

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK DAN KARTU MISTERIUS (KOKAMI) UNTUK MENINGKATKAN AKTIFITAS DAN KETUNTASAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA POKOK BAHASAN BOLA VOLLY DI KELAS XII MIPA 1 SMA NEGERI 2 PEKANBARU

Maslikan

maslikan.1965@gmail.com

Guru Olahraga SMA Negeri 2 Pekanbaru

Abstrak

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dimana berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami peserta didik. Untuk itu diperlukan kreatifitas seorang guru untuk mengembangkan proses pembelajaran yaitu dengan metode dan media yang tepat dalam proses belajar mengajar di kelas. Inovasi media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah, salah satunya pada mata pelajaran olahraga. Mata pelajaran olahraga merupakan mata pelajaran wajib untuk kelas MIPA dan IPS di SMA, yang berkembang berdasarkan pada pengamatan terhadap fenomena alam. Ilmu olahraga sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena merupakan untuk membuat manusia terhindar dari yang namanya penyakit. Bola volly adalah salah satu pokok bahasan pada mata pelajaran olahraga yang dipelajari di kelas XII SMA yang menerapkan Kurikulum 13. Bola volly merupakan pokok bahasan yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas XII pada semester ganjil yang bersifat hafalan dan berisi materi yang abstrak sehingga membutuhkan pemahaman konsep lebih. Guru dalam proses pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang diajarkan sehingga tercipta suasana menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) dalam proses pembelajaran memungkinkan seorang guru dapat menarik minat dan perhatian peserta didik untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dimana dengan menggunakan media pembelajaran ini mampu merangsang peserta didik 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. Penggunaan media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas XII MIPA 1 SMA Negeri 2 Pekanbaru dengan persentase rata-rata siklus I sebesar 72,53% dan siklus II sebesar 88,82% dan ketuntasan belajar peserta didik dengan persentase siklus I sebesar 89,47% dan siklus II sebesar 100%.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Kotak dan Kartu Misterius.*

**USE OF MYSTERIOUS LEARNING MEDIA BOX AND CARDS (KOKAMI)
TO INCREASE ACTIVITIES AND COMPLETE LEARNING LEARNERS ON
VOLLY BALL SUBJECT IN CLASS XII MIPA 1 SMA NEGERI 2
PEKANBARU**

Maslikan

Maslikan.1965@gmail.com

Mathematics's Teacher in SMA Negeri 2 Pekanbaru

Abstract

Learning process is the most important activity where the success or failure of the achievement of educational goals depends on how the learning process experienced by learners. For that needed the creativity of a teacher to develop the process of learning that is with appropriate methods and media in the process of teaching and learning in the classroom. Innovation of learning media is one way to attract attention and increase the motivation of learners in the learning process in school, one of them on the sports subjects. Sports subjects are mandatory subjects for MIPA and IPS classes in high school, which develop based on observations of natural phenomena. Sports science is very important in everyday life because it is to make people avoid the name of the disease. Volleyball is one of the subjects in sports subjects studied in grade XII SMA apply Curriculum 13. Volly ball is a subject that must be mastered by students of class XII in the odd semester that is memorizing and contains abstract material that requires understanding the concept more. Teachers in the learning process can use instructional media to attract the attention of learners to the material being taught so as to create a pleasant atmosphere. The use of instructional media of the mysterious box and card (KOKAMI) in the learning process allows a teacher to attract the interest and attention of learners to participate actively involved in the learning process, which by using this learning media can stimulate learners to think innovative, creative, and critical. The mysterious box and mystery learning media (KOKAMI) consists of a mysterious box and card, said to be mysterious because the cards are inserted into envelopes that are then placed inside a box so that the contents of the card are unknown. The contents of the card can be material, questions, pictures, orders or a hint, bonus and sanctions. The use of instructional media box and mysterious card (KOKAMI) can increase the learning activity of class XII students MIPA 1 SMA Negeri 2 Pekanbaru with the average percentage of cycle I of 72.53% and the second cycle of 88.82% and learners learn mastery with the percentage of cycle I is 89.47% and cycle II is 100%.

Keywords: *Learning Media, Mysterious Boxes and Cards.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut peningkatan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan perlu diadakan perbaikan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan kegiatan

yang paling pokok dimana berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami peserta didik. Berkembangnya kemajuan ilmu dalam pendidikan kini mengharuskan peran guru lebih sebagai fasilitator yang kreatif

dalam menciptakan suasana belajar yang efektif.

Nasution (2000) berpendapat bahwa guru bertanggung jawab untuk menyediakan lingkungan yang paling serasi agar terjadi proses belajar yang efektif. Oleh karena itu guru harus pandai mengelola kelas agar peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Karena apabila peserta didik tidak berperan aktif dalam pembelajaran, akan berdampak terhadap ketuntasan belajar yang tidak tercapai. Untuk itu diperlukan kreatifitas seorang guru untuk mengembangkan proses pembelajaran yaitu dengan metode dan media yang tepat dalam proses belajar mengajar di kelas.

Inovasi media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah, salah satunya pada mata pelajaran olahraga. Mata pelajaran olahraga merupakan mata pelajaran wajib untuk kelas MIPA dan IPS di SMA, yang berkembang berdasarkan pada pengamatan terhadap fenomena alam. Ilmu olahraga sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena merupakan untuk membuat manusia terhindar dari yang namanya penyakit. Disisi lain ilmu olahraga bukanlah suatu mata pelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik karena konsepnya yang abstrak sehingga dalam proses pembelajaran penyajian materi perlu dibuat menarik dan menyenangkan agar peserta didik mampu memahami konsep tersebut secara mandiri dan menghubungkannya ke dalam kehidupan praktek di lapangan.

Bola volly adalah salah satu pokok bahasan pada mata pelajaran olahraga yang dipelajari di kelas XII SMA yang menerapkan Kurikulum 13. Bola volly merupakan pokok bahasan yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas XII pada semester ganjil yang bersifat hafalan dan berisi materi yang abstrak sehingga

mebutuhkan pemahaman konsep lebih. Materi yang bersifat hafalan dan abstrak pada umumnya membuat peserta didik bosan dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Materi yang sifatnya konsep biasanya mudah hilang dari ingatan peserta didik jika tidak disertai dengan pemahaman yang akhirnya dapat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan dikelas XII MIPA 1 didapatkan bahwa nilai ujian pada materi bola volly sangat rendah dikarenakan peserta didik kurang tahu istilah yang terdapat didalam setiap permainan bola volly. Setiap proses pembelajaran peneliti merasa selalu ada sesuatu yang kurang, seperti rendahnya aktivitas, dan ketuntasan belajar olahraga peserta didik di kelas XII MIPA 1. Rendahnya aktivitas belajar peserta didik didukung hasil observasi terhadap proses pembelajaran olahraga di kelas XII MIPA 1 pada materi bola volly, menunjukkan aktivitas belajar selama proses pembelajaran masih rendah. Rendahnya aktivitas belajar peserta didik menjadi salah satu penyebab hasil belajar peserta didik kurang memuaskan. Hal ini terlihat pada hasil ujian akhir semester ganjil tahun ajaran 2016/2017 di kelas XII MIPA 1 yaitu hanya 22 (57,89%) peserta didik yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rata-rata 77,38. Peserta didik dikatakan tuntas belajar olahraga apabila hasil belajar telah mencapai KKM (Depdiknas, 2006). Nilai KKM yang ditetapkan di SMA Negeri 2 Pekanbaru untuk mata pelajaran olahraga adalah 78.

Rendahnya hasil belajar pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017 disebabkan oleh rendahnya aktivitas belajar peserta didik, sehingga perlu diadakan tindakan perbaikan pada proses pembelajaran olahraga di kelas XII MIPA 1. Berdasarkan permasalahan yang terjadi, peneliti menarik kesimpulan bahwa agar terciptanya suasana

pembelajaran menyenangkan dan menarik yang dapat meningkatkan minat, aktivitas dan ketuntasan belajar peserta didik di kelas XII MIPA 1 maka guru perlu mengoptimalkan media pembelajaran.

Tindakan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang terjadi di kelas XII MIPA 1 yaitu menggunakan media dalam bentuk permainan. Permainan akan memiliki tujuan utama untuk menciptakan kesenangan dan ketertarikan akan proses pembelajaran. Permainan-permainan menghasilkan kompetisi dan tantangan-tantangan, mengurangi sifat kelas yang monoton dan membosankan. Permainan juga menciptakan kesenangan, peningkatan-peningkatan daya tarik kelas secara penuh dan membantu menimbulkan minat pada pelajaran (Suyatno, 2009).

Guru dalam proses pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang diajarkan sehingga tercipta suasana menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) dalam proses pembelajaran memungkinkan seorang guru dapat menarik minat dan perhatian peserta didik untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dimana dengan menggunakan media pembelajaran ini mampu merangsang peserta didik 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).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (action research), karena penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah pelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Menurut Oja dan Sumarjan (dalam Titik Sugiarti, 1997) mengelompokkan penelitian menjadi empat kelompok yaitu (a) guru sebagai peneliti, (b) penelitian tindakan kolaboratif, (c) simultan terintegratif, (d) administratif social eksperimental.

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SMA Negeri 2 Pekanbaru. Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan pada awal bulan agustus 2017 sampai dengan September 2017. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas XII MIPA 1 tahun 2017 pada pokok bahasan bola volly.

Untuk mengetahui keefektivan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisa deskriptif kuantitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai peserta didik juga untuk memperoleh respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau presentase keberhasilan peserta didik setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada akhir putaran.

Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu:

1. Untuk menilai ulangan atau tes formatif

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh peserta didik yang selanjutnya dibagi dengan jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata – rata tes formatif dapat dirumuskan. $\chi = \frac{\sum X}{\sum N}$

Dengan : χ = nilai rata – rata
: $\sum X$ = jumlah semua nilai peserta didik
: $\sum N$ = jumlah peserta didik

2. Untuk ketuntasan belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar, seorang peserta didik telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 82% atau nilai 82. Dan kelas tersebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 82% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 82%. Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{Peserta Didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{Peserta Didik}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN

Penelitian tindakan dilaksanakan dikelas XII MIPA 1 SMA Negeri 2 Pekanbaru pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018. Jumlah peserta didik dikelas XII MIPA 1 SMA Negeri 2 Pekanbaru adalah 41 orang yang terdiri dari 23 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan ketuntasan belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI).

Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif, dimana pelaksanaan tindakan dilakukan oleh guru dan observer. Menurut Dadang Yudhistira (2013) bahwa didalam penelitian tindakan kelas diperlukan hadirnya suatu kerja sama dengan pihak-pihak lain, seperti atasan, sejawat, mahapeserta didik dan sebagainya. Peneliti dan satu rekan observer melakukan observasi mulai dari awal hingga akhir pembelajaran. Observasi dilakukan terhadap aktivitas peserta didik dan guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat dengan cara memberikan skor pada masing-masing indikator.

Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI). Penggunaan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) bisa meningkatkan minat belajar peserta didik (Neneng Paisah, 2013), dengan menggunakan media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik dan membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran. Aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran berdampak pada ketuntasan belajar peserta didik, dimana peserta didik yang aktif akan turut terlibat langsung dalam pembelajaran seperti mengerjakan tugas, bertanya, mencari informasi dan melatih diri dalam mengerjakan soal (Sardiman, A.M, 2012). Sosialisasi proses pembelajaran dengan menggunakan kotak dan kartu misterius (KOKAMI) di kelas XII MIPA 1 dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2017, dengan tujuan untuk menjelaskan aturan permainan kotak dan kartu misterius (KOKAMI) agar peserta didik tidak kebingungan saat pelaksanaan pembelajaran. Sekaligus pembagian kelompok belajar yang terdiri dari 6-8 peserta didik dengan sifat kelompok yang

heterogen yaitu peserta didik pintar, sedang, dan kurang. Sebelum pembelajaran kimia dimulai peserta didik harus duduk pada kelompoknya masing-masing.

Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar dimana pelaksanaan tes pada akhir pertemuan (evaluasi) dan akhir siklus (*posttest*). Tes akhir siklus dilaksanakan dua kali, tes pertama dilaksanakan setelah pertemuan II yaitu hari Selasa tanggal 22 Agustus 2017 dan tes kedua dilaksanakan setelah pertemuan IV yaitu pada hari Kamis tanggal 05 September 2017. Aktivitas belajar peserta didik yang diamati selama proses pembelajaran kimia dengan menggunakan media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) adalah mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat/jawaban, mengerjakan soal latihan di LKPD, berdiskusi dalam kelompok, antusias pada media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI).

Hasil observasi terhadap aktivitas belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.1 menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan dari pertemuan I ke pertemuan II. Pertemuan I persentase rata-rata aktivitas belajar peserta didik sebesar 67,1067% dengan kriteria baik meningkat pada pertemuan II menjadi 77,96% dengan kriteria baik. Gambaran mengenai hasil belajar dapat dilihat lebih rinci pada Gambar 4.1. Indikator yang aktivitas yang belum tercapai tersebut adalah aktivitas mengajukan pertanyaan dengan persentase sebesar 53,95% sedangkan kriteria keberhasilan 60% dan menyampaikan pendapat/jawaban dengan persentase sebesar 57,24% sedangkan kriteria keberhasilan 60%.

Pertemuan II pada siklus I seluruh indikator aktivitas peserta didik telah mencapai kriteria keberhasilan, bahkan ada indikator yang melebihi kriteria keberhasilan yaitu aktivitas mengerjakan

soal latihan yang ada di LKPD dan keberhasilan peserta didik dalam menyelesaikan kartu pesan. Namun, walaupun telah mengalami peningkatan, masih terdapat beberapa indikator aktivitas peserta didik yang belum optimal, diantaranya adalah:

- a) Aktivitas mengajukan pertanyaan
- b) Aktivitas menyampaikan pendapat/jawaban
- c) Berdiskusi dalam kelompok

Indikator yang belum optimal tersebut membuat peneliti dan guru merancang perencanaan dan perbaikan untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran pada siklus berikutnya (siklus II). Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.2. Kriteria ketuntasan tindakan pada siklus II ditingkatkan lagi sebesar 10-20% tiap indikator dari siklus I. Berdasarkan Gambar 4.2 bahwa pada pertemuan III indikator aktivitas peserta didik yang belum tercapai berdasarkan kriteria keberhasilan dari siklus II adalah aktivitas mengajukan pertanyaan dengan persentase 77,63% dimana kriteria keberhasilan tindakan adalah 80%, dan aktivitas menyampaikan pendapat/jawaban dengan persentase 78,29% sedangkan kriteria keberhasilan tindakan sebesar 85%.

Pertemuan IV seluruh indikator aktivitas peserta didik mencapai kriteria keberhasilan tindakan dengan persentase aktivitas peserta didik yang tinggi dan memperoleh kategori sangat baik. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran hampir seluruh peserta didik aktif dalam mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat/jawaban, mengerjakan soal latihan di LKPD, berdiskusi dalam kelompok dan interaksi antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik tercipta dengan baik, hal ini disebabkan oleh adanya media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI).

Penggunaan media kotak dan kartu misterius (KOKAMI) bisa meningkatkan minat belajar peserta didik (Neneng Paisah, 2013), dengan menggunakan media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik dan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Aktivitas belajar peserta didik meningkat dari siklus I ke siklus II, peningkatan dapat dilihat dari hasil observasi persentase rata-rata aktivitas peserta didik untuk setiap siklusnya. Persentase rata-rata aktivitas belajar peserta didik pada siklus I sebesar 72,54% dengan kategori baik namun belum optimal karena masih ada beberapa indikator aktivitas peserta didik yang belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang ditetapkan. Persentase rata-rata aktivitas peserta didik pada siklus II diperoleh sebesar 88,816% yang masuk kategori sangat baik dan telah mencapai kriteria keberhasilan tindakan. Indikator aktivitas peserta didik dengan kategori sangat baik yaitu peserta didik mengajukan pertanyaan, menyampaikan jawaban/pendapat, mengerjakan soal-soal latihan yang ada dalam LKPD, berdiskusi dalam kelompok, keberhasilan dalam menyelesaikan kartu pesan. Indikator Antusias peserta didik pada media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) memperoleh kategori baik, hal ini terjadi karena skor maksimal hanya diperoleh oleh kelompok yang menang dalam permainan kotak dan kartu misterius (KOKAMI). Aktivitas belajar peserta didik berimplikasi terhadap pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Sesuai yang dijelaskan Sadirman A.M (2012) bahwa aktivitas merupakan hal penting dalam pembelajaran, tanpa adanya aktivitas

maka proses pembelajaran tidak akan berlangsung dengan baik. Aktivitas peserta didik masing-masing indikator yang diperoleh dari hasil observasi dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Peserta didik mengajukan pertanyaan
Bertanya adalah proses meminta keterangan atau penjelasan untuk mendapatkan informasi yang belum diketahui dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Aktivitas peserta didik bertanya pada siklus I adalah 61.85% dengan kategori baik, dapat dilihat peserta didik belum terlalu aktif dalam mengajukan pertanyaan masih rendah yaitu berkisar 10-15 peserta didik dan didominasi oleh peserta didik yang pintar. Hal ini terjadi karena peserta didik belum memiliki keberanian untuk mengajukan pertanyaan terhadap materi yang belum dipahaminya dan peserta didik kurang percaya diri untuk bertanya kepada guru, selain itu guru kurang memotivasi peserta didik untuk bertanya. Aktivitas peserta didik bertanya pada siklus II adalah 84,87% dengan kategori sangat baik. Peserta didik yang mengajukan pertanyaan meningkat dari siklus sebelumnya yaitu berkisar 17-27 peserta didik. Peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan guru lebih meningkatkan interaksi dengan peserta didik dengan cara merangsang pemikiran peserta didik terhadap materi pembelajaran sehingga membangkitkan rasa ingin tahun peserta didik terhadap materi pembelajaran.
2. Peserta didik menyampaikan jawaban/pendapat
Guru menjelaskan materi pembelajaran, ada 1-3 kelompok yang kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, beberapa dari anggota kelompok tersebut bercerita didalam kelompok yang membuat peserta didik kurang fokus sehingga materi yang

- dipelajari tidak dapat dipahami dengan tuntas dan menyebabkan peserta didik tidak bisa menyampaikan pendapatnya. Aktivitas peserta didik menyampaikan jawaban/pendapat pada siklus I adalah 61,19% dengan kategori baik yaitu peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan tepat tanpa alasan berkisar antara 12-16 peserta didik dan peserta didik menjawab pertanyaan dengan tepat dan disertai alasan dikategorikan sangat rendah yaitu 5-6 peserta didik. Hal ini terjadi karena guru tidak memberikan pertanyaan secara acak yang harus dijawab oleh peserta didik-peserta didik yang tidak aktif. Aktivitas peserta didik menyampaikan jawaban/pendapat pada siklus II adalah 86,19 dengan kategori sangat baik, karena guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik yang belum aktif dan memberikan pertanyaan yang lebih banyak dan tersebar secara merata. Selain itu, peserta didik juga lebih giat mencari informasi mengenai materi pembelajaran sehingga peserta didik memiliki bekal sebelum mengikuti proses pembelajaran
3. Peserta didik mengerjakan soal-soal latihan yang ada dalam LKPD
Aktivitas peserta didik dalam mengerjakan soal-soal latihan yang ada dalam LKPD pada siklus I adalah 84,22% dengan kategori sangat baik, pengerjaan LKPD masih didominasi oleh peserta didik yang pintar disetiap kelompok sehingga peserta didik yang kurang aktif dan kurang bertanggung jawab dalam pengerjaan LKPD dan hanya menyalin jawaban dari teman sekelompoknya. Aktivitas peserta didik dalam mengerjakan soal-soal latihan yang ada dalam LKPD pada siklus II adalah 92,44% dengan kategori sangat baik, karena guru telah menegur peserta didik yang tidak berpartisipasi dalam diskusi kelompok sehingga peserta didik lebih bersungguh-sungguh dalam mengerjakan LKPD.
 4. Aktivitas peserta didik berdiskusi dalam kelompok
pada siklus I adalah sebesar 72,04% dengan kategori baik, peserta didik masih belum maksimal berdiskusi didalam kelompok dapat dilihat aktivitas berdiskusi hanya terjalin 1-3 peserta didik disetiap kelompoknya, sedangkan anggota kelompok yang lain belum ikut berpartisipasi bahkan tidak peduli. Aktivitas peserta didik berdiskusi dalam kelompok pada siklus II adalah sebesar 89,15% dengan kategori sangat baik, peserta didik lebih bersungguh-sungguh dalam berdiskusi karena guru telah menunjuk peserta didik yang tidak aktif dalam diskusi kelompok untuk menjawab soal-soal di LKPD ketika presentasi kelompok.
 5. Peserta didik antusias pada media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI)
Aktivitas peserta didik antusias pada media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) pada siklus I adalah sebesar 72,69% dengan kategori baik, karena media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) dapat menarik minat peserta didik untuk belajar. Terlihat pada saat permainan kotak dan kartu misterius (KOKAMI) antusias peserta didik untuk mencari jawaban pertanyaan lebih tinggi dibandingkan mereka menjawab soal-soal yang ada didalam LKPD. Adanya unsur kompetitif dan suasana pembelajaran yang menyenangkan pada kotak dan kartu misterius (KOKAMI) membuat peserta didik bersemangat untuk menjadi kelompok pemenang pada permainan. Aktivitas peserta didik antusias pada media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) pada siklus II

adalah sebesar 80,26% dengan kategori sangat baik, Terlihat semua kelompok berhasil menyelesaikan kartu pesan yang dimainkan sebanyak sebanyak 2 kali putaran. Pembelajaran pada siklus II peserta didik lebih berkompetitif dalam menyelesaikan kartu pesan agar menjadi kelompok pemenang, karena guru lebih mengontrol jalannya permainan kotak dan kartu misterius (KOKAMI) agar suasana kelas tidak ribut karena persaingan dalam kelompok untuk menjadi pemenang.

6. Keberhasilan peserta didik dalam menyelesaikan kartu pesan

Aktivitas keberhasilan peserta didik dalam menyelesaikan kartu pesan pada siklus I adalah sebesar 83,22% dengan kategori sangat baik, namun masih ada 1 kelompok yang tidak dapat menyelesaikan kartu pesan dengan waktu yang telah ditentukan, karena anggota dalam kelompok tersebut tidak semuanya ikut terlibat dalam menyelesaikan kartu pesan. Aktivitas keberhasilan peserta didik dalam menyelesaikan kartu pesan pada siklus I adalah sebesar 100% dengan kategori sangat baik, ini membuktikan bahwa setiap anggota kelompok ikut terlibat mengerjakan kartu pesan dan seluruh kelompok telah berhasil menyelesaikan kartu pesan dengan benar dan tepat waktu, selain itu guru mendekati dan membimbing kelompok yang gagal dalam menyelesaikan kartu pesan agar semua peserta didik bekerja sama dengan kelompoknya untuk ikut aktif terlibat dalam menyelesaikan kartu pesan tersebut.

Ketuntasan belajar peserta didik merupakan pencapaian hasil belajar yang ditetapkan dengan ukuran atau tingkat pencapaian kompetensi yang memadai dan dapat dipertanggungjawabkan sebagai prasyarat penguasaan kompetensi lebih lanjut (Irma pujiati, 2008). Hasil

posttest pada siklus I yang dilakukan setelah pertemuan I dan pertemuan II diperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 89,47% dan ketuntasan belajar klasikal ini telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah diharapkan yaitu 78. Namun terdapat 4 peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar individu.

Hasil analisis terhadap jawaban peserta didik yang tidak mencapai ketuntasan belajar individu diketahui bahwa peserta didik kurang teliti dalam menjawab soal pertanyaan *posttest*. Ketuntasan belajar klasikal pada siklus II adalah sebesar 100%, hal ini menunjukkan peserta didik mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan kriteria keberhasilan tindakan yaitu 80%. Hasil observasi dan refleksi yang telah dilaksanakan dapat diketahui bahwa proses pembelajaran telah terlaksana dengan baik. Susana kelas dalam proses pembelajaran telah kondusif dan menyenangkan dengan adanya media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) yang dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Aktivitas guru, aktivitas peserta didik dalam belajar dan ketuntasan belajar peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran kotak kartu misterius (KOKAMI) telah mencapai kriteria keberhasilan.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian, hasil, dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas XII MIPA 1 SMA Negeri 2 Pekanbaru dengan persentase rata-rata siklus I sebesar 72,53% dan siklus II sebesar 88,82%
2. Penggunaan media pembelajaran kotak dan kartu misterius

(KOKAMI) dapat meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik dengan persentase siklus I sebesar 89,47% dan siklus II sebesar 100%

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., 2005, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Budiningsih, A.C., 2005, *Belajar dan Pembelajaran*, Asdi Mahasatya, Jakarta.
- Depdiknas, 2006, *Petunjuk Teknis Pengembangan Silabus dan Contoh/Model Silabus SMA/MA*, BSNP, Jakarta.
- Dimiyati dan Mujiono, 2002, *Belajar dan pembelajaran*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Djamarah, 2006, *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Firdaus, T., 2012, *Pembelajaran Aktif*, Elmatara, Yogyakarta.
- Hartono, 2011, *PAIKEM*, Zanafa, Pekanbaru.
- Ibrahim, M., 2000, *Pembelajaran Kooperatif*, University Press, Universitas Negeri Surabaya.
- Nasution, S., 2000, *Belajar dan Mengajar*, Bumi aksara, Bandung.
- Nazir, 2005, *Metode Penelitian*, Ghalia Indonesia, Jakarta.
- Sanjaya, W., 2008, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Kencana, Jakarta.
- Sardiman, 2011, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Silberman, M.L., 2011, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Nusa Media, Bandung.
- Slameto, 2010, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Subana, Rahadi, M., Sudrajat, 2005, *Statistik Pendidikan*, Pustaka Setya, Bandung.
- Sudjana, 2005, *Metoda Statistika*, Tarsito, Bandung.
- Sudjana, N., 2010, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Sinar Baru Algesindo, Bandung.
- Uno, H.B., 2008, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Trianto, 2011, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Zaini, H., Munthe, B., dan Aryani, S.A., 2008, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Pustaka Insan Madani, Yogyakarta.