

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Strategi *Hollywood Squares*

Strategi merupakan garis arah atau cara untuk bertindak, Yang dibuat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan memperhitungkan kekuatan dan kelemahan yang dimiliki.

Hollywood Squares adalah semacam permainan berupa tanya jawab yang di lakukan di depan kelas serta menggunakan kartu yang akan di tempelkan pada tubuh siswa yang pertanyaannya berhasil di jawab. Strategi ini di buat untuk lebih menghidupkan kelas serta menyenangkan bagi siswa dan untuk memperdalam proses belajar dan memperkuat ingatannya.¹⁷

Adapun langkah-langkahnya yaitu:

- a) Guru memerintahkan tiap siswa untuk menuliskan dua atau tiga pertanyaan yang terkait dengan mata pelajaran, pertanyaannya bisa dalam format ganda, benar/salah, atau isian.
- b) Guru mengumpulkan pertanyaan. Jika ada yang menghendaki, tambahkan beberapa pertanyaan dari guru
- c) Simulasikan format tayangan permainan tic-tac-toe yang merupakan jenis permainan yang memiliki 9 buah ruang (3x3) berbentuk kotak yang bersekat (bidak). Permainan ini menggunakan dua simbol pemain yaitu X atau O, yang digunakan dalam *Hollywood Squares*. Tatalah tiga kursi didepan kelas. Perintahkan tiga siswa untuk duduk dilantai didepan kursi, tiga duduk dikursi dan tiga lagi berdiri di belakangnya.
- d) Berikan kepada Sembilan “selebriti” itu sebuah kartu dengan tanda X tercetak di satu sisi dan di sisi lain untuk ditempelkan ke tubuh mereka bila pertanyaannya berhasil di jawab.

¹⁷Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), h. 145

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e) Perintahkan dua siswa untuk bertugas selaku kontestan. Kontestan memilih anggota dari “celebrity squares” untuk menjawab pertanyaan permainan.
- f) Ajukan pertanyaan kontestan secara bergiliran. Kontestan menjawab dengan “setuju” atau “tidak setuju” kepada tanggapan panel manakala mereka berusaha membentuk tic-tac-toe.
- g) Siswa lain yang tidak terlibat dalam permainan diberi kartu yang menyatakan “setuju” di satu sisi lain dan “tidak setuju” di sisi lain untuk diberikan kepada kontestan untuk membantu mereka dalam membuat keputusan.¹⁸

Hollywood squares mensimulasikan permainan “Tic-Tac-Toe”, permainan tic-tac-toe sangatlah sederhana dan dapat di pahami oleh anak-anak. Dalam tic-tac-toe terdapat 9 buah ruang (3x3) berbentuk kotak yang bersekat (bidak). Permainan ini menggunakan simbol pemain yaitu X atau O. Permainan ini dimulai dengan mengisi salah satu bentuk simbol pada salah satu bidak, hingga tiga buah simbol yang berbentuk sama tersusun membentuk garis diagonal, vertikal, atau horizontal. Hasil permainan yang didapat berupa menang, kalah, atau seri. Hasil permainan dinyatakan menang jika simbol dari salah satu pemain telah tersusun membentuk garis diagonal, vertikal, atau horizontal, sedangkan pemain yang lain dianggap kalah. Hasil permainan dinyatakan seri jika simbol dari pemain tidak ada yang tersusun membentuk garis diagonal, vertikal, atau horizontal, serta semua bidak papan permainan telah terisi.¹⁹ Kotak akan diisi dengan tanda X atau O jika siswa berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, jika menjawab salah maka kotak akan di kosongkan. Yang dapat digambarkan sebagai berikut:

¹⁸Melvin L. Siberman, *Loc.Cit.*

¹⁹Rina Puspita [online], tersedia di: <http://rinaforall.blogspot.com/2013/04/game-tic-tac-toe.html>, tanggal 31 Maret 2015

Tabel II.1
Permainan Tic-Tac-Toe

X	X	X
	X	
X	X	X

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun kelebihan dari strategi *Hollywood Squares* adalah:²⁰

- a) Mendorong siswa menjadi lebih aktif
- b) Mendorong siswa untuk lebih berani dalam mengeluarkan pendapat
- c) Memberikan pembelajaran yang bermakna pada pengalaman pelajaran yang diterima oleh siswa

Sedangkan kelemahan dari strategi *Hollywood Squares* adalah:

- a) Membutuhkan waktu yang banyak
- b) Membuat siswa menjadi ribut
- c) Siswa yang tidak mengerti akan sulit untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindakan mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.²¹

²⁰Melvin L. Siberman, *Loc.Cit.*

²¹Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009),

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.²² Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran.

Menurut Gagne belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku.²³ Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.²⁴

Berdasarkan pada pendapat di atas, belajar tidak terlepas dari hasil belajar yang diperoleh dari akibat proses pembelajaran.

3. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Keberhasilan dalam belajar sangat dipengaruhi oleh banyak faktor dan sikap faktor pendukungnya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain:

- a. Faktor Intern, terbagi menjadi tiga faktor yaitu:
 - 1) Faktor Jasmaniah
 - a) Faktor kesehatan
 - b) Cacat tubuh
 - 2) Faktor Psikologis

²²Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 45

²³Slameto, *Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 13

²⁴Aunurrahman, *Belajar dan pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 35

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a) Intelligensi
 - b) Perhatian
 - c) Minat
 - d) Bakat
 - e) Motif
 - f) Kematangan
 - g) Kesiapan
- 3) Faktor Kelelahan
- a) Kelelahan Jasmani
 - b) Kelelahan Rohani
- b. Faktor Ekstern
- 1) Faktor Keluarga
 - a) Cara orang tua mendidik
 - b) Relasi antar anggota keluarga
 - c) Suasana rumah
 - d) Keadaan ekonomi keluarga
 - e) Pengertian orang tua
 - f) Latar belakang kebudayaan
 - 2) Faktor Sekolah
 - a) Metode mengajar
 - b) Kurikulum
 - c) Relasi guru dengan siswa
 - d) Relasi siswa dengan siswa

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e) Disiplin Sekolah
 - f) Alat pelajaran
 - g) Waktu sekolah
 - h) Standar pelajaran di atas ukuran
 - i) Keadaan gedung
 - j) Metode belajar
 - k) Tugas rumah
- 3) Faktor Masyarakat
- a) Kegiatan siswa dalam masyarakat
 - b) Media masa
 - c) Teman bergaul
 - d) Bentuk kehidupan masyarakat.²⁵

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar, untuk meningkatkan hasil belajar guru hendaknya mampu menggunakan berbagai macam strategi pembelajaran, agar pada saat pembelajaran tidak membosankan dan mampu menarik perhatian siswa.

4. Hubungan Strategi *Hollywood Squares* dengan Hasil Belajar Siswa

Dalam proses pembelajaran pada saat ini mengacu pada pembelajaran aktif, di mana siswa diuntut untuk aktif dan berperan penting dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran aktif, siswa dapat mengembangkan pengetahuan, minat belajarnya. Siswa dapat

²⁵Slameto, *Op.Cit.* h. 54-71

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mencari informasi melalui berbagai sumber belajar yang dapat mempermudah siswa dalam memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas untuk mewujudkan proses pembelajaran yang aktif dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dapat digunakan strategi yang tepat dan cocok salah satunya dengan menggunakan strategi *hollywood squares*. Strategi *Hollywood Squares* merupakan strategi yang didasarkan pada tayangan kuis TV yang pernah populer, “*Hollywood Squares*”. Strategi ini semacam permainan berupa tanya jawab yang di lakukan di depan kelas serta menggunakan kartu yang akan di tempelkan pada tubuh siswa yang pertanyaannya berhasil dijawab. Strategi ini dibuat untuk lebih menghidupkan kelas serta menyenangkan bagi siswa dan untuk memperdalam proses belajar dan memperkuat ingatannya.

Jadi penggunaan strategi *hollywood squares* ini lebih tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan strategi ini siswa dapat berinteraksi dengan siswa lainnya sehingga semua siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

B. Penelitian yang Relevan

Setelah peneliti membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, penelitian ini sangat relevan dengan penelitian yang penulis lakukan, adalah sebagai berikut:

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Penelitian oleh saudari Ruziah, pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN SUSKA RIAU pada tahun 2013. Dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Social Melalui Strategi *Hollywood Squares* Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling Kabupaten Indragiri Hilir”.²⁶ Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh saudari ruziah adalah dengan penerapan strategi *Hollywood squares* dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling Kabupaten Indragiri Hilir. Hasil belajar siswa lebih meningkat dari sebelum tindakan, sebelum tindakan rata-rata 51%. Dapat di ketahui berhasilnya penerapan strategi *Hollywood squares* dari adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I pertemuan pertama mengalami peningkatan menjadi 60%, sedangkan pada siklus II pertemuan kedua mengalami peningkatan menjadi 91%. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian oleh Ruziah adalah terletak pada strategi yang digunakan dan langkah-langkah pelaksanaanya, sedangkan perbedaannya adalah peneliti meneliti mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sedangkan Ruziah meneliti mata pelajaran IPS serta tempat penelitian, subjek, objek, serta waktu penelitian.
2. Penelitian oleh saudari Yulia Andryani, pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN SUSKA RIAU pada tahun 2009. Dengan judul “Penerapan Strategi *Hollywood Squares* untuk

²⁶Ruziah, *Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Social Melalui Strategi Hollywood Squares Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling Kabupaten Indragiri Hilir*, Skripsi Pustaka Uin Suska Riau: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, PGMI, 2013.



Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Pada Murid Kelas V SDN 027 Payung Sekaki Pekanbaru”.²⁷ Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh saudari Yulia Andryani adalah dengan penerapan strategi Hollywood squares dapat meningkatkan hasil belajar IPS Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Pada Murid Kelas V SDN 027 Payung Sekaki Pekanbaru. Dari data awal observasi hasil belajar siswa hanya 45,4% di kategorikan belum tuntas secara klasikal. Pada siklus I 86,36% dikategorikan ketuntasannya 86,36% atau belum tuntas seluruhnya. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 100% secara klasikal tercapai ketuntasan. Dapat di ketahui berhasilnya penerapan strategi Hollywood squares dari adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian oleh Yulia Andryani adalah terletak pada strategi yang digunakan dan langkah-langkah pelaksanaannya, sedangkan perbedaannya adalah peneliti meneliti mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sedangkan Yulia Andryani meneliti mata pelajaran IPS serta tempat penelitian, subjek, objek, materi, serta waktu penelitian.

C. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

- 1) Guru memerintahkan tiap siswa untuk menuliskan dua atau tiga pertanyaan yang terkait dengan mata pelajaran (pertanyaannya bisa dalam format ganda, benar/salah, atau isian.)

²⁷Yulia Andryani, *Penerapan Strategi Hollywood Squares untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Pada Murid Kelas V SDN 027 Payung Sekaki Pekanbaru*, Skripsi Pustaka Uin Suska Riau: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, PGMI, 2009.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Guru mengumpulkan pertanyaan. Jika ada yang menghendaki tambahkan beberapa pertanyaan dari guru.
- 3) Guru meminta siswa menata tiga kursi didepan kelas.
- 4) Guru memerintahkan tiga siswa untuk duduk dilantai didepan kursi, tiga duduk dikursi dan tiga lagi berdiri di belakangnya.
- 5) Guru memberikan kepada Sembilan “selebriti” itu sebuah kartu dengan tanda X tercetak di satu sisi dan di sisi lain untuk ditempelkan ke tubuh mereka bila pertanyaannya berhasil di jawab.
- 6) Guru memerintahkan dua siswa untuk bertugas selaku kontestan. Kontestan ini tugasnya memilih anggota dari “celebrity squares” untuk menjawab pertanyaan yang diajukan.
- 7) Guru mengajukan pertanyaan kontestan secara bergiliran. Kontestan menjawab dengan “setuju” atau “tidak setuju” kepada tanggapan panel manakala mereka berusaha membentuk tic-tac-toe.
- 8) Siswa lain yang tidak terlibat dalam permainan diberi kartu yang menyatakan “setuju” di satu sisi lain dan “tidak setuju” di sisi lain untuk diberikan kepada kontestan untuk membantu mereka dalam membuat keputusan

b. Aktivitas Siswa

- 1) Siswa menuliskan dua atau tiga pertanyaan yang terkait dengan mata pelajaran (pertanyaannya bisa dalam format ganda, benar/salah, atau isian singkat).
- 2) Siswa menata tiga kursi didepan kelas.
- 3) Siswa yang terpilih maju kedepan, tiga siswa untuk duduk dilantai di depan kursi, tiga siswa lagi duduk di kursi dan tiga siswa lagi berdiri di belakangnya.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Siswa menempelkan kartu dengan tanda X tercetak ketubuh mereka bila pertanyaannya berhasil dijawab.
- 5) Siswa yang bertugas selaku kontestan akan memilih anggota dari selebritis squares untuk menjawab pertanyaan permainan.
- 6) Siswa menjawab “setuju” atau “tidak setuju” kepada tanggapan panel manakala mereka berusaha membentuk tic-tac-toe.
- 7) Siswa lain yang tidak terlibat dalam permainan diberi kartu yang mengatakan “setuju” atau “tidak setuju” dan sisi lain untuk diberikan kontestan untuk membantu mereka dalam membuat keputusan.

2. Indikator Hasil Belajar

Ketuntasan siswa mencapai 75% artinya hampir secara keseluruhan siswa mendapatkan nilai 75.²⁸ Artinya dari 15 soal yang di ujikan paling sedikit siswa harus mampu memperoleh nilai kkm 75. Tingkatan keberhasilan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a. Amat Baik, apabila sebagian besar 85%-100% bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
- b. Baik, apabila sebagian besar 71%-84% bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
- c. Cukup, apabila bahan pelajaran yang diajarkan 65%-70% dikuasai oleh siswa.

²⁸Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), h. 257

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Kurang, apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 65% yang dikuasai oleh siswa.²⁹

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan Strategi *Hollywood squares* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 105 Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.

²⁹Tim Pustaka Yustisia, *Panduan Lengkap KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*, (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2008), h. 362