

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif MURDER (Mood, Understand, Recall, Detect, Elaborate, Review) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII (Studi Kasus: SMP Negeri 2 Singaraja Semester Genap Tahun Ajaran 2012/2013)

Nurul Fadillah¹, Dessy Seri Wahyuni², I Gede Mahendra Darmawiguna³

Pendidikan Teknik Informatika
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Bali

Email: nurul.fadillah0505@gmail.com¹, dsy.wahyuni@gmail.com², igd.mahendra.d@gmail.com³

Abstrak—Tujuan penelitian ini untuk mengetahui (1) pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif MURDER (*Mood, Understand, Recall, Detect, Elaborate, Review*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja dengan mengambil pokok bahasan Program Aplikasi, (2) motivasi siswa, dan (3) respon siswa kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif MURDER. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan rancangan penelitian *Posttest Only Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII (*non unggulan*) SMP Negeri 2 Singaraja tahun ajaran 2012/2013. Sebagai sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-9 sebagai kelompok eksperimen dan VII-6 sebagai kelompok kontrol dengan total jumlah siswa sebanyak 83 orang. Terdapat dua jenis variabel dalam penelitian ini yaitu (1) variabel bebas adalah model pembelajaran kooperatif MURDER, dan (2) variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar. Data hasil belajar kemudian dianalisis dengan menggunakan uji-t dengan terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Data motivasi dan respon siswa menggunakan metode angket. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh uji normalitas dan homogenitas kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif MURDER. Nilai rata-rata hasil belajar kelompok siswa dengan model pembelajaran kooperatif MURDER lebih tinggi dari kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung, terdapat peningkatan motivasi siswa pada setiap pertemuan dan siswa merespon positif terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif MURDER.

Kata kunci— Model pembelajaran kooperatif MURDER, hasil belajar, motivasi dan respon siswa.

Abstract— *The purpose of this study are to know (1) the effect of the application of MURDER (Mood, Understand, Recall, Detect, Elaborate, Review) cooperative learning model on learning results ICT in VII grade students of SMP Negeri 2 Singaraja by taking*

Program Application, (2) students' motivation, and (3) students' response to the application of MURDER cooperative learning model. The type of this study is quasi experiment with Posttest Only Control Group Design. The population of this study were the VII grade students (non seeded) of SMP Negeri 2 Singaraja in academic year 2012/2013. The sample of this study are students of VII-9 grade as the experimental group and VII-6 grade as a control group with the total number of students are 83 people. There are two types of variables in this study are (1) independent variable is MURDER cooperative learning model, and (2) dependent variable is the learning result of students. The data was collected using a multiple-choice test method to measure learning result. The learning result data was analyzed using t-test by first prerequisite test analysis that included tests of normality and homogeneity tests. The motivation and students' response data was collected used questionnaires. Based on the data analysis result, obtained by normality test and homogeneity test of the two groups of normally distributed and homogeneous. There is a significant effect on learning result of students who learned with implementing MURDER cooperative learning model. The average value of group learning result of students with MURDER cooperative learning model is higher than the group of students who use direct instructional model, there is an increase in students' motivation at every meeting and students' responded positively to the application of MURDER cooperative learning model.

Keywords— *MURDER cooperative learning model, learning result, motivation and students' response.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi. Seiring dengan perkembangan tersebut, sistem pendidikan nasional menghadapi tantangan yang sangat kompleks dalam menyiapkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu bersaing di era globalisasi. “Upaya yang tepat untuk menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas yang berfungsi sebagai alat untuk membangun SDM yang bermutu tinggi adalah pendidikan” [1].

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, pemerintah dalam pendidikan formal telah menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Salah satu perubahan paradigma pembelajaran pada KTSP adalah orientasi pembelajaran yang semula berpusat kepada guru (*teacher centered*) beralih berpusat kepada murid (*student centered*). Pada KTSP, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi mata pelajaran yang dimaksudkan untuk mempersiapkan siswa agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan teknologi. TIK sebagai bagian kegiatan pendidikan memiliki peranan penting di dalam membentuk SDM yang berkualitas guna menghadapi tantangan yang semakin kompleks. Sebagaimana tujuan pembelajaran TIK, siswa bukan hanya memiliki kemampuan dalam menggunakan peralatan TIK, tetapi diperlukan juga pemahaman tentang konsep TIK. Guru diharapkan memiliki kemampuan dalam mengelola kelas dengan sebaik-baiknya demi mencapai tujuan tersebut. Kemampuan dalam memilih model pembelajaran serta media atau sumber belajar juga merupakan tugas utama guru. Guru hendaknya mengetahui secara baik model pembelajaran dan mampu menerapkannya dengan tepat dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kemajuan mereka [2].

Seperti halnya di SMP Negeri 2 Singaraja, mata pelajaran TIK juga diberikan kepada siswa. Permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran adalah belum maksimalnya pembelajaran yang menekankan siswa untuk dapat menyampaikan ide atau argumentasi secara lisan, dapat memecahkan masalah, serta siswa jarang diarahkan untuk menemukan sendiri konsep dari materi yang dipelajari, sehingga mengakibatkan siswa kurang kreatif, siswa kurang mampu menumbuh kembangkan motivasi dalam belajar secara mandiri, kurang aktifnya siswa dalam hal bertanya maupun mengutarakan pendapatnya serta modul ajar yang digunakan oleh guru kurang menarik perhatian siswa untuk dipelajari karena berupa buku LKS. Sebagian besar siswa malas membaca, sehingga menyebabkan daya serap dan ketuntasan belajar siswa menjadi belum optimal. Menyikapi permasalahan tersebut diperlukan suatu model pembelajaran yang berorientasi *student-centered* dan bisa meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Salah satu model yang berorientasi *student-centered* dan menekankan kognitif dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif MURDER (*Mood, Understand, Recall, Detect, Elaborate, Review*) yaitu suatu model pembelajaran kooperatif yang dihasilkan dari perspektif psikologi kognitif. Model pembelajaran kooperatif ini selain menekankan pada kemampuan kognitif siswa, juga menekankan pada pentingnya peran siswa dan adanya motivasi belajar yang baik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas peneliti ingin mengkaji lebih dalam mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif MURDER pada mata pelajaran TIK yang kemudian peneliti tuangkan dalam penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif MURDER (*Mood, Understand, Recall, Detect,***

***Elaborate, Review*) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja Semester Genap Tahun Ajaran 2012/2013”**.

II. KAJIAN TEORI

A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Secara umum, belajar dapat diartikan sebagai perubahan pada individual yang terjadi melalui pengalaman dan bukan karena pertumbuhan atau karena perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir.

Unsur terpenting dalam mengajar ialah merangsang serta mengarahkan siswa belajar. ”Mengajar pada hakikatnya tidak lebih dari sekedar menolong para siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, serta ide dan apresiasi yang menjurus kepada perubahan tingkah laku dan pertumbuhan siswa”[3].

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna kompleks pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan [3]. Dari makna ini jelas terlihat bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya, dalam konteks inilah kemudian diperlukan kurikulum atau pengetahuan apa yang diinginkan siswa dan bagaimana cara yang efektif untuk mendapatkannya.

B. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain [3]. Selanjutnya Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Dalam mengajarkan suatu pokok bahasan (materi) tertentu harus dipilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan. Misalnya, materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa dan sarana atau fasilitas yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai. Dengan demikian, merupakan hal yang sangat penting bagi para pengajar untuk mempelajari dan menambah wawasan tentang model pembelajaran yang telah diketahui. Karena dengan menguasai beberapa model pembelajaran, maka seorang pengajar akan merasakan adanya kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, sehingga

tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran dapat tercapai dan tuntas sesuai yang diharapkan.

C. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mendorong para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pembelajaran [4]. Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks.

D. Model Pembelajaran MURDER

Psikologi kognitif memiliki perspektif dominan dalam pendidikan masa kini yang berfokus pada bagaimana manusia memperoleh, menyimpan dan memproses apa yang dipelajarinya dan bagaimana proses berpikir dan belajar itu terjadi. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dihasilkan oleh perspektif ini adalah MURDER.

Kegiatan pembelajaran MURDER dibagi atas enam kegiatan utama, yaitu [5]: 1) *Mood*, menciptakan suasana rileks dan memotivasi siswa, 2) *Understand*, pemaknaan dan pembentukan pemahaman, 3) *Recall*, mengkomunikasikan pemahaman dan ide yang dimiliki (satu anggota), 4) *Detect*, mencermati penyampaian informasi, 5) *Elaborate*, mengelaborasi pemahaman dengan contoh atau aplikasi, opini, pertanyaan, 6) *Review*, merangkum pembelajaran setelah menyelesaikan seluruh tugas.

Langkah-langkah kegiatan model pembelajaran kooperatif MURDER yaitu:

1) *Mood*

Guru berusaha mengkondisikan siswa ada pada situasi belajar yang memotivasi siswa untuk fokus pada kegiatan pembelajaran. Pengkondisian dilakukan dengan cara mengajak siswa mengingat materi sebelumnya yang terkait dengan materi yang akan dipelajari melalui tanya jawab secara lisan serta pemberian informasi ataupun fenomena-fenomena menarik dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu melakukan pembagian anggota kelompok (empat orang) dibagi menjadi dua pasang *dyad*, yaitu *dyad-1* dan *dyad-2* dan memberikan tugas pada masing-masing kelompok.

2) *Understand*

Membaca bagian materi tertentu tanpa menghafalkan oleh masing-masing *dyad* dalam suatu kelompok belajar. Siswa diarahkan untuk mencermati poin-poin penting dalam materi yang dibaca. Dalam fase ini, guru dapat menggunakan LKS untuk menunjang proses pembelajaran. Selanjutnya, salah satu anggota *dyad-1* menemukan jawaban tugas-tugasnya dan anggota yang lain menulis sambil mengoreksi jika ada kekeliruan. Hal yang sama juga dilakukan oleh pasangan *dyad-2*.

3) *Recall*

Salah satu anggota kelompok menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas kepada siswa lain.

4) *Detect*

Dilakukan oleh kelompok lain, mencermati kembali jawaban yang telah mereka buat, mencermati penyampaian yang dilakukan oleh kelompok yang sedang presentasi sehingga jika terdapat ketidakcocokan dengan apa yang disampaikan, maka perlu dikoreksi kembali.

5) *Elaborate*

Mengajukan tanggapan jika terdapat perbedaan pendapat dari presentasi temannya dengan pengalaman yang telah diperoleh sebelumnya dalam menyelesaikan soal-soal ataupun mengemukakan pertanyaan terkait dengan materi yang dibahas.

6) *Review*

Me-review atau merangkum kembali hasil pekerjaan berdasarkan diskusi yang telah berlangsung dan membuat kesimpulan.

E. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Untuk mengevaluasi hasil belajar siswa yang diharapkan, diperlukan tujuan yang bersifat operasional yaitu tujuan berupa tingkah laku yang dapat dikerjakan dan diukur. Dalam sistem pendidikan nasional, klasifikasi hasil belajar yang digunakan adalah mencakup 3 ranah. Ketiga ranah tersebut merupakan penggolongan jenis pengetahuan menurut Benjamin S. Bloom yaitu:

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah suatu wilayah kecakapan yang diperoleh yang mempengaruhi tingkah laku seseorang.

2) Ranah Afektif

Kemampuan afektif peserta didik berhubungan dengan sikap, minat, dan/atau nilai-nilai. Kondisi ini tidak dapat dideteksi dengan tes, tetapi dapat diperoleh melalui angket, inventori, atau pengamatan yang sistematis dan berkelanjutan.

3) Ranah Psikomotor

Kemampuan psikomotor yaitu keterampilan-keterampilan untuk mengadakan koordinasi antara proses-proses psikhis (terutama penginderaan) dengan reaksi-reaksi motoris.

F. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan suatu proses yang menentukan tingkat kegiatan, intensitas, konsisten, serta arah umum dari tingkah laku manusia [6]. Seseorang termotivasi atau terdorong untuk melakukan sesuatu karena adanya tujuan atau kebutuhan yang hendak dicapai. Tujuan atau kebutuhan tersebut akan mengarahkan perilaku seseorang. Begitu pula perilaku seseorang dalam kegiatan belajar mengajar juga memerlukan motivasi untuk belajar. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang

menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai [7].

Ada beberapa ciri motivasi. Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut [7]:

- Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
- Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- Lebih senang bekerja mandiri.
- Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
- Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

III. METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dimana desain penelitian yang digunakan adalah "Posttest Only Control Group Design". Kelas VII-9 dengan jumlah 41 siswa diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif MURDER dan disebut sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas VII-6 dengan jumlah 42 siswa menggunakan model pembelajaran langsung dan disebut sebagai kelompok kontrol. Sebelum menentukan kelas yang akan digunakan sebagai sampel peneliti melakukan uji kesetaraan terlebih dahulu dengan menggunakan ANOVA satu jalur (*one way ANOVA*).

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes dan angket. Metode tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar TIK siswa dengan menggunakan tes pilihan ganda (obyektif). Metode angket digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap pertemuan serta untuk mengetahui respon siswa terkait dengan penerapan model pembelajaran kooperatif MURDER. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data akan dianalisis dengan analisis statistik deskriptif untuk mendeskripsikan data hasil belajar siswa, kemudian data dianalisis dengan memberi makna terhadap deskripsi data. Analisis statistik yang akan digunakan berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sebaran data hasil belajar TIK pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan analisis Chi-Kuadrat [8] dan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians kelompok eksperimen dan kelompok kontrol homogen atau sama, pengujian dilakukan dengan menggunakan uji F [9], sedangkan uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis alternatif yang telah diajukan diterima atau ditolak dengan menggunakan rumus *polled varians*. Skor rata-rata motivasi belajar siswa dan skor rata-rata respon siswa didapatkan dengan membagi jumlah skor dengan jumlah siswa.

IV. PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil pengukuran terhadap hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi, menunjukkan bahwa dari 41 siswa pada kelompok eksperimen, skor tertinggi adalah 30 dan skor terendah adalah 14 dengan rentangan interval data adalah 16, banyak kelas interval adalah 6 serta panjang interval masing-masing kelas adalah 3.

Analisis Deskriptif Data Kelompok Eksperimen disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Analisis Deskriptif Data Kelompok Eksperimen

Intzerval	f_i	x_i	$f_i x_i$	$x_i - \bar{x}$	$f_i (x_i - \bar{x})^2$	FK
13 - 15	2	14	28	-8.05	129.57	2
16 - 18	4	17	68	-5.05	101.96	6
19 - 21	11	20	220	-2.05	46.17	17
22 - 24	14	23	322	0.95	12.67	31
25 - 27	8	26	208	3.95	124.90	39
28 - 30	2	29	58	6.95	96.64	41
Jumlah	41	129	904	-3	512	

Skor rata-rata dapat dihitung dengan rumus:

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{904}{41} \\ &= 22,05 \end{aligned}$$

Berdasarkan data hasil pengukuran terhadap hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi kelompok kontrol, menunjukkan bahwa dari 42 siswa, skor tertinggi adalah 26 dan skor terendah adalah 9 dengan rentangan interval data adalah 17, banyak kelas interval adalah 6 serta panjang interval masing-masing kelas adalah 3.

Analisis Deskriptif Data Kelompok Kontrol disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Analisis Deskriptif Data Kelompok Kontrol

Interval	f_i	x_i	$f_i x_i$	$x_i - \bar{x}$	$f_i (x_i - \bar{x})^2$	FK
9-11	2	10	20	-9.29	172.45	2
12-14	4	13	52	-6.29	158.04	6
15-17	7	16	112	-3.29	75.57	13
18-20	12	19	228	-0.29	0.98	25
21-23	9	22	198	2.71	66.31	34
24-26	8	25	200	5.71	261.22	42
Jumlah	42	105	810	-10.71	734.571	

Skor rata-rata dapat dihitung dengan rumus:

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{810}{42} \\ &= 19,29 \end{aligned}$$

Berdasarkan data yang diperoleh, rata-rata *post-test* hasil belajar TIK pada kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol yaitu $20,05 > 19,29$. Rata-rata hasil belajar TIK tersebut dapat disajikan dalam histogram seperti Gambar 1.



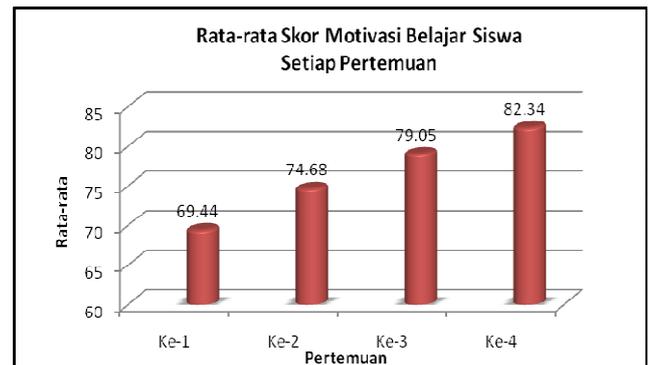
Gambar 1 Histogram Rata-rata Skor Hasil Belajar Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Hasil perhitungan uji normalitas dan homogenitas kedua kelompok memiliki data yang normal dan homogen. Berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan, pada kelompok eksperimen diperoleh χ^2_{hitung} sebesar 0,974, sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh χ^2_{hitung} sebesar 3,162 dan χ^2_{tabel} sebesar 7,815 untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Karena nilai χ^2_{hitung} dari kedua kelompok lebih kecil dari χ^2_{tabel} maka dapat dinyatakan bahwa distribusi data dari kedua kelompok berdistribusi normal, sedangkan dari uji homogenitas yang telah dilakukan diperoleh F_{hitung} sebesar 1,400 dengan F_{tabel} sebesar 1,686. Karena nilai F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka dapat dinyatakan bahwa varians dari kedua kelompok adalah homogen.

Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus *polled varians* dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan 81, dimana dari perhitungan tersebut diperoleh t_{hitung} sebesar 3,208 dengan t_{tabel} sebesar 1,990. Karena nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka hipotesis alternatif (H_a) yang telah diajukan diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif MURDER terhadap hasil belajar TIK siswa kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja semester genap tahun ajaran 2012/2013.

Tercapainya hasil belajar TIK pada kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif MURDER dikarenakan model pembelajaran ini menuntut kinerja siswa untuk mampu menyampaikan materi secara lugas, mengemukakan pendapat dan berargumentasi, menjelaskan dan memperluas pemahaman yang dimiliki. Siswa juga menjadi lebih termotivasi dan merasa senang untuk mengikuti pembelajaran dan siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang sulit dengan mendiskusikan bersama temannya. Melalui diskusi akan terjalin komunikasi dan terjadi interaksi dengan teman kelompoknya.

Berdasarkan hasil analisis angket motivasi belajar siswa yang diberikan pada kelompok eksperimen, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat. Rata-rata skor motivasi belajar siswa pada setiap pertemuan dapat disajikan dalam histogram seperti Gambar 2.

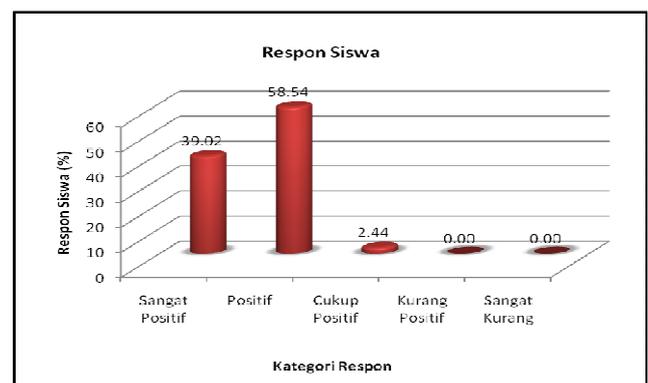


Gambar 2 Histogram Rata-rata Skor Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan Gambar 2 diketahui bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa untuk pertemuan pertama sebesar 69,44, pertemuan kedua sebesar 74,68, pertemuan ketiga rata-rata skor motivasi belajar siswa meningkat lagi menjadi 79,05 dan pada pertemuan terakhir sebesar 82,34. Rata-rata skor motivasi belajar siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif MURDER adalah 76,38.

Terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa dikarenakan pada tahap *mood*, ketika guru mengatur suasana hati siswa, cara yang digunakan guru membuat siswa merasa senang dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media kertas manila, menyusun pertanyaan-pertanyaan pada tahap *apersepsi* sedemikian rupa seperti memberikan permainan menyusun potongan-potongan gambar, pertanyaan menjodohkan dengan menarik garis dan mengelompokkan gambar sesuai dengan klasifikasinya.

Sedangkan hasil analisis respon siswa yang diberikan pada kelompok eksperimen menunjukkan, respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif MURDER adalah positif dengan rata-rata sebesar 79,98. Kategori respon siswa dapat disajikan dalam histogram seperti Gambar 3.



Gambar 3 Histogram Respon Siswa

Berdasarkan Gambar 3 diketahui bahwa persentase respon siswa adalah sebesar 39,02% merespon sangat positif, 58,54% merespon positif dan 2,44% merespon cukup positif terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif MURDER.

V. SIMPULAN

Berdasarkan perumusan masalah, tujuan penelitian, pengajuan hipotesis dan analisis data penelitian, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Adanya pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif MURDER terhadap hasil belajar untuk materi Program Aplikasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata skor hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, memiliki perbedaan sebesar 2,76. (2) Adanya peningkatan motivasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja dalam penerapan model pembelajaran kooperatif MURDER pada mata pelajaran TIK mulai dari pertemuan pertama sampai terakhir. (3) Respon siswa kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja dalam penerapan model pembelajaran kooperatif MURDER adalah positif dengan rata-rata respon sebesar 79,98.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diajukan beberapa saran guna meningkatkan kualitas pembelajaran TIK antara lain: (1) Model pembelajaran kooperatif MURDER dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan. (2) Perlakuan yang diberikan kepada siswa sangat

singkat jika digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Disarankan penelitian lain agar melaksanakan penelitian sejenis dengan pemilihan materi yang berbeda dan waktu lebih lama untuk mendapatkan gambaran yang lebih meyakinkan mengenai hasil belajar TIK siswa. (3) Guru diharapkan semakin meningkatkan kreatifitasnya dalam menciptakan situasi belajar yang mampu membangkitkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dan bekerjasama antar sesama anggota kelompoknya.

REFERENSI

- [1] Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- [2] Ardana, I Made. 2007. *Pendidikan Matematika Realistik Indonesia*. Makalah disajikan dalam Seminar Matematika Regional Bali, Jurusan Pendidikan Matematika, FMIPA, Undiksha, Singaraja 26 Nopember 2007.
- [3] Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [4] Slavin, Robert. 2008. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- [5] Jacobs, G.M.,dkk. 1997. *Co-operative Learning in The Thinking Clasroom*. Makalah disajikan pada The International Conference on Thinking, Singapore.
- [6] Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Cetakan keempat. Jakarta: Rineka Cipta.
- [7] Sardiman, A. M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [8] Sugiyono. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [9] Koyan, I Wayan. 2012. *Statistika Pendidikan (Teknik Analisis Data Kuantitatif)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.