

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Murder* terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Desain Grafis

Huril Iptihani¹, Samsul Lutfi²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Informatika, Universitas Hamzanwadi
email: huril.iptihani0602@gmail.com¹, samsullutfi17@gmail.com²

(Received: 13 November 2019/ Accepted: 18 Desember 2019 / Published Online: 25 Desember 2019)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Murder* Terhadap Keaktifan dan hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X TKJ Di SMK Bajang NW Ajan Tahun Ajaran 2019/2020. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* bentuk *one group pretest posttest design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas X TKJ SMK Bajang NW Ajan. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X TKJ yang berjumlah 30 siswa. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu tes dan lembar observasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dan observasi digunakan untuk mengukur keaktifan belajar siswa. Teknik analisis yang digunakan adalah uji *Paired Sample T Test* dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *murder* terhadap keaktifan siswa (dengan nilai signifikansi $\rho < 0,05$); (2) ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *murder* terhadap hasil belajar siswa (dengan nilai signifikansi $\rho < 0,05$).

Kata Kunci: Model Pembelajaran Tipe *Murder*, Keaktifan Belajar, Hasil Belajar.

Abstract

This study aimed to determine: The Effect of the Implementation of the Murder Type Cooperative Learning Model Against Student Activities and Learning Outcomes in Graphic Design Subjects Tenth Grade of TKJ in SMK Bajang NW Ajan 2019/2020 Academic Year. This type of research was quantitative with experimental methods. The research design used was pre-experimental design in the form of one group pretest-posttest design. The population of this research was the entire Tenth Grade of TKJ SMK Bajang NW Ajan. The sample in this study was Tenth Grade of TKJ, amounting to 30 students. Data collecting used tests and observations. Tests were used to measure student learning outcomes and observation sheets were used to measure student learning activities. The data analysis used was the Paired Sample T-Test with SPSS software. The results show that: (1) there is an influence of the murder type cooperative learning model on student activity (with a significance value $\rho < 0,05$); (2) there is an influence of the murder type cooperative learning model on student learning outcomes (with a significance value $\rho < 0,05$).

Keywords: *Murder Type Cooperative Learning Model, Learning Activity, Study Result*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian individu melalui proses atau kegiatan pengajaran, bimbingan, atau latihan serta interaksi individu dengan lingkungannya untuk mencapai manusia seutuhnya. Tujuan pendidikan nasional adalah membentuk manusia pembangunan yang berpancasila dan membentuk manusia Indonesia yang sehat jasmani dan rohaninya, memiliki pengetahuan dan keterampilan, dapat mengembangkan kreativitas dan tanggung jawab, menyuburkan sikap

demokrasi dan penuh tanggung rasa, dapat mengembangkan kecerdasan yang tinggi dan disertai budi pekerti luhur, mencintai bangsanya dan mencintai sesama manusia sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam UUD 1945. Untuk dapat mencapai tujuan pendidikan tersebut maka diperlukan adanya peningkatan mutu pendidikan. Hal yang mungkin dilakukan di dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan kualitas guru, memperbaiki kurikulum, sistem pendidikan, bahkan proses kegiatan belajar mengajar di dalam maupun diluar sekolah.

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Sagala, 2011: 62). Dalam proses pembelajaran dibutuhkan seorang tenaga pengajar atau pendidik, dalam hal ini guru sebagai penunjang kegiatan pembelajaran dan berperan sebagai pendidik diwajibkan mempunyai kemampuan dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Salah satu peran guru ialah sebagai fasilitator dan mengoptimalkan keaktifan siswa. Guru tidak hanya dituntut memiliki kemampuan dan pengalaman tetapi juga harus memiliki kemampuan praktis. Hal ini sangat penting karena seorang guru dalam pembelajaran tidak hanya membimbing tetapi juga mengajar agar materi yang disampaikan menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami siswa. Sehingga diharapkan guru dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat dengan melibatkan banyak siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Desain Grafis SMK Bajang NW Ajan, keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah karena kegiatan belajar mengajar lebih berpusat pada guru. Siswa lebih cenderung menerima apa saja yang di sampaikan oleh guru seperti mencatat materi, mengerjakan soal atau pemberian tugas dan jarang sekali untuk mengemukakan pendapat maupun pertanyaan. Proses pembelajaran seperti ini belum melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar, sehingga perhatian siswa terhadap mata pelajaran desain grafis belum optimal membuat hasil belajar siswa rendah sedangkan materi yang di ajarkan tersebut memberikan pemahaman yang mendalam serta menuntut siswa untuk mengembangkan *skill* yang mereka miliki untuk di terapkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu upaya perbaikan dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang bisa dilakukan yaitu dengan mengubah pola pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran dan bahan ajar yang tepat, kreatif, dan interaktif. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan yaitu konsep model pembelajaran kooperatif. Menurut Isjoni (2016: 16) model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan adalah *Murder* yang merupakan gabungan dari beberapa kata yang meliputi, *Mood* (Suasana Hati), *Understand* (pemahaman), *Recall* (Mempelajari Kembali), *Detect* (Penemuan kesalahan), *Elaborate* (Pengalaman), *Review* (Pelajari Kembali) (Herdianto, Sudhita, & Sedanayasa, 2014). Santyasa (2009: 15) mengemukakan teknik Murder di hasilkan dari psikologi kognitif. Psikologi tersebut memiliki dominasi yang cukup besar dalam dunia pendidikan saat ini yang berfokus pada bagaimana manusia memperoleh, menyimpan, dan memproses apa yang dipelajarinya, serta bagaimana proses berfikir dan belajar itu terjadi. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Darmika, Suma, & Suastra, (2014) menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe *MURDER* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat membangun motivasi dan keaktifan belajar siswa serta peningkatan kedalaman dan luasnya pemikiran pada peserta didik. Beberapa peneliti telah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *MURDER* pada proses pembelajaran didalam kelas seperti (Masela &

Marasabessy, 2016; Pratiwi & Santriana, 2017; Munandar & Ahmad, 2016). Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Murder* untuk mengetahui keaktifan dan hasil belajar desain grafis siswa kelas X TKJ di SMK Bajang NW Ajan.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode *pre eksperimental design* menggunakan desain *one group pretest posttest design*. Penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2012:8) yaitu metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XTKJ SMK Bajang NW Ajan, jumlah sampel seluruh siswa kelas X TKJ yang berjumlah 30 siswa dengan menggunakan teknik sampel jenuh. Variabel pada penelitian ini terdiri dari variabel bebas (model pembelajaran *murder*) dan variabel terikat (keaktifan dan hasil belajar).

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 di SMK Bajang NW Ajan pada tanggal 22 Juli sampai 9 Agustus 2019. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan tes hasil belajar. Dimana instrumen lembar observasi berisi indikator-indikator keaktifan yang harus di capai siswa, sedangkan instrumen evaluasi berisi soal-soal pilihan ganda (*multiple-choice*) dengan jumlah 5 opsi pilihan yang diberikan sebelum dan setelah perlakuan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif dan statistik inferensial. Dimana teknik statistik deskriptif adalah distribusi frekuensi dalam bentuk penyajian data berbentuk tabel. Sementara itu teknik statistik inferensial menggunakan *Paired Sample T Test*. Sebelum melakukan *Paired Sample T Test* terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan bantuan program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Setelah melakukan pengujian validitas, lembar observasi tersebut selanjutnya digunakan untuk mengukur keaktifan belajar siswa baik sebelum perlakuan maupun setelah perlakuan. Adapun rekapitulasi sebelum perlakuan dan setelah perlakuan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Grafis

Data Statistik	Sebelum Perlakuan (Konvensional)	Setelah Perlakuan (MURDER)
Mean	49,73	68,67
Median	50,00	69,00
Modus	48	69
SD	2,02	2,91
Variansi	4,06	8,51
Skor Min	45	64
Skor Max	53	76
Rentangan	8	12

Berdasarkan tabel 1, dapat disimpulkan bahwa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe MURDER memperoleh keaktifan belajar

lebih tinggi dibandingkan dengan hasil sebelum diberi perlakuan. Setelah diberi perlakuan didapat nilai tertinggi 76 dan nilai terendah 64 dengan rata-rata 68,67. Sedangkan sebelum diberi perlakuan didapatkan nilai tertinggi 53 dan nilai terendah 45 dengan rata-rata 49,73.

Setelah melakukan pengujian validitas, maka tes tersebut digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa baik pada *pretest* maupun *posttest*. Rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Grafis

Data Statistik	Sebelum Perlakuan (Konvensional)	Setelah Perlakuan (MURDER)
Mean	59,67	78,83
Median	60,00	80,00
Modus	60	80
SD	9,55	6,65
Variansi	91,3	44,3
Skor Min	45	70
Skor Max	80	90
Rentangan	35	20

Berdasarkan tabel 2, dapat disimpulkan dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* memperoleh hasil belajar lebih tinggi dibandingkan hasil belajar *pretest*. Pada *pretest* didapatkan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 45 dengan nilai rata-rata 59,67. Sedangkan untuk *Posttest* didapatkan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70 dengan nilai rata-rata 78,83.

Hasil uji normalitas data pada aspek keaktifan menunjukkan bahwa sebelum perlakuan memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 dan setelah perlakuan sebesar 0,200. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Adapun hasil uji normalitas data keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Keaktifan Belajar Siswa

Kelas	N	Mean	Standar Deviasi	Asym-Sig	Keterangan
Sebelum Perlakuan	30	48,43	9,90	0,200	Normal
Setelah Perlakuan	30	63,07	5,51	0,200	Normal

Sementara itu, hasil uji normalitas data pada aspek hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,059 dan *pretest* sebesar 0,067. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Adapun hasil uji normalitas data hasil belajar dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa

Kelas	N	Mean	Standar Deviasi	Asym-Sig	Keterangan
<i>Pretest</i>	30	59,50	9,68	0,067	Normal
<i>Posttest</i>	30	78,83	6,65	0,059	Normal

Selain uji normalitas, uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *one way anova*. Dimana hasil uji homogenitas data lembar observasi keaktifan belajar siswa memperoleh nilai signifikansi 0,093 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data

keaktifan siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan dan setelah perlakuan homogen. Adapun hasil uji homogenitas data lembar observasi keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Data Keaktifan Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
2,921	1	58	0,093	Homogen

Sementara itu, uji homogenitas data hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* memperoleh nilai signifikansi 0,088 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen adalah homogen. Hasil uji homogenitas data hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel 6.

Tabel 06. Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
3,003	1	58	0,088	Homogen

Hipotesis pertama berbunyi “ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe MURDER terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran desain grafis kelas X TKJ di SMK Bajang NW Ajan tahun ajaran 2019/2020”. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan *paired sample t test* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, diperoleh nilai $-T_{hitung} < -T_{tabel}$ yaitu $(-31,032 < -2,045)$ dan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak H_a diterima. Hal ini berarti ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe MURDER terhadap keaktifan siswa dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran MURDER dengan siswa yang mengikuti metode konvensional atau ceramah pada mata pelajaran desain grafis kelas X TKJ di SMK Bajang NW Ajan tahun ajaran 2019/2020. Hasil pengujian statistik dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis Pertama

		Paired Samples Test		
		T	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Keaktifan Siswa	31,032	29	.000

Hipotesis kedua berbunyi “ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe MURDER terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis kelas X TKJ di SMK Bajang NW Ajan tahun ajaran 2019/2020”. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan *paired sample t test* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, diperoleh nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ yaitu $(-13,310 < 2,045)$ dan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak H_a diterima. Hal ini berarti ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe MURDER terhadap hasil belajar siswa antara siswa yang mengikuti model pembelajaran MURDER dengan siswa yang mengikuti metode konvensional atau ceramah pada mata pelajaran desain grafis kelas X TKJ di SMK Bajang NW Ajan tahun ajaran 2019/2020. Hasil pengujian statistik dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis Kedua

		Paired Samples Test		
		T	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Hasil Belajar Siswa	13,310	29	.000

Pembahasan

Hipotesis pertama berbunyi “ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *MURDER* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran desain grafis kelas X TKJ di SMK Bajang NW Ajan tahun ajaran 2019/2020”. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan program SPSS versi 16 diperoleh hasil bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *MURDER* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran desain grafis kelas X TKJ di SMK Bajang NW Ajan tahun ajaran 2019/2020. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 31,032 dan t_{tabel} sebesar -2,045 hal ini berarti $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) dengan demikian H_0 diterima. Diterimanya H_0 disebabkan karena model pembelajaran kooperatif tipe *MURDER* diindikasikan siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah, memberi pendapat dan menyelesaikan kesulitan dalam belajar dengan mencari referensi lain sesuai dengan pelajaran sehingga siswa tidak berpatokan pada satu referensi saja. Model pembelajaran ini juga lebih menekankan pada aktivitas siswa dalam menemukan konsep-konsep yang didiskusikan dan guru berperan sebagai fasilitator dan motivator yang mengkondisikan suasana dan mengorganisasikan siswa dalam membangun pengetahuannya.

Hipotesis kedua berbunyi “ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *MURDER* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis kelas X TKJ di SMK Bajang NW Ajan tahun ajaran 2019/2020”. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan program SPSS versi 16 diperoleh hasil bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *MURDER* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis kelas X TKJ di SMK Bajang NW Ajan tahun ajaran 2019/2020. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 13,310 dan t_{tabel} sebesar 2,045 hal ini berarti $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) dengan demikian H_0 diterima. Diterimanya H_0 disebabkan karena model pembelajaran *MURDER* yang diterapkan lebih mengutamakan kerja sama yang dapat menciptakan kelas yang aktif dan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan ide dan masukan dalam kelompok selain itu juga dapat membuat siswa terhindar dari rasa ngantuk dan bosan.

SIMPULAN

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan analisis yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: 1) ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *MURDER* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran desain grafis kelas X TKJ di SMK Bajang NW Ajan tahun ajaran 2019/2020 dengan nilai Sig (2-tailed) $< 0,05$, yaitu ($0,000 < 0,05$); 2) ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *MURDER* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis kelas X TKJ di SMK Bajang NW Ajan tahun ajaran 2019/2020 dengan nilai Sig(2-tailed) $< 0,05$, yaitu ($0,000 < 0,05$).

REFERENSI

- Darmika, K., Suma, K., & Suastra, I.W. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *MURDER* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar IPA Siswa SMP. *Jurnal Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesa*. 4 (1),
- Herdianto, K., Sudhita, R. I.W., & Sedanayasa, G. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Murder Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SD di Gugus I Kecamatan Buleleng. *Jural Mahasiswa PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.2(1).
- Isjoni.(2016). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Masela, A., & Marasabessy, M. I. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *MURDER (Mood, Understand, Recall, Digest, Expand, Review)* Terhadap Hasil Belajar

- dan Aktivitas Siswa Materi Peluang Kelas XI IPS SMA Advent Maluku. *Jurnal BIMAFIKA: Jurnal MIPA, Kependidikan dan Terapan*.8(1), 25-30.
- Munandar, H.,& Ahmad, F. (2016). Penerapan Model Pembelajaran MURDER Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 12 Makassar.*Jurnal Bionature*. 2(17), 76-80.
- Pratiwi. B, U.,& Santriana, F, M. S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Murder* Pada Kompetensi Dasar Memahami Jenis-Jenis Peralatan Survei Dan Pemetaan Untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa Kelas X Geomatika Di SMK Negeri 1 Madiun. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*. 2(2), 14-19.
- Sagala, S. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta CV.
- Santyasa, I. W. (2009). *Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Kooperatif*. Universitas Pendidikan Ganesha. Nusa Penida.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.