
- Sanjaya, Wina. *Strategi pembelajaran Berorientasi Stantar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media, 2019.
- Siberman, Melvin L *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung: Nuansa Cendekia, 2014.
- Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*, Jakarta: Prenada Media Group, 2014.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003.

- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice (Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik)*, terj. Nurulita Yusron, Bandung: Nusa Media, 2008.
- SR, dkk, Peserta didik Kelas VII C, Wawancara, Tanggal 17 Juni 2024.
- Subyantoro dkk. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta, Rineka Cipta. 2002.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, Bandung: Alfabeta, 2004.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2016.
- Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Sukmadinata dan Nana Syaodih. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Sukmadinata. *Landasan Psikologi dan Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Triwiyanto, Teguh. *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas, Bab II pasal 3 Bandung : Fermana, 2006.
- University Sanata Darma, *Warisan W.S Winkel SJ* (Yogyakarta: Sanata Darma Universit Press, 2022.
- Usman, Muh. Uzer. *Menjadi Guru Professional*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2020.
- Wassid, Iskandar dan Dadang Suhendar. *Strategi Pembelajaran*, Bandung, PT Remaja Rosda Karya. 2008.
- Wijaksono, Muhammad. *Metode Pembelajaran Tuntas dalam Pendidikan Perspektif Al-Quran*, Bojong: Nasya Ekspanding Managemenet, 2021.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

LAMPIRAN I

SKEMA PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMPN 4 Tinambung

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Kelas/Semester : VIIC/Ganjil

Tahun Pelajaran : 2024

Periode Waktu Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran/Sub Bab	Pokok-pokok Pembelajaran/Sub Bab	Kosa Kata yang Ditekankan/Kata Kunci	Metode Pembelajaran	Sumber Belajar Utama atau Sumber Lain	Sumber Belajar Lain yang Relevan
Pekan Pertama	Peserta dapat menceritakan Sejarah Bani Umayyah di Andalusia	Bani Umayyah di Andalusia	Bani Umayyah di Andalusia	<i>Hollywood Squares</i>	1. Buku Panduan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 2. Buku Siswa	YouTube Portal Edukasi Rangkuman materi PAI kelas 7 bab 10 Andalusia kota

					Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	Peradaban Islam di Barat
Pekan Kedua	Peserta didik dapat menjelaskan Kejaan Islam di Andalusia	Kejayaan Islam di Andalusia	Kejayaan Islam di Andalusia	<i>Hollywood Squares</i>		
Pekan Ketiga	Peserta didik dapat menjelaskan perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah di Andalusia	Perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah di Andalusia	Perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah di Andalusia	<i>Hollywood Squares</i>		
Pekan Keempat	Peserta didik dapat menjelaskan perkembangan ilmu	perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Bani	perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah di	<i>Hollywood Squares</i>		

	pengetahuan pada masa Bani Umayyah di Andalusia	Umayyah di Andalusia	Andalusia			
--	--	-------------------------	-----------	--	--	--

Lampiran II

MODUL AJAR ANDALUSIA: KOTA PERADABAN ISLAM DI BARAT (756-1031 M)	
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS	
MODUL	
Nama	: Nursaada
Satuan Pendidikan	: SMP
Kelas/Fase	: VII (Tujuh)-C
Mata Pelajaran	: PAI dan Budi Pekerti
Prediksi Alokasi	: 4 Pekan/12 Jam Pelajaran
Waktu	: 2024
Tahun Penyusunan	
B. KOMPETENSI AWAL	
<p>Guru dapat menghubungkan materi sejarah Islam Bani Umayyah di Andalusia dengan materi akhlak misalnya menumbuhkan semangat dalam mencari ilmu dan mengembangkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Guru dapat pula menghubungkan keunggulan peradaban suatu bangsa dengan sistem keyakinan, bahwa semuanya merupakan perwujudan keberpihakan rahmat dan karunia Allah Swt.</p>	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<p>Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, bergotong-royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global</p>	

D. SARANA DAN PRASARANA
Buku paket, <i>Note book</i> , pulpen, kertas, spidol dan kertas karton
E. TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar
F. STRATEGI PEMBELAJARAN
<i>Hollywood Squares</i>
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta dapat menceritakan Sejarah Bani Umayyah di Andalusia. 2. Peserta didik dapat menjelaskan Kejaan Islam di Andalusia 3. Peserta didik dapat menjelaskan perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah di Andalusia 4. Peserta didik dapat menjelaskan perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah di Andalusia
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati dan mempelajari Infografis. Paparan menarik Infografis akan membangun peta dan alur yang akan dipelajari di samping meningkatkan keingintahuan peserta didik untuk mempelajarinya. 2. Membaca Panduan Pemantik untuk memperoleh pemahaman bermakna dari topik yang akan dipelajari. Setelah membaca pantun memantik, peserta didik dapat mengerjakan kegiatan aktifitas 10.1 yaitu respon terhadap pantun. 3. Membaca rubrik Mari Bertafakur agar peserta didik dapat memikirkan

dan merenungkan tentang kejadian faktual dan aktual di dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan materi yang akan dibahas sehingga semakin tertarik untuk mempelajari materi. Setelah itu merespon rubrik Mari Bertafakur dengan melakukan kegiatan Aktivitas 10.2

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- 1 Mengapa sejarah Bani Umayyah di Andalusia (756- 1031 M) penting dipelajari?
- 2 Bagaimana hubungan antara Bani Umayyah di Damaskus dengan Bani Umayyah di Andalusia?
- 3 Bagaimana perkembangan ilmu pengetahuan pada Masa Bani Umayyah di Andalusia (756-1031 M)?
- 4 Nilai apa saja yang dapat dipetik dalam sejarah Bani Umayyah di Andalusia (756-1031 M)?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN PERTAMA: STRATEGI PEMBELAJARAN

HOLLYWOOD SQUARES

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- a) Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa bersama-sama, memeriksa kehadiran.
- b) Guru memberikan motivasi.
- c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d) Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait dengan materi pembelajaran.

Kegiatan Inti (80 Menit)

- i) Pendidik membagi peserta didik menjadi 4 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6 sampai 7 orang.
- j) Pendidik memerintahkan tiap kelompok untuk menuliskan pertanyaan yang terkait dengan mata pelajaran, jumlah pertanyaan disesuaikan dengan banyaknya materi.
- k) Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi/pertanyaan yang dibuat
- l) Pendidik mengumpulkan pertanyaan. Jika diharuskan pendidik bisa menambahkan beberapa pertanyaan.
- m) Simulasikan format permainan *tic-tac-toe* yang merupakan jenis permainan yang memiliki 9 buah ruang (3x3) berbentuk kotak yang bersekat (bidak). Permainan ini menggunakan simbol pemain yaitu X dan O, yang digunakan dalam *Hollywood Squares*. Tatalah tiga kursi didepan kelas. Perintahkan tiga peserta didik untuk duduk dilantai didepan kursi, tiga duduk dikursi dan tiga lagi berdiri dibelakangnya.
- n) Perintahkan dua peserta didik untuk bertugas selaku kontestan. Kontestan memilih anggota dari "*celebrity squares*" untuk menjawab pertanyaan dalam permainan.
- o) Berikan kepada kontestan sebuah kartu dengan tanda X dan O untuk ditempelkan ke tubuh selebritis bila pertanyaannya berhasil di jawab.
- p) Kontestan ajukan pertanyaan secara bergiliran. *Celebrity squares* menjawab pertanyaan manakalamerekaberusahamembentuk *Tic-Tac-Toe*.
- q) Semua peserta didik mendapat giliran untuk bermain dengan mengganti peserta didik yang berhasil menjawab dan membentuk garis pada permaian seperti permainan *Tic-Tac-Toe*.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- a) Guru memberikan kesimpulan materi dan menyampaikan informasi materi pertemuan selanjutnya dan memberikan pekerjaan rumah peserta didik yaitu pembuat pertanyaan.
- b) Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama-sama dan salam.

PERTEMUAN KEDUA: STRATEGI PEMBELAJARAN

HOLLYWOOD SQUARES

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- a) Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa bersama-sama, memeriksa kehadiran.
- b) Guru memberikan motivasi.
- c) Guru menyampaikan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d) Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait dengan materi pembelajaran.

Kegiatan Inti (80 Menit)

- a) Pendidik memerintahkan tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi atau menjelaskan soal yang dibuat.
- b) Pendidik mengumpulkan pertanyaan.
- c) Simulasikan format permainan *tic-tac-toe* yang merupakan jenis permainan yang memiliki 9 buah ruang (3x3) berbentuk kotak yang bersekat (bidak). Permainan ini menggunakan simbol pemain yaitu X dan O, yang digunakan dalam *Hollywood Squares*. Tatalah tiga kursi didepan kelas. Perintahkan tiga peserta didik untuk duduk dilantai didepan kursi, tiga duduk dikursi dan tiga lagi berdiri dibelakangnya.
- d) Perintahkan dua peserta didik untuk bertugas selaku kontestan. Kontestan memilih anggota dari "*celebrity squares*" untuk menjawab

pertanyaan dalam permainan.

- e) Berikan kepada kontestan sebuah kartu dengan tanda X dan O untuk ditempelkan ke tubuh selebritis bila pertanyaannya berhasil di jawab.
- f) Kontestan ajukan pertanyaan secara bergiliran. *Celebrity squares* menjawab pertanyaan manakalamerekaberusahamembentuk *Tic-Tac-Toe*.
- r) Semua peserta didik mendapat giliran untuk bermain dengan mengganti peserta didik yang berhasil menjawab dan membentuk garis pada permaian seperti permainan *Tic-Tac-Toe*.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- a) Guru memberikan kesimpulan materi dan menyampaikan informasi materi pertemuan selanjutnya dan memberikan pekerjaan rumah peserta didik yaitu pembuat pertanyaan.
- b) Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama-sama dan salam

PERTEMUAN KETIGA: STRATEGI PEMBELAJARAN

HOLLYWOOD SQUARES

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- a) Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa bersama-sama, memeriksa kehadiran.
- b) Guru memberikan motivasi.
- c) Guru mereview materi minggu lalu, menyampaikan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d) Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait dengan materi pembelajaran.

Kegiatan Inti (80 Menit)

- a) Pendidik memerintahkan tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi atau menjelaskan soal yang dibuat.
- b) Pendidik mengumpulkan pertanyaan.
- c) Simulasikan format permainan *tic-tac-toe* yang merupakan jenis permainan yang memiliki 9 buah ruang (3x3) berbentuk kotak yang bersekat (bidak). Permainan ini menggunakan simbol pemain yaitu X dan O, yang digunakan dalam *Hollywood Squares*. Tatalah tiga kursi didepan kelas. Perintahkan tiga peserta didik untuk duduk dilantai didepan kursi, tiga duduk dikursi dan tiga lagi berdiri dibelakangnya.
- d) Perintahkan dua peserta didik untuk bertugas selaku kontestan. Kontestan memilih anggota dari "*celebrity squares*" untuk menjawab pertanyaan dalam permainan.
- e) Berikan kepada kontestan sebuah kartu dengan tanda X dan O untuk ditempelkan ke tubuh selebritis bila pertanyaannya berhasil di jawab.
- f) Kontestan ajukan pertanyaan secara bergiliran. *Celebrity squares* menjawab pertanyaan manakalamerekaberusahamembentuk *Tic-Tac-Toe*.
- g) Semua peserta didik mendapat giliran untuk bermain dengan mengganti peserta didik yang berhasil menjawab dan membentuk garis pada permaian seperti permainan *Tic-Tac-Toe*.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- a) Guru memberikan kesimpulan materi dan menyampaikan informasi materi pertemuan selanjutnya dan memberikan pekerjaan rumah peserta

didik yaitu pembuat pertanyaan.

- b) Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama-sama dan salam

PERTEMUAN KEEMPAT: STRATEGI PEMBELAJARAN

HOLLYWOOD SQUARES

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- a) Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa bersama-sama, memeriksa kehadiran.
- b) Guru memberikan motivasi.
- c) Guru mereview materi minggu lalu, menyampaikan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d) Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait dengan materi pembelajaran.

Kegiatan Inti (80 Menit)

- a) Pendidik memerintahkan tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi atau menjelaskan soal yang dibuat.
- b) Pendidik mengumpulkan pertanyaan.
- c) Tatalah tiga kursi didepan kelas. Perintahkan tiga peserta didik untuk duduk dilantai didepan kursi, tiga duduk dikursi dan tiga lagi berdiri dibelakangnya.
- d) Perintahkan dua peserta didik untuk bertugas selaku kontestan. Kontestan memilih anggota dari "*celebrity squares*" untuk menjawab pertanyaan dalam permainan.
- e) Berikan kepada kontestan sebuah kartu dengan tanda X dan O untuk ditempelkan ke tubuh selebritis bila pertanyaannya berhasil di jawab.
- f) Kontestan ajukan pertanyaan secara bergiliran. *Celebrity*

squares menjawab pertanyaan manakah yang membentuk *Tic-Tac-Toe*.

- g) Semua peserta didik mendapat giliran untuk bermain dengan mengganti peserta didik yang berhasil menjawab dan membentuk garis pada permainan seperti permainan *Tic-Tac-Toe*.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- a) Guru memberikan kesimpulan materi.
- b) Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama-sama dan salam serta foto bersama.

E. ASESMEN PENILAIAN

Penilaian pengetahuan

1. Menjelang penaklukan oleh muslim, kondisi sosial masyarakat di Andalusia sangat memprihatinkan. Masyarakat dibentuk menjadi tiga kelas yaitu kelas 1, 2 dan 3. Penguasa adalah kelas pertama. Yang bukan termasuk kelas penguasa adalah....
 - a. Tuan tanah kecil
 - b. Pemuka agama
 - c. Pembesar istana
 - d. Pangeran
2. Puncak kekayaan Bani Umayyah di Andalusia ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan di Cordova yang terjadi pada masa kepemimpinan....
 - a. Abd al-Rahman I
 - b. Abd al-Rahman II

- c. Abd al-Rahman III
 - d. Al-Hakam I
3. Islam masuk ke Andalusia bukan karena militer akan tetapi sebagai *Futuh al-Islami* yang berperadaban. Pengaruhnya tersebut menyebar sampai ke....
- a. Barat Eropa
 - b. Afrika Utara
 - c. Barat Afrika
 - d. Utara Eropa
4. Bangunan ini terindah di benua Eropa. Awalnya, bangunan *ino* adalah *minaret* atau menara mesjid. Kondisi saat ini beralih fungsi sebagai menara lonceng Katedral Sevilla. Menara ini diberi nama.....
- a. Mercusuare
 - b. Menara Giralda
 - c. Menara Kudus
 - d. Piramida
5. Tempat yang indah dan megah adalah pusat dan puncak ketinggian arsitektur Spanyol Islam yang dijadikan sebagai tempat pertahanan terakhir umat Islam di Spanyol yaitu.....
- a. Istana *al-Hamra*
 - b. Granada
 - c. Menara emas
 - d. Istana *al-Ma'mun*
6. Kedewasaan berfikir, cara pandang ke depan yang lebih luas, bertindak arif dan bijaksana, juga merasa bangga serta mencintai kebudayaan Islam masa lalu, merupakan.....

- a. Hikmah mempelajari sejarah peradaban Islam
 - b. Tujuan mempelajari sejarah peradaban Islam
 - c. Hakikat mempelajari sejarah peradaban Islam
 - d. Makna mempelajari sejarah peradaban Islam
7. Daerah ini berada pada wilayah otonomi *Castilla la Mancha*. Daerah ini pernah menjadi ibu kota Spanyol sebelum bangsa Moor datang pada abad ke-8 M. Tingkat toleransi kehidupan beragama cukup tinggi di daerah ini. Yahudi, Kristen dan Islam hidup berdampingan secara harmonis. Nama daerah tersebut adalah.....
- a. Cordova
 - b. Toledo
 - c. Eropa
 - d. Granada

8. Perhatikan tabel berikut ini!

No	Nama Cendekiawan Muslim		Bidang keahlian
1	Al-Gafiqi	A	Astronomi
2	Ibnu Tufail	B	Ilmu sosial
3	Ibnu Khaldun	C	Filsafat
4	Al-Zalqali	D	Fisika

Pasangan yang tepat tokoh cendekiwan Islam pada masa Bani Umayyah II ditunjukkan pada nomor.....

- a. 1-d, 2-c, 3-b, 4-a
- b. 1-c, 2-d, 3-a, 4-b
- c. 1-d, 2-a, 3-c, 4-b
- d. 1-a, 2-b, 3-c, 4-d

9. Berikut ini merupakan kota-kota penting yang ditaklukkan oleh Tariq bin Ziyad dan pasukannya pada masa awal masuknya Islam di Andalusia.
 - a. Cordova, Granada dan Toledo
 - b. Cordova, Granada dan Tobelo
 - c. Cordova, Granada dan Madrid
 - d. Cordova, Granada dan Barcelona
10. Ibn Bajjah, Abu Bakr ibn Tufail, dan Ibn Rusyd (Averroes) merupakan tokoh terkenal dalam bidang....
 - a. Filsafat
 - b. Bahasa
 - c. Seni
 - d. Sejarah
11. Apa yang membuat Andalusia menjadi pusat peradaban Islam di Barat pada abad ke-8 hingga ke-11 M?
 - a. Kekuatan militer yang besar.
 - b. Kebijakan toleransi agama dan ilmu pengetahuan.
 - c. Ketergantungan pada bangsa-bangsa Eropa.
 - d. Pembatasan terhadap perdagangan dan pertukaran budaya.
12. Siapakah yang menjadi tokoh penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan seni di Andalusia?
 - a. Albert Einstein.
 - b. Ibn Sina.
 - c. Isaac Newton.
 - d. Leonardo da Vinci.
13. Apa yang membuat Andalusia menjadi pusat pembelajaran dan kebudayaan pada masa itu?

- a. Penganiayaan terhadap ilmu pengetahuan.
 - b. Ketergantungan pada kekuatan militer.
 - c. Kebijakan toleransi dan dukungan terhadap ilmu pengetahuan.
 - d. Kekurangan sumber daya alam.
14. Apa yang menjadi hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan di Andalusia?
- a. Penurunan minat pada pembelajaran.
 - b. Penemuan-penemuan yang berdampak besar dalam bidang kedokteran, matematika, dan astronomi
 - c. Keterbelakangan dalam bidang teknologi.
 - d. Penurunan kualitas hidup masyarakat.
15. Apa yang menjadi ciri khas dari arsitektur di Andalusia pada masa itu?
- a. Keterbatasan dalam pembangunan bangunan.
 - b. Penggunaan hiasan dan geometri Islam yang kaya.
 - c. Penolakan terhadap seni arsitektur.
 - d. Penggunaan gaya arsitektur Romawi kuno.
16. Siapakah tokoh yang berhasil menaklukkan Andalusia?
- a. Ratu Isabella dari Spanyol.
 - b. Abdurrahman III.
 - c. Thariq bin Ziyad.
 - d. Abdul Rahman I.
17. Apa penyebab runtuhnya Daulah Umayyah di Andalusia?
- a. Penyebab terjadinya kekacauan dan kehancuran.
 - b. Pembatasan terhadap perdagangan dan ilmu pengetahuan.
 - c. Tidak jelasnya peralihan kekuasaan, kesulitan ekonomi serta terjadinya konflik Islam dengan Kristen.

- d. Terjadinya kemunduran budaya dan ilmu pengetahuan.
18. Apa yang menjadi pencapaian penting di bidang ilmu pengetahuan di Andalusia?
- a. Penemuan teleskop.
 - b. Penemuan obat-obatan baru.
 - c. Pengembangan aljabar dan ilmu pengetahuan alam.
 - d. Penemuanmesincetak.
19. Apakah kemajuan yang dicapai umat Islam selama berkuasa di Andalusia?
- a. Perkembangan perdagangan.
 - b. Perkembangannya budaya baru.
 - c. Perkembangan intelektual serta kemegahan bangunan fisik.
 - d. Terisolasi dari dunia luar.
20. Siapakah tokoh yang memimpin pada puncak kejayaan Daulah Umayyah di Andalusia?
- a. Walid bin Abdul malik.
 - b. Abdurrahman I.
 - c. Thariq bin Ziyad.
 - d. Abdurrahman II.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

- a. Rudi Ahmad Suryadi dan Sumiyati. 2020. *PAI dan BudiPekerti Kelas 7*. Jakarta: Kemdikbud RI

- b. Salamah Muhammad al-Harafi Al-Ballawi. 2016. *Buku Pintar Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta:Pustaka al-Kautsar
- c. Mustafa As-Siba'i. 2019. *Sejarah Peradaban Islam* (ebook), dalam <https://www.ideapers.com/2019/03/ini-25-buku-bacaan-gratis-download-pdf.html>

Lampiran II

GLOSARIUM

- a. Bani Umayyah di Damaskus
- b. Peradaban Islam pada masa Bani Umayyah di Damaskus
- c. Nilai Islami dari peradaban Islam

Lampiran III

DAFTAR PUSTAKA

- a. Rudi Ahmad Suryadi dan Sumiyati. 2020. *PAI dan Budi Pekerti Kelas 7*. Kemdikbud RI
- b. Lajnah Pentashih Mushaf al-Qur'an. 2020. *Qur'an Kemenag*. Jakarta: Kementerian Agama RI, dalam <https://quran.kemenag.go.id/>
- c. Salamah Muhammad al-Harafi Al-Ballawi. 2016. *Buku Pintar Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta:Pustaka al-Kautsar
- d. Mustafa As-Siba'i. 2019. *Sejarah Peradaban Islam* (e-book), dalam <https://www.ideapers.com/2019/03/ini-25-buku-bacaan-gratis-download-pdf.html>

Lampiran III

A. Instrumen Penilaian (Aspek Pengetahuan)

Kelas/Semester : VIIC/Genap

Teknik Penilaian : Tes Tertulis

Penilai : Guru

1. Menjelang penaklukan oleh muslim, kondisi sosial masyarakat di Andalusia sangat memprihatinkan. Masyarakat dibentuk menjadi tiga kelas yaitu kelas 1, 2 dan 3. Penguasa adalah kelas pertama. Yang bukan termasuk kelas penguasa adalah...
 - a. Tuan tanah kecil
 - b. Pemuka agama
 - c. Pembesar istana
 - d. Pangeran
2. Puncak kekayaan Bani Umayyah di Andalusia ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan di Cordova yang terjadi pada masa kepemimpinan...
 - a. Abd al-Rahman I
 - b. Abd al-Rahman II
 - c. Abd al-Rahman III
 - d. Al-Hakam I
3. Islam masuk ke Andalusia bukan karena militer akan tetapi sebagai *Futuh al-Islami* yang berperadaban. Pengaruhnya tersebut menyebar sampai ke...
 - a. Barat Eropa
 - b. Afrika Utara
 - c. Barat Afrika
 - d. Utara Eropa
4. Bangunan ini terindah di benua Eropa. Awalnya, bangunan *ino* adalah *minaret* atau menara mesjid. Kondisi saat ini beralih fungsi sebagai menara lonceng Katedral Sevilla. Menara ini diberi nama....
 - a. Mercusquare
 - b. Menara Giralda

- c. Menara Kudus
 - d. Piramida
5. Tempat yang indah dan megah adalah pusat dan puncak ketinggian arsitektur Spanyol Islam yang dijadikan sebagai tempat pertahanan terakhir umat Islam di Spanyol yaitu.....
- a. Istana *al-Hamra*
 - b. Granada
 - c. Menara emas
 - d. Istana *al-Ma'mun*
6. Kedewasaan berfikir, cara pandang ke depan yang lebih luas, bertindak arif dan bijaksana, juga merasa bangga serta mencintai kebudayaan Islam masa lalu, merupakan.....
- a. Hikmah mempelajari sejarah peradaban Islam
 - b. Tujuan mempelajari sejarah peradaban Islam
 - c. Hakikat mempelajari sejarah peradaban Islam
 - d. Makna mempelajari sejarah peradaban Islam
7. Daerah ini berada pada wilayah otonomi *Castilla la Mancha*. Daerah ini pernah menjadi ibu kota Spanyol sebelum bangsa Moor datang pada abad ke-8 M. Tingkat toleransi kehidupan beragama cukup tinggi di daerah ini. Yahudi, Kristen dan Islam hidup berdampingan secara harmonis. Nama daerah tersebut adalah.....
- a. Cordova
 - b. Toledo
 - c. Eropa
 - d. Granada
8. Perhatikan tabel berikut ini!

No	Nama Cendekiawan Muslim		Bidang keahlian
1	Al-Gafiqi	A	Astronomi
2	Ibnu Tufail	B	Ilmu sosial
3	Ibnu Khaldun	C	Filsafat
4	Al-Zalqali	D	Fisika

Pasangan yang tepat tokoh cendekiwan Islam pada masa Bani Umayyah II ditunjukkan pada nomor....

- a. 1-d, 2-c, 3-b, 4-a
- b. 1-c, 2-d, 3-a, 4-b
- c. 1-d, 2-a, 3-c, 4-b
- d. 1-a, 2-b, 3-c, 4-d

9. Berikut ini merupakan kota-kota penting yang ditaklukkan oleh Tariq bin Ziyad dan pasukannya pada masa awal masuknya Islam di Andalusia.

- a. Cordova, Granada dan Toledo
- b. Cordova, Granada dan Tobelo
- c. Cordova, Granada dan Madrid
- d. Cordova, Granada dan Barcelona

10. Ibn Bajah, Abu Bakr ibn Tufail, dan Ibn Rusyd (Averroes) merupakan tokoh terkenal dalam bidang....

- a. Filsafat
- b. Bahasa
- c. Seni
- d. Sejarah

11. Apa yang membuat Andalusia menjadi pusat peradaban Islam di Barat pada abad ke-8 hingga ke-11 M?

- a. Kekuatan militer yang besar.
 - b. Kebijakan toleransi agama dan ilmu pengetahuan.
 - c. Ketergantungan pada bangsa-bangsa Eropa.
 - d. Pembatasan terhadap perdagangan dan pertukaran budaya.
- 12.** Siapakah yang menjadi tokoh penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan seni di Andalusia?
- a. Albert Einstein.
 - b. Ibn Sina.
 - c. Isaac Newton.
 - d. Leonardo da Vinci.
- 13.** Apa yang membuat Andalusia menjadi pusat pembelajaran dan kebudayaan pada masa itu?
- a. Penganiayaan terhadap ilmu pengetahuan.
 - b. Ketergantungan pada kekuatan militer.
 - c. Kebijakan toleransi dan dukungan terhadap ilmu pengetahuan.
 - d. Kekurangan sumber daya alam.
- 14.** Apa yang menjadi hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan di Andalusia?
- a. Penurunan minat pada pembelajaran.
 - b. Penemuan-penemuan yang berdampak besar dalam bidang kedokteran, matematika, dan astronomi
 - c. Keterbelakangan dalam bidang teknologi.
 - d. Penurunan kualitas hidup masyarakat.
- 15.** Apa yang menjadi ciri khas dari arsitektur di Andalusia pada masa itu?
- a. Keterbatasan dalam pembangunan bangunan.
 - b. Penggunaan hiasan dan geometri Islam yang kaya.

- c. Penolakan terhadap seni arsitektur.
- d. Penggunaan gaya arsitektur Romawi kuno.

16. Siapakah tokoh yang berhasil menaklukkan Andalusia?

- a. Ratu Isabella dari Spanyol..
- b. Abdurrahman III.
- c. Thariq bin Ziyad.
- d. Abdul Rahman I.

17. Apa penyebab runtuhnya Daulah Umayyah di Andalusia?

- a. Penyebab terjadinya kekacauan dan kehancuran.
- b. Pembatasan terhadap perdagangan dan ilmu pengetahuan.
- c. Tidak jelasnya peralihan kekuasaan, kesulitan ekonomi serta terjadinya konflik Islam dengan Kristen.
- d. Terjadinya kemunduran budaya dan ilmu pengetahuan.

18. Apa yang menjadi pencapaian penting di bidang ilmu pengetahuan di Andalusia?

- a. Penemuan teleskop.
- b. Penemuan obat-obatan baru.
- c. Pengembangan aljabar dan ilmu pengetahuan alam.
- d. Penemuanmesincetak.

19. Apakah kemajuan yang dicapai umat Islam selama berkuasa di Andalusia?

- a. Perkembangan perdagangan.
- b. Perkembangannya budaya baru.
- c. Perkembangan intelektual serta kemegahan bangunan fisik.
- d. Terisolasi dari dunia luar.

20. Siapakah tokoh yang memimpin pada puncak kejayaan Daulah Umayyah di Andalusia?

- a. Walid bin Abdul malik.
- b. Abdurrahman I.
- c. Thariq bin Ziyad.
- d. Abdurrahman II

B. Rubrik Penilaian

No	INDIKATOR JAWABAN	KRITERIA	SKOR	SKOR MAKSIMAL
1.	a. Tuan tanah kecil	Jawaban benar Jawaban salah	1 0	1
2.	c. Abd al-Rahman III	Jawaban benar Jawaban salah	1 0	1
3.	a. Barat Eropa	Jawaban benar Jawaban salah	1 2	1
4.	b. Menara <i>Giralda</i>	Jawaban benar Jawaban salah	1 0	1
5.	a. Granada	Jawaban benar Jawaban salah	1 0	1
6.	a. Hikmah mempelajari Sejarah peradaban Islam	Jawaban benar Jawaban salah	1 0	1
7.	b. Toledo	Jawaban benar Jawaban salah	1 0	1
8.	a. 1-d, 2-c, 3-b, 4-a	Jawaban benar Jawaban salah	1 0	1
9.	a. Cordova, Granada dan Toledo	Jawaban benar Jawaban salah	1 0	1
10	a. Filsafat	Jawaban benar	1	1

		Jawaban salah	0	
11	b. Kebijakan toleransi agama dan ilmu pengetahuan	Jawaban benar	1	1
		Jawaban salah	0	
12	b. Ibnu Sina	Jawaban benar	1	1
		Jawaban salah	0	
13.	c. kebijakan toleransi dan dukungan terhadap ilmu pengetahuan	Jawaban benar	1	1
		Jawaban salah	0	
14	b. Penemuan-penemuan yang berdampak besar dalam bidang kedokteran, matematika dan astronomi	Jawaban benar	1	1
		Jawaban salah	0	
15	b. Penggunaan hiasan dan geometri Islam yang kaya	Jawaban benar	1	1
		Jawaban salah	0	
16	d. Thariq bin Ziyad	Jawaban benar	1	1
		Jawaban salah	0	
17.	d. Tidak jelasnya peralihan kekuasaan, kesulitan ekonomi serta terjadinya konflik Islam dengan kristen	Jawaban benar	1	1
		Jawaban salah	0	
18	c. Pengembangan aljabar	Jawaban benar	1	1

	dan ilmu pengetahuan	Jawaban salah	0	
19	c. Perkembangan intelektual serta kemegahan bangunan fisik.	Jawaban benar	1	1
		Jawaban salah	0	
20	a. Walid bin Abdul Malik	Jawaban benar	1	1
		Jawaban salah	0	

$$\text{nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Tinambung, 1 Mei 2024

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Kepala Sekolah

Pendidikan Agama Islam

.....
NIP.

.....
NIM.

Lampiran IV

Tabel 1.1 Tabulasi Data Pretest

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1.	PD 1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0
2.	PD 2	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0
3.	PD 3	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1

4.	PD 4	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0
5.	PD 5	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0
6.	PD 6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0
7.	PD 7	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0
8.	PD 8	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0
9.	PD 9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0
10.	PD 10	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0
11.	PD 11	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1
12.	PD 12	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
13.	PD 13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0
14.	PD 14	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
15.	PD 15	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0
16.	PD 16	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0
17.	PD 17	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0
18.	PD 18	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1
19.	PD 19	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0
20.	PD 20	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0
21.	PD 21	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0
22.	PD 22	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0
23.	PD 23	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0
24.	PD 24	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0
25.	PD 25	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
26.	PD 26	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0
Jumlah		11	6	9	10	3	14	3	3	12	6	22	10	12	13	15	5	6	18	15	3

Tabel 1.2 Tabulasi Data *Posttest*

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1.	PD 1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2.	PD 2	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
3.	PD 3	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
4.	PD 4	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
5.	PD 5	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6.	PD 6	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
7.	PD 7	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
8.	PD 8	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
9.	PD 9	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
10.	PD 10	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11.	PD 11	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
12.	PD 12	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
13.	PD 13	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14.	PD 14	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15.	PD 15	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
16.	PD 16	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0
17.	PD 17	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18.	PD 18	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
19.	PD 19	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
20.	PD 20	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1
21.	PD 21	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22.	PD 22	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
23.	PD 23	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24.	PD 24	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
25.	PD 25	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1

26.	PD 26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0
Jumlah		13	23	19	25	15	14	17	17	17	18	22	23	19	24	25	18	21	25	14	22

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nursaadah dilahirkan di Dusun Lamase, Desa Renggeang, Kecamatan Limboro, Kabupaten Polewali Mandar, Provinsi Sulawesi Barat pada Tanggal 15 Juni 2002. Anak Tunggal dari pasangan

Ayahanda Yali dan Ibunda Sahariah. Pendidikan Sekolah Dasar di SDN 027 Renggeang. Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMPN 4 Tinambung di Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar Provinsi Sulawesi Barat. Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMAN 2 Majene Kecamatan Banggae Timur Kabupaten Majene Provinsi Sulawesi Barat. Pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene dengan Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Agama Islam.