

THE USE OF MYSTERIOUS CARD AND BOX LEARNING MEDIA TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING ACTIVITY AND COMPLETENESS IN HYDROCARBONS AND CRUDE OIL TOPIC AT X.8 GRADE OF SMAN 9 PEKANBARU

Wirda Novitasari Nasution*, Susilawati**, dan Sri Haryati***

Email: wirdanasution57@gmail.com, wati.susilawati@ymail.com, srifkipunri@yahoo.co.id

No.HP: 085374514521

Chemical Education Study Program
Teachers Training and Education Faculty
University of Riau

Abstract: *This research is aimed to find out the improvement of the students' learning activity and completeness by using mysterious card and box learning media in hydrocarbons and crude oil topic at X.8 grade of SMAN 9 Pekanbaru in academic year 2015/2016. This research is class action research with two cycles research design. The sample of this research was X.8 grade students. They were given a corrective action in learning process by using mysterious card and box learning media. The data were collected by giving test and observation method. The researcher analyzed the data descriptively by using percentage technique. Based on the result of the data analysis, it can be concluded that the use of mysterious card and box learning media can improve students' learning activity and completeness in Hydrocarbons and crude oil topic at X.8 grade of SMAN 9 Pekanbaru. It can be seen by the improvement of students' learning activity from 72.35% at the first cycle to 88.81% at the second cycle, and learning completeness from 89.47% at the first cycle to 100% at the second cycle.*

Keywords: *Mysterious card and box learning media (KOKAMI), Learning Completeness*

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK DAN KARTU MISTERIUS (KOKAMI) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KETUNTASAN BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN HIDROKARBON DAN MINYAK BUMI DI KELAS X.8 SMAN 9 PEKANBARU

Wirda Novitasari Nasution^{*}, Susilawati^{}, dan Sri Haryati^{***}**

Email: wirdanasution57@gmail.com, wati.susilawati@ymail.com, srifkipunri@yahoo.co.id

No.HP: 085374514521

Program Studi Pendidikan Kimia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan ketuntasan belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) pada pokok bahasan hidrokarbon dan minyak bumi di kelas X.8 SMA Negeri 9 Pekanbaru tahun pelajaran 2015/2016. Bentuk penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan rancangan penelitian sebanyak dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas X.8 yang akan diberi perbaikan tindakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI). Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi dan tes. Teknik analisis data dilakukan dengan secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) dapat meningkatkan aktivitas dan ketuntasan belajar siswa pada pokok bahasan hidrokarbon dan minyak bumi di kelas X.8 SMAN 9 Pekanbaru. Hal ini terlihat peningkatan aktivitas belajar siswa dari 72,53% pada siklus I menjadi 88,81% pada siklus II, dan ketuntasan belajar dari 89,47% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II.

Kata Kunci : Media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI), ketuntasan belajar

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru bidang studi kimia tahun pelajaran 2015/2016 di SMAN 9 Pekanbaru mengatakan bahwa diantara kelas X yang ia ajarkan kelas yang memiliki aktivitas belajar siswa yang rendah adalah kelas X.8. Ditinjau dari proses belajar yang berlangsung, rendahnya aktivitas belajar siswa dikarenakan suasana pembelajaran yang monoton dan kurang menyenangkan sehingga masih terdapat siswa yang bercerita dengan temannya dan bermain *handphone*. Hal ini terlihat dari hasil observasi terhadap proses pembelajaran kimia di kelas X.8, menunjukkan aktivitas belajar selama proses pembelajaran masih rendah. Hal ini terlihat dari hasil observasi pada proses pembelajaran kimia di kelas X.8, diperoleh data aktivitas siswa mengajukan pertanyaan 49,16%, siswa menyampaikan pendapat/jawaban 49,17%, siswa mengerjakan soal-soal yang ada dalam LKS 47,5% dan siswa berdiskusi dalam kelompok 49,17%. Hasil observasi aktivitas siswa di kelas X.8 dikategorikan cukup, sehingga perlu diadakan tindakan perbaikan pada proses pembelajaran kimia di kelas X.8.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penggunaan media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) pada materi hidrokarbon dan minyak bumi memungkinkan seorang guru dapat menarik minat dan perhatian siswa untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dimana dengan menggunakan media pembelajaran ini mampu merangsang siswa untuk berpikir inovatif, kreatif, dan kritis. Media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) terdiri dari suatu kotak dan kartu misterius, dikatakan misterius karena kartu dimasukkan ke dalam amplop yang kemudian amplop diletakkan didalam suatu kotak sehingga isi dari kartu tersebut tidak diketahui. Isi dari kartu dapat berupa materi, pertanyaan, gambar, perintah maupun suatu petunjuk, bonus serta sanksi (Neneng Paisah, *dkk.* 2013).

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam bermain kotak dan kartu misterius (KOKAMI) yang telah dirancang (Dian Bestari, 2013) adalah sebagai berikut:

1. Guru membagi kelas ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari enam sampai delapan siswa (jika siswa 40 orang perkelas) yang duduk menghadap ke papan tulis dengan kelengkapan media kokami juga diletakkan didepan papan tulis diatas sebuah meja, sedangkan pada papan tulis sudah menyiapkan sebuah tabel skor ;
2. Guru membacakan aturan permainan yang terdiri dari dua putaran, pada putaran pertama amplop-amplop berisi kartu pesan dalam bentuk pertanyaan, gambar/symbol, perintah maupun suatu petunjuk, sedangkan amplop yang berisi kartu pesan bonus dan sanksi akan dimasukkan pada saat putaran kedua;
3. Ketua kelompok maju kedepan kelas untuk mengambil amplop yang ada di dalam kotak dan membacakan isi kartu pesan yang dipilihnya dengan keras agar didengar oleh seluruh kelompok;
4. Setiap kelompok mengerjakan isi pesan dengan cara berdiskusi sesuai dengan waktu yang terdapat dalam kartu pesan, setelah selesai setiap kelompok harus membacakan pekerjaannya;
5. Guru mencatat jumlah perolehan skor setiap kelompok pada tabel skor di papan tulis;
6. Putaran kedua dilaksanakan dengan cara yang sama tetapi dengan isi pesan yang berbeda;
7. Pada akhir putaran kedua guru mengumumkan perolehan skor akhir setiap kelompok dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi akan mendapatkan bonus, sedangkan kelompok yang memperoleh skor terendah akan dikenakan sanksi;

8. Guru meminta ketua kelompok yang memperoleh bonus untuk mengambil amplop bonus yang ada di dalam kotak;
9. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik untuk menentukan sanksi bagi satu kelompok terendah dengan cara mengambil amplop sanksi yang akan dijatuhkan pada kelompok tersebut;
10. Kelompok yang mendapatkan sanksi melaksanakan sanksi sesuai dengan bunyi pesan yang dibacakan oleh ketua kelompok terbaik.

Pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak dan kartu misterius (KOKAMI) membuat siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran, mereka ingin dan ingin terus untuk belajar di kelas, karena dipenuhi rasa semangat dan antusiasme yang tinggi untuk mengikuti pelajaran. Permainan kotak dan kartu misterius (KOKAMI) didesain untuk menemukan konsep membuat siswa bisa berlatih dengan santai dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi hidrokarbon dan minyak bumi.

Penggunaan media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI), akan membantu guru dalam menjelaskan konsep pembelajaran hidrokarbon dan minyak bumi yang bersifat abstrak, sehingga dapat menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal ini akan berpengaruh terhadap aktivitas siswa, yang juga akan mempengaruhi ketuntasan belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X.8 SMA Negeri 9 Pekanbaru semester genap tahun pelajaran 2015/ 2016. Waktu pengambilan data dilakukan pada bulan April-Mei 2016. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X.8 SMA Negeri 9 Pekanbaru semester genap tahun ajaran 2015/ 2016 berjumlah 38 siswa, yang terdiri dari 23 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Kelas X. 8 SMAN 9 Pekanbaru memiliki nilai hasil belajar lebih rendah dari kelas lainnya.

Rancangan penelitian adalah dilaksanan sebanyak dua siklus dimana satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahap tindakan dan pengamatan berlangsung dalam waktu yang sama, yaitu guru sebagai pelaksana tindakan dan peneliti sebagai pengamat.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah metode observasi dan tes. Data yang dikumpulkan diperoleh dari: (1) lembar observasi aktivitas guru, (2) lembar observasi aktivitas siswa, (3) evaluasi, (4) *posttest* disetiap akhir siklus I dan II. Teknik analisa data dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran (Kunandar, 2011).

Analisis data dilakukan dengan teknik pengukuran sebagai berikut :

a. Aktivitas guru

$$\text{Persentase aktivitas guru} = \frac{\text{skor total aktivitas yang dilakukan guru}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

b. Aktivitas siswa

$$\text{Persentase aktivitas siswa} = \frac{\text{skor total tiap indikator}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria aktivitas guru dan siswa

NO	% Interval	Kriteria	Keterangan
1.	81%-100%	Sangat baik	A
2.	61%-80,9%	Baik	B
3.	41%-60,9%	Cukup	C
4.	21%-40,9%	Kurang baik	D
5.	0%- 20,9%	Tidak baik	E

(Suharsimi Arikunto, 2010)

c. Ketuntasan belajar kimia siswa

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor total jawaban yang benar}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Siswa yang memperoleh nilai minimal 78 dikatakan telah tuntas. Setelah diperoleh data ketuntasan belajar kimia individu, dilakukan perhitungan persentase jumlah siswa yang mencapai standar KKM untuk mata pelajaran kimia (Ketuntasan belajar klasikal). Persentase ketuntasan belajar klasikal dapat dihitung dengan rumus :

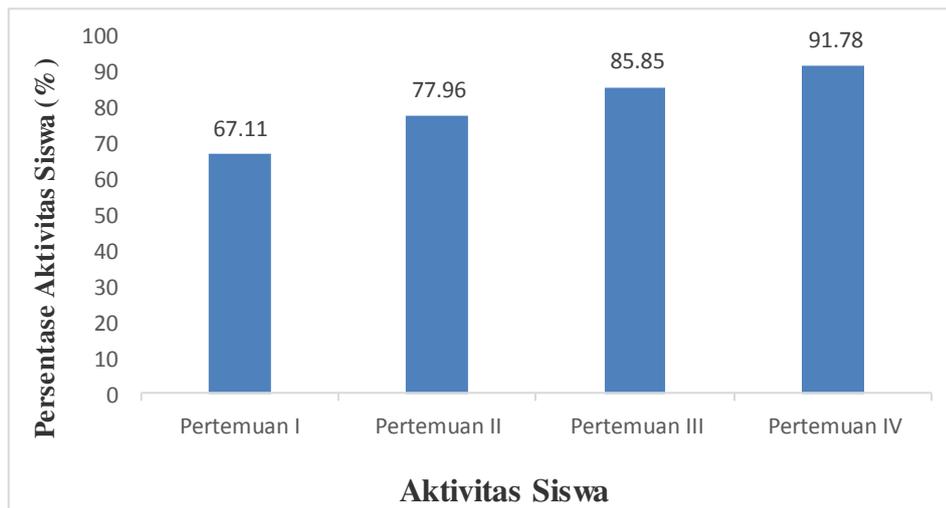
$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Selain menghitung ketuntasan belajar, analisis data juga dilakukan dengan menghitung ketuntasan indikator, persentase ketuntasan indikator klasikal dapat dihitung dengan rumus :

$$\text{Persentase ketuntasan indikator} = \frac{\text{jumlah siswa tuntas indikator}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) dalam pembelajaran kimia dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X.8 SMAN 9 Pekanbaru. Hasil observasi aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari 72,53% pada siklus I menjadi 88,81% pada siklus II. Berikut disajikan grafik hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus I dan II pada Gambar 1.



Gambar 1. Persentase aktivitas belajar siswa siklus I dan II

Berdasarkan gambar 2 terlihat bahwa setiap siklus rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa telah terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dan telah mencapai kriteria keberhasilan dan pada siklus II telah mencapai persentase ketuntasan belajar yang maksimal. Persentase ketuntasan belajar siswa dari 89,47% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II.



Gambar 2. Persentase ketuntasan belajar siswa

Berdasarkan hasil observasi siklus I yang merupakan siklus awal dalam penelitian tindakan kelas diperoleh data ada beberapa siswa yang kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan masih sedikit, dan saat berdiskusi dalam mengerjakan soal latihan dan pesan masih belum merata. Keberhasilan menyelesaikan kartu pesan sudah diaktergorikan baik.

Permasalahan yang timbul tersebut didiskusikan untuk tindakan perbaikan pada siklus berikutnya, yaitu guru akan lebih tegas menegur siswa yang ribut dalam proses

pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa lebih ditingkatkan, guru mendekati siswa yang ribut dan memberikan pertanyaan secara acak dengan jumlah yang lebih banyak dan disebarkan secara merata, guru menunjuk siswa tidak aktif dalam diskusi kelompok untuk menjawab soal-soal di LKS, guru mengontrol jalannya permainan kotak dan kartu misterius (KOKAMI), guru mendekati dan membimbing kelompok yang gagal dalam menyelesaikan kartu pesan.

Setelah pelaksanaan siklus II, pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan rata-rata 88,81% dengan kategori sangat baik sehingga berimplikasi pada ketuntasan belajar klasikal yaitu 100%. Hasil observasi pada siklus II yaitu siswa mengajukan pertanyaan meningkat dari siklus sebelumnya, suasana pembelajaran telah tercipta kondusif dan menyenangkan, aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan dikategorikan baik, aktivitas berdiskusi dalam kelompok dalam mengerjakan LKS meningkat, keantusiasan pada media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) sangat baik, tingkat keberhasilan dalam menyelesaikan kartu pesan mencapai 100%, tingkat pemahaman siswa pada materi siklus II sangat baik dengan ketuntasan klasikal 100%.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan

Berdasarkan kajian, hasil penelitian dan pembahasan penelitian merumuskan kesimpulan yaitu penggunaan media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X.8 SMAN 9 Pekanbaru dengan persentase rata-rata siklus I sebesar 72,53% dan siklus II sebesar 88,82%, penggunaan media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa dengan persentase siklus I sebesar 89,47% dan siklus II sebesar 100%

Rekomendasi

Berdasarkan temuan-temuan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) sebagai salah satu alternatif perbaikan kelas untuk meningkatkan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Dian Bestari. 2013. *Starter Experiment Approach (SEA) Berbantuan Games pada Mata Pelajaran IPA Fisika untuk Mengembangkan Karakter Siswa SMP*. Jurusan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang. Semarang.

Neneng Paisah, Siska Desy Fatmaryanti, R. Wahid Akhdinirwanto. 2013. *Penerapan Media Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) untuk peningkatan Keterampilan Siswa Berpikir Kritis pada Siswa Kelas VII SMP N 25 Purworejo*. Jurnal Radiasi, Vol 3, No. 1. Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah. Purworejo.

Sigit Setyawan. 2015. *Kelas Asyik dengan Games*. PT. Grasindo. Jakarta.

Suharsimi Arikunto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.

Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Mas Media Buana Pustaka. Sidoarjo.

Wina Sanjaya. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Kencana. Jakarta.