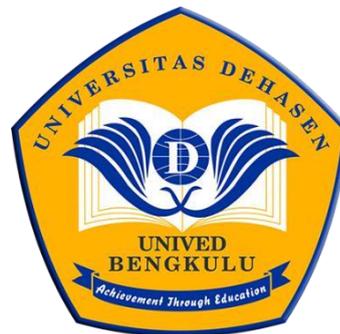


**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF *MURDER* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DASAR
TEKNIK JARINGAN KOMPUTER DAN TELEKOMUNIKASI
SMK NEGERI 3
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI



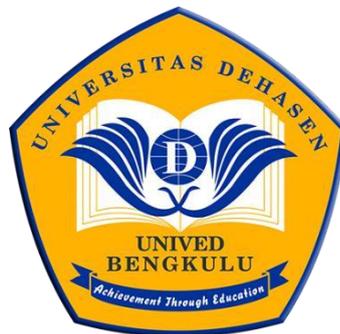
OLEH:

**HERLIN LARA SATI
19210003**

**PRODI PENDIDIKAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU
2023**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF *MURDER* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DASAR
TEKNIK JARINGAN KOMPUTER DAN TELEKOMUNIKASI
SMK NEGERI 3
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI



*Diajukan Sebagai Satu Syarat Untuk Menulis Skripsi
Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Studi
Pendidikan Komputer*

OLEH:

**HERLIN LARA SATI
19210003**

**PRODI PENDIDIKAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF *MURDER* TERHADAP MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR
DASAR TEKNIK JARINGAN KOMPUTER DAN
TELEKOMUNIKASI SMK NEGERI 3
KOTA BENGKULU

SKRIPSI

OLEH

HERLIN LARA SATI
NPM. 19210003

Telah disetujui Oleh Dosen Pembimbing

Pembimbing 1,



Yenni Fitria, M. Pd
NIDN.0222078204

Pembimbing 2,



Diah Selviani, M. Pd. Mat
NIDN.0212019001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Komputer
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Dehasen Bengkulu



Fadlul Amdh Yul, M. Pd. T
NIK.1703169

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF *MURDER* TERHADAP MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR
DASAR TEKNIK JARINGAN KOMPUTER DAN
TELEKOMUNIKASI SMK NEGERI 3
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

**OLEH:
HERLIN LARA SATI
NPM. 19210003**

*Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 26 Mei 2023
Dan Dinyatakan Lulus*

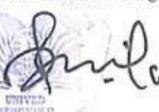
SUSUNAN DEWAN PENGUJI

No	Kedudukan	Nama	NIDN	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Ketua	Yenni Fitria, M. Pd	0222078204		12-06-2023
2.	Sekretaris	Diah Selviani, M. Pd. Mat	0212019001		12-06-2023
3.	Penguji I	Fadlul Amdhi Yul, M. Pd. T	0230098602		12-06-2023
4.	Penguji II	Jumiati Siska, M.T.Pd	0216128801		12-06-2023

Bengkulu, Mei 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Dehasen Bengkulu




Dra. Asnawati, S.Kom. M.Kom
NIK. 1703007

PERYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : HERLIN LARA SATI
NPM : 19210003
Program Studi : Pendidikan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah di tuliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi mencabut gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi dengan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, 2023

Herlin Lara Sati

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Nama : **HERLIN LARA SATI**
NPM : 19210003
Tempat/Tanggal Lahir : Serang Bulan, 14 April 2001
Agama : Islam
Alamat : Desa Tungal 1 Kec. Pino Raya Bengkulu Selatan

Nama Orang Tua :

Ayah : Herman Supardi
Ibu : Lisna Wati
Alamat : Desa Tungal 1 Kec. Pino Raya Bengkulu Selatan

Riwayat Pendidikan :

- ✓ SD Negeri 83 Bengkulu Selatan
- ✓ SMP Negeri 5 Bengkulu Selatan
- ✓ SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan
- ✓ S1 Pendidikan Komputer UNIVED Bengkulu

Pengalaman :

- ✓ Pernah Menjabat Sebagai Sekertaris Umum UKM Seni UNIVED Bengkulu Tahun 2020/2021
- ✓ Pernah Menjabat Sebagai Sekertaris Umum BEM FKIP UNIVED Bengkulu Tahun 2021/2022
- ✓ Pernah Menjabat Bendahara Umum HMI Komisariat Dehasen Bengkulu Tahun 2022/2023
- ✓ Pernah Menjadi Tim Akreditasi Prodi Pendidikan Komputer
- ✓ Pernah Menjadi Stering Comite(SC) LKK HMI Cabang Bengkulu

MOTTO

“bukan spesies yang paling kuat yang bisa bertahan, bukan pula yang paling cerdas, tapi mereka yang paling responsip terhadap perubahan”

(**Charles Darwin**)

“ Kita adalah manusia bebas yang sedang bertumbuh dan berproses, maka dari itu nikmati setiap proses yang sedang berjalan”

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap Alhamdulillah atas semua limpah, rahmat dan kasih sayangnnya dengan tulus kupersembahkan tugas akhirku ini untuk orang-orang yang aku cintai sepenuh hati:

- ❖ Pada Allah SWT trimakasih atas segala rahmat dan hidayahnya, tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
- ❖ Kedua orang tua tersayang, Bapak dan Ibu yang senantiasa mendoakan yang terbaik, sehingga dapat terselesaikan tugas akhirku ini, trimakasih.
- ❖ Adek –adekku trimakasih buat support dan doannya selalu ada di saat susah dan bahagia.
- ❖ Irvan Affrianto trimakasih buat support dan doa serta omelan-omelannya sehingga terselesaikannya tugas akhirku ini.
- ❖ Teman-teman pendidikan komputer angkatan 2019 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas suportnya.
- ❖ Terimakasih buat yang sudah mendoakanku untuk kelancaran dan kemudahan dan semua urusan yang aku lalui.

Trimkasih ya Allah karena Engkau telah memberikan anugrah terbesar dan terindah dalam hidupku...

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATI *MURDER*
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN DASAR DASAR TEKNIK JARINGAN
KOMPUTER DAN TELEKOMUNIKASI
SMK NEGERI 3 KOTA BENGKULU**

Oleh:
Herlin Lara Sati¹⁾
Yenni Fitria²⁾
Diah Selviani²⁾

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *MURDER* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar teknik komputer jaringan dan telekomunikasi SMK Negeri 3 Kota Bengkulu, Metode penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen. Desain yang akan digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Grup Design*. Subjek penelitian ini adalah 36 siswa kelas X TKJT 2 SMK Negeri 3 Kota Bengkulu. Instrumen yang digunakan yaitu 20 butir soal pilihan ganda yang diadopsi dari modul buatan guru SMK Negeri 3 Kota Bengkulu bernama Renno Sari, S. Kom. Teknik analisis yang digunakan adalah uji normalitas, dan uji hipotesis. Hasil dari analisis kuesioner motivasi belajar yang didapatkan rata-rata jawaban 54 dan persentase 90% dengan keterangan tinggi yang artinya Model Pembelajaran *MURDER* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dan Hasil dari pretest dan posttest dengan rata-rata pretest 16,53 dan posttest 84,86 dengan selisih peningkatan hasil belajar sebesar 85% yang menunjukan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian dengan pengujian paired sampel test menunjukan bahwa nilai asym sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dimana t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} $46,681 > 2,056$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya adanya Pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif *MURDER* terhadap hasil belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran Kooperatif *MURDER* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMK Negeri 3 Kota Bengkulu.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, Kooperatif *MURDER*

*Arsip Abstract Untuk Program Studi, dikeluarkan dan diterjemahkan oleh:
Tim Penerjemah UPT Bahasa Inggris UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU*

**THE EFFECT OF THE MURDER COOPERATIVE LEARNING
MODEL ON STUDENTS' MOTIVATION AND LEARNING
OUTCOMES IN THE BASICS OF COMPUTER NETWORK
ENGINEERING AND TELECOMMUNICATION SUBJECT AT SMK
NEGERI 3 OF BENGKULU CITY**

By:
Herlin Lara Sati¹⁾
Yenni Fitria²⁾
Diah Selviani²⁾

This study aims to determine the effect of the MURDER cooperative learning model on motivation and student learning outcomes in the basics of computer network and telecommunications engineering subjects at SMK Negeri 3 of Bengkulu City. This research method is a quantitative experiment. The design to be used is the Pretest-Posttest Control Group Design. The subjects of this study were 36 students of class X TKJT 2 at SMK Negeri 3 of Bengkulu City. The instrument used was 20 multiple choice questions adopted from a module made by a teacher at SMK Negeri 3 of Bengkulu City named Renno Sari, S. Kom. The analysis technique used is the normality test and hypothesis testing. The results of the analysis of the learning motivation questionnaire obtained an average answer of 54 and a percentage of 90% with high information, which means that the MURDER Learning Model influences student learning motivation and the results of the pretest and posttest with an average pretest of 16.53 and a posttest of 84.86 with the difference in increasing learning outcomes is 85% which indicates an increase in student learning outcomes. The results of the study by testing the paired sample test showed that the asym sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ where t_{count} is greater than t_{table} $46.681 > 2.056$ therefore H_0 is rejected and H_a is accepted which means that there is an influence of the application of the MURDER Cooperative learning model on student learning outcomes. It can be concluded that the MURDER Cooperative learning model influences the motivation and learning outcomes of students at SMK Negeri 3 of Bengkulu City.

Keywords: *Learning Model, MURDER Cooperative.*

*Arsip Abstract Untuk Program Studi, dikeluarkan dan diterjemahkan oleh:
Tim Penerjemah UPT Bahasa Inggris UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU*

July 1, 2023



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT. Karena dengan rahmat dan Hidayah nya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi pendidikan komputer fakultas keguruan dan ilmu pendidikan UNIVED Bengkulu dengan judul : pengaruh model pembelajaran kooperatif Murder terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi SMK Negeri 3 kota Bengkulu. Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini banyak terdapat kekurangan di dalamnya. Karena itu, segala saran dan kritik yang sifatnya konstruktif sangat penulis harapkan.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Husaini, SE., M., Si.,AK,CA,CRP Selaku Rektor Universitas Dehasen Bengkulu yang telah memberikan penulis kesempatan untuk menempuh pendidikan diperguruan tinggi.
2. Dra Asnawati, S. Kom., M. Kom, selaku Dekan Fakultas FKIP UNIVED Bengkulu atas semua kebijakannya,
3. Fadlul Amdhi Yul, M. Pd. T, selaku ketua program studi S1 (P.Kom) dan penguji 1 yang senantiasa memberikan motivasi, masukan dan arahan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Yenni Fitria, M. Pd, selaku pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, saran, dan dorongan moral sejak penyusunan Skripsi ini.
5. Diah Selviani, M. Pd. Mat, selaku pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, saran, dan dorongan moral sejak penyusunan Skripsi ini.
6. Terimakasih Ibu Rismaiti, S. Pd., M. Tpd, selaku kepala sekolah SMK Negeri 3 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin penelitian di sekolah.
7. Seluruh guru dan staf SMK Negeri 3 Kota Bengkulu yang telah memberikan semangat, motivasi dan kelancaran saa penelitian di sekolah.

8. Seluruh Dosen program Studi Pendidikan Komputer UNIVED Bengkulu yang telah memberikan ilmu dan informasi sehingga memberikan sumbangan pengayaan teori dalam penulisan skripsi ini.
9. Seluruh Staf administrasi FKIP UNIVED Bengkulu yang telah bersusah payah memberikan pelayanan kepada mahasiswa demi untuk kelancaran dalam penyusunan Skrip ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Komputer FKIP UNIVED Bengkulu angkatan 2019 yang telah membantu, berupa motivasi dan doa.

Atas segalanya semoga semua amalnya bernilai ibadah di sisi Allah SWT, dan semoga karya bermanfaat bagi para pembaca. Amin

Penulis

Herlin Lara Sati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
RIWAYAT HIDUP PENULIS	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah.....	6
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian.....	7
1.6.1. Manfaat Teoritis.....	7
1.6.2. Manfaat Praktis	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1. Kajian Teori	8
2.1.1. Pengertian Model Pembelajaran	9
2.1.2. Karakteristik Model Pembelajaran	9
2.1.3. Fungsi Model Pembelajaran	13
2.1.4. Kooperatif <i>Lerning</i>	14
2.1.5. Kooperatif <i>MURDER</i>	15
2.1.6. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif <i>MURDER</i>	18

2.1.7. Motivasi Belajar.....	18
2.1.8. Fungsi Motivasi Dalam Belajar	19
2.1.9. Sifat Motivasi.....	21
2.1.10. Indikator Motivasi Belajar.....	21
2.1.11. Hasil Belajar	23
2.2. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	24
2.3. Kerangka Berfikir.....	27
2.4. Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1. Loka dan Waktu penelitian.....	30
3.2. Metode Penelitian.....	30
3.3. Definisi Operasional Variabel (Variabel Penelitian)	30
3.4. Populasi dan Sampel	32
3.4.1. Populasi.....	32
3.4.2. Sampel	32
3.5. Teknik Pengumpulan Data	33
3.6. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Deskripsi Data Dan Hasil Penelitian	43
4.2. Penyajian Data Hasil Penelitian	45
4.2.1. Data Hasil <i>Kuesioner</i>	45
4.2.2. Data Hasil Belajar Siswa (<i>Preetest Posttest</i>).....	48
4.3. Analisis Data dan Uji Hipotesis.....	52
4.3.1. Analisis Statistik dan Deskriptif.....	52
4.3.2. Analisis Statistik Infrensial.....	58
4.4. Pembahasan dan Hasil Penelitian.....	62
4.5. Keterbatasan Peneliti.....	65
BAB V PENUTUP	66
5.1. Simpulan.....	66
5.2. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	69

LAMPIRAN.....70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Peserta Didik X TKJT SMK Negeri 3 Kota Bengkulu.....	32
Tabel 3.2 Kisi-kisi indikator motivasi belajar siswa	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Test	37
Tabel 3.4 Deskriptif Penilaian Motivasi Belajar.....	41
Tabel 4.1 Data Hasil Kuesioner Observer	45
Tabel 4.2 Data Hasil Kuesioner Suasana hati (<i>Mood</i>).....	47
Tabel 4.3 Hasil Nilai Preetest.....	48
Tabel 4.4 Hasil Nilai Posttest	50
Tabel 4.5 Deskriptif Preetest dan Posttest.....	52
Tabel 4.6 Frekuensi Preetest	53
Tabel 4.7 Frekuensi Posttest.....	54
Tabel 4.8 Penguasaan materi pada Pretest dan Posttest	55
Tabel 4.9 Deskriptif Ketuntasan hasil belajar Preetest dan Posttest.....	56
Tabel 4.10 Analisis Motivasi Belajar Siswa	57
Tabel 4.11 Uji Normalitas Preetest dan Posttest	59
Tabel 4.12 Test Homogeneity of Variances.....	60
Tabel 4.13 Uji Hepotesis Paired Samples Test.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Data Preetest.....	49
Gambar 4.2 Hasil Data Postest.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Kartu Bimbingan Skripsi	
Surat Penelitian	
Surat Selesai Tugas Penelitian	
Angket Motivasi Belajar Siswa	
Angket Validator Ahli Materi	
Angket Suasana Hati Siswa (Mood)	
Hasil Preetest Siswa	
Hasil Post Test Siswa	
Modul Media Dan Telekomunikasi.....	
Alur Tujuan Pembelajaran.....	
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	
Hasil Uji Statistik SPSS	
Hasil Uji Homogenitas.....	
Hasil Uji Normalitas	
Hasil Uji T.....	
Foto Kegiatan	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan dan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain Pembelajaran merupakan suatu interaksi aktif antara guru yang memberikan bahan pelajaran dengan siswa sebagai objeknya. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang didalamnya terdapat sistem rancangan pembelajaran hingga menimbulkan sebuah interaksi antara pemateri (guru) dengan penerima materi (murid/siswa). Adapun beberapa rancangan proses kegiatan pembelajaran yang harus diterapkan adalah dengan melakukan pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran serta metode atau model pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan guru sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas yang di susun dengan prosedur sistematis dan mengorganisir untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses belajar mengajar dari awal hingga akhir, yang melibatkan bagaimana aktivitas guru dan siswa, dalam desain pembelajaran tertentu yang berbantuan bahan ajar khusus, serta bagaimana interaksi antara guru siswa dan bahan ajar yang terjadi. Umumnya, sebuah model pembelajaran terdiri beberapa tahapan-tahapan proses pembelajaran yang harus dilakukan. Model pembelajaran ini juga berfungsi sebagai pedoman guru untuk menyapaikan pembelajaran kepada siswa, dimana dengan model pembelajaran memudahkan guru untuk menciptakan perilaku siswa yang diinginkan.

Penerapan model pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar dapat menumbuhkan minat belajar siswa, memotivasi siswa serta siswa akan lebih mudah menerima dan memahami materi yang di berikan.

Berbicara mengenai pelaksanaan pembelajaran di sekolah, seringkali masih menimbulkan persoalan yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini terjadi dikarenakan banyaknya siswa yang masih menyepelekan akan pentingnya ilmu pengetahuan. Selain itu, permasalahan yang sering dihadapi oleh kebanyakan siswa sekarang adalah mereka belum bisa menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dan bagaimana pengetahuan itu digunakan. Hal ini terjadi karena cara mereka memperoleh informasi belum tersentuh oleh model pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan kemampuan mereka. Guru dalam melakukan pembelajaran belum sepenuhnya menerapkan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan cara belajar siswa. Hal ini memunculkan permasalahan ketika guru menerapkan model pembelajaran yang monoton dan tidak ada kesesuaian dengan gaya belajar siswanya, maka proses pembelajaran kurang menarik minat belajar dan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Dalam hal belajar siswa akan berhasil kalau dalam dirinya sendiri ada kemauan dan keinginan atau dorongan untuk belajar, karena dengan adanya motivasi belajar maka siswa akan tergerak, terarahkan sikap dan perilaku siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi bukan saja penting karena menjadi faktor penyebab belajar, namun juga memperlancar belajar dan hasil. Secara historik, motivasi juga membuat aktivitas belajar berlangsung lebih menyenangkan, arus komunikasi lebih lancar, menurunkan kecemasan siswa, meningkatkan

kreativitas dan aktivitas belajar. Pembelajaran yang diikuti oleh siswa yang termotivasi akan benar-benar menyenangkan, terutama bagi guru. Siswa yang menyelesaikan tugas belajar dengan perasaan termotivasi terhadap materi yang telah dipelajari, mereka akan lebih mungkin cepat memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu, mengenai proses belajar mengajar yang dilakukan terlihat bahwa masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran yang terkesan monoton dan membosankan membuat siswa kurang memperhatikan pembelajaran yang di jelaskan oleh guru. Sistem pembelajaran juga mempengaruhi motivasi dan keaktifan siswa saat belajar dimana sistem pembelajaran di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu menggunakan sistem Blok, yaitu satu mata pelajaran produktif berlangsung selama 7 jam dalam sehari, hal ini menyebabkan siswa cenderung bosan dalam belajar. Model pembelajaran yang digunakan juga masih menggunakan metode konvensional dimana guru masih dominan dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal itu menyebabkan siswa kurang memahami materi dan lebih banyak untuk berkeaktifan di luar pelajaran seperti bermain game, menonton film dan aktivitas lainnya.

Upaya yang mungkin dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan di atas adalah guru dituntut agar mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran. Dengan siswa aktif dalam proses pembelajaran dapat mengurangi kebosanan dan menumbuhkan minat belajar siswa. Salah satu alternatif model pembelajaran yang diharapkan dapat

meningkatkan keaktifan siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Mood, Understand, Recall, Detect, Elaborate, Review (MURDER)*.

Model Pembelajaran Kooperatif tipe *MURDER* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat membangun motivasi belajar siswa serta peningkatan kedalaman dan luasnya pemikiran pada siswa. Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran tipe ini dapat mengurangi kobosanan siswa dalam belajar dan dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar. Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya (Kusmayuda 2013, Nurhidayat 2020 dan Nasution 2021) mengenai model pembelajaran tipe *MURDER* ini yang sangat berdampak baik untuk memotivasi siswa dalam belajar dan tentunya ini juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka penulis termotivasi untuk menerapkan juga model pembelajaran tipe ini dengan harapan model pembelajaran tipe *MURDER* ini dapat membangun motivasi siswa dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *MURDER* ini terletak pada langkah-langkah pembelajarannya. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *MURDER* terdiri dari, yaitu tahap *Mood* (membangun suasana rileks) , *Understand* (mencermati dan melakukan penelitian), *Recall* (memperesentasikan hasil penelitian), *Digest* (kegiatan Tanya jawab), *Elaborate* (penjelasan), dan *Review* (kesimpulan hasil). Dengan menggunakan model pembelajaran tipe ini siswa akan dapat lebih memahami materi dengan baik karena dengan langkah-langkah tersebut siswa dapat mengembangkan dan memaparkan materi lebih efisien.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang ada di sekolah SMKN 3 Kota Bengkulu dalam proses belajar mengajarnya, membuat penulis memilih model

pembelajaran tipe Kooperatif *MURDER* untuk di terapkan di saat proses belajar mengajar. Menurut penulis model pembelajar tipe ini sesuai dengan gaya belajar dimasa sekarang karena siswa akan di berikan kebebasan untuk mengembangkan materi dan menyampaikan ide-ide yang dimiliki, dan tentunya akan dapat meningkatkan motivasi siswa dan keaktifan siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dari itu penulis mengambil judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *MURDER* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi Smk Negeri 3 Kota Bengkulu”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan penulis pada di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu maka penulis mengidentifikasi masalah terkait kurangnya minat belajar siswa yang mengakibatkan hasil belajar yang menurun:

1. Kurangnya minat siswa untuk belajar dikarenakan model pembelajaran yang guru sampaikan terkesan monoton.
2. Siswa cenderung sibuk sendiri dengan kegiatannya di luar pembelajaran seperti, bermain game, nonton film, tidur, dan lain sebagainya.
3. Guru masih menggunakan metode dan model pembelajaran konvensional.

1.3. Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang ada pada penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Materi yang di fokuskan dalam pembelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi yaitu elemen media dan jaringan telekomunikasi tentang Sistem seluler.
2. Kelas yang di teliti yaitu kelas X TKJ 2.
3. Media yang di gunakan yaitu modul.
4. Aspek yang dinilai adalah aspek kognitif hasil belajar siswa.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah di sampaikan, maka permasalahan yang akan di teliti adalah:

1. Apakah ada pengaruh penarapan model pembelajaran Kooperatif *MURDER* pada hasil belajar siswa?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif *MURDER*?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif *MURDER*.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa menggunakan model kooperatif *MURDER*.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan bisa memberikan informasi yang jelas tentang model pembelajaran *MURDER* (*Mood, Understand, Recall, Digest, Eleborate*

Review) dalam meningkatkan pemahaman siswa mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar SMK Negeri 3 Kota Bengkulu, sehingga dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan khasanah keilmuan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar khususnya Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) SMK Negeri 3 Kota Bengkulu.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah bagi kalangan akademis yang mengadakan penelitian berikutnya maupun mengadakan riset baru tentang model pembelajaran *MURDER (Mood, Understand, Recall, Digest, Elaborate Review)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi baru bagi kalangan pendidik tentang model pembelajaran *MURDER (Mood, Understand, Recall, Digest, Elaborate Review)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar.
- b. Sebagai bahan masukan kepada guru mata pelajaran akan fungsi dari keterampilan mengajar dengan model pembelajaran *MURDER (Mood, Understand, Recall, Digest, Elaborate Review)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa untuk menunjang keberhasilan pendidikan dan pengajaran, khususnya dalam bidang Komputer dan Jaringan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Deskripsi Teori

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan guru sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas yang di susun dengan prosedur sistematis dan mengorganisir untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses belajar mengajar dari awal hingga akhir, yang melibatkan bagaimana aktivitas guru dan siswa, dalam desain pembelajaran tertentu yang berbantuan bahan ajar khusus, serta bagaimana interaksi antara guru siswa dan bahan ajar yang terjadi. Umumnya, sebuah model pembelajaran terdiri beberapa tahapan-tahapan proses pembelajaran yang harus dilakukan. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik (*learning style*) dan gaya mengajar guru (*teaching style*), yang keduanya disingkat menjadi SOLAT (*Style of Learning and Teaching*). (Irdam Idrus & Sri Irawati, 2019)

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Sedangkan menurut Joyce & Weil dalam Mulyani Sumantri, dkk model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar. Berdasarkan beberapa uraian diatas,

maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar. (Kelly & Booth, 2013)

2.1.2 Karakteristik Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki sintaks (pola urutan tertentu) dari suatu model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan urutan alur tahap-tahap keseluruhan yang pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran. Sintaks dari suatu model pembelajaran tertentu menunjukkan dengan jelas kegiatan-kegiatan apa yang harus dilakukan guru atau peserta didik. Sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan tahap-tahap keseluruhan, yang pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran. Sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran tertentu menunjukkan dengan jelas kegiatan-kegiatan apa yang harus dilakukan oleh guru atau siswa. Sintaks (pola urutan) dari bermacam-macam model pembelajaran memiliki komponen-komponen yang sama. Contoh, setiap model pembelajaran diawali dengan upaya menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa agar terlibat dalam proses pembelajaran. Setiap model pembelajaran diakhiri dengan tahap menutup pelajaran, di dalamnya meliputi kegiatan merangkum pokok pelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru. Model pembelajaran dalam penelitian ini, sesuai dengan kurikulum 2013 yang menekankan pada konsep pendekatan scientific dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud, yaitu yang meliputi mengamati,

menanya, menalar, mencoba, membentuk jejaring untuk semua mata pelajaran. (Mirdad, 2020)

Pembelajaran pada Kurikulum MERDEKA berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik. Dimana pada kurikulum ini pembelajarannya berbasis proyek untuk pengembangan *soft skill*.

Model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memiliki nama, ciri, sintaks, pengaturan, dan budaya misalnya *discovery learning*, *project-based learning*, *problem-based learning*, *inquiry learning* dan kooperatif lerning.

Model pembelajaran pada kurikulum MERDEKA memiliki beberapa Kriteria sebagai berikut:

a. Fokus Terhadap Materi yang Esensial

Seperti yang sudah diketahui sebelumnya, Kurikulum Merdeka ini lebih fokus terhadap materi esensial. Oleh karena itu, beban belajar di setiap mata pelajaran menjadi lebih sedikit. Hal ini menunjukkan Kurikulum Merdeka lebih mengutamakan kualitas dibandingkan kuantitas.

Tujuan Kurikulum Merdeka fokus terhadap materi esensial agar guru memiliki waktu yang lebih banyak untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif serta kolaboratif. Beberapa contoh metode itu adalah pembelajaran dengan diskusi dan argumentasi, pembelajaran *project based learning*, dan *problem based learning*.

Jika materi yang diajarkan esensial, guru jadi memiliki waktu lebih banyak untuk memperhatikan proses pembelajaran siswa lebih optimal, misalnya dalam menerapkan asesmen formatif. Dengan demikian, guru

bisa mengetahui kemampuan awal siswa dan mampu memahami kebutuhan belajar siswa. Akhirnya, guru dapat mengajar dan memberi tugas dengan tepat sesuai kemampuan dan karakteristik siswa.

Hasil dari pengajaran materi esensial juga dirasakan oleh sekolah. Sekolah jadi memiliki banyak ruang untuk menggunakan materi konseptual sesuai dengan isi dan misi sekolah serta lingkungan di sekitarnya. Sekolah bukan lagi menekankan pencapaian siswa yang begitu banyak, tetapi fokus terhadap *softskill*. Dengan demikian, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Sekolah dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa lebih baik untuk membantu menyiapkan masa depan mereka.

b. Lebih Fleksibel

Kurikulum Merdeka dinilai lebih fleksibel dibandingkan kurikulum sebelumnya. Artinya, guru, siswa dan sekolah lebih "merdeka" dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah. Sebagai contoh, siswa tidak lagi belajar di kelas dengan membaca buku atau sekadar menghafal, tetapi siswa bisa belajar di mana saja untuk membuat suatu karya atau proyek. Selain itu, dalam Kurikulum Merdeka, kompetensi atau capaian pembelajaran tidak lagi ditetapkan untuk setiap tahun melainkan setiap fase. Salah satu contoh fase adalah SD menetapkan capaian fase A di akhir kelas 2, fase B di akhir kelas 4, serta fase C di akhir kelas 6. Hal ini membantu guru untuk lebih leluasa merancang alur pembelajaran serta kecepatan belajar yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa.

Dalam Kurikulum Merdeka, jam pelajaran juga berubah dari pukul 13.00—14.00. Jam pembelajaran ini tidak ditargetkan per minggu, tetapi untuk per tahun. Dengan begitu, sekolah bisa merancang kurikulum operasionalnya lebih fleksibel. Siswa tingkat SMA sederajat dan paket C kelas 11 dan 12 dibebaskan memilih mata pelajaran yang sesuai dengan minat dan bakatnya. Dengan kata lain, Kurikulum Merdeka tidak lagi menyekat siswa SMA berdasarkan jurusan, tetapi lebih fleksibel. Siswa dibebaskan memilih mata pelajaran yang ingin difokuskannya.

c. Tersedia Perangkat Ajar yang Cukup Banyak

Kurikulum Merdeka, guru juga dibebaskan untuk menggunakan perangkat ajar yang cukup banyak, mulai dari buku teks, asesmen li terasi dan numerasi, modul ajar, dan lain-lain. Selain itu, Kemdikbud mengeluarkan aplikasi android dan *website*, yaitu *platform* Merdeka Mengajar yang bisa digunakan guru sesuai keperluan. Ada pula modul pelatihan yang dapat diikuti guru dan kepala sekolah. Itulah tiga karakteristik Kurikulum Merdeka yang perlu Anda ketahui. Ketiga karakteristik tersebut membantu sekolah dan guru merancang pembelajaran yang lebih optimal menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Kurikulum Merdeka menginginkan pembelajaran yang dapat menumbuhkembangkan siswa secara holistik menjadi Pelajar Pancasila dan siap menghadapi masa depan lebih baik. Menjalankan Kurikulum Merdeka butuh persiapan yang matang. Salah satu bentuk persiapannya adalah dengan meningkatkan kompetensi pendidik melalui pelatihan. Untuk mengikuti pelatihan, kini guru dapat menggunakan internet sebagai

sarananya. Salah satu sarana pelatihan guru yang ada di internet contohnya adalah Kejarcita.id. Kejarcita.id merupakan lembaga yang bergerak di bidang pendidikan untuk memberikan layanan pelatihan dan pendampingan ke sekolah. Dengan demikian, sekolah dapat bersiap-siap untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kejarcita.id juga menjadi *platform* yang menjawab kebutuhan guru mulai dari merencanakan, melaksanakan dan evaluasi pembelajaran. (Ineu et al., 2022)

2.1.3 Fungsi Model Pembelajaran

Adapun fungsi model pembelajaran adalah:

- a. Pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan kegiatan pembelajaran.
- b. Pedoman bagi dosen/ guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dosen/guru dapat menentukan langkah dan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran tersebut.
- c. Memudahkan para dosen/ guru dalam membelajarkan para muridnya guna mencapai tujuan yang ditetapkannya.
- d. Membantu peserta didik memperoleh informasi, ide, ketrampilan, nilai-nilai, cara berfikir, dan belajar bagaimana belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.4 Kooperatif Learning

Kooperatif adalah sikap yang menunjukkan kerjasama, tidak melakukan penentangan terhadap suatu sikap individu maupun golongan tertentu. Secara etimologi, kooperatif berasal dari bahasa Latin *cooperarl* yang berarti ‘bekerja

sama'. Sedangkan secara umum, pengertian kooperatif adalah suatu kegiatan di mana tiap individu dapat bekerja sama dalam suatu hal untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini, kerjasama dalam bidang apapun termasuk hukum. Sikap kooperatif yang ditunjukkan dengan kerjasama dapat memberikan keuntungan bagi suatu organisasi dan berpengaruh baik pada para anggotanya. Seperti terjalannya kerjasama dan komunikasi diantara para anggota akan membantu seseorang untuk dapat membuat keputusan dengan baik. Ali (2021)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI, pengertian kooperatif adalah sikap kerjasama antar individu maupun kelompok yang bersedia membantu apapun. Sementara dalam *Cambridge Dictionary*, kooperatif adalah bersedia untuk membantu atau melakukan apa yang orang tanya dan perintah. Dalam hal ini, menunjukkan suatu kesediaan untuk bertindak atau bekerja bersama-sama untuk tujuan bersama. Sedangkan dalam *Collins Dictionary*, kooperatif adalah dapat bersepakat untuk bekerja sama untuk meredakan ketegangan, dan melakukan apa yang orang minta tanpa mengeluh atau berdebat. Dengan begitu dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian sikap kooperatif adalah salah satu sikap yang menunjukkan sikap untuk mau bekerja sama dengan orang lain, saling berbagi, saling membantu satu sama lain tanpa adanya rasa mengeluh ataupun berdebat yang menyebabkan kedua belah pihak merasa tidak nyaman.

Kooperatif memiliki ciri-ciri yang mendasar. Berikut ini terdapat beberapa ciri-ciri atau karakteristik sikap kooperatif adalah:

a. Menerima perbedaan tiap Individu dalam sebuah kelompok

Ciri-ciri sikap kooperatif yang pertama adalah menerima perbedaan tiap Individu dalam sebuah kelompok. Hal ini sangat penting karena setiap individu memiliki pemikiran, kemampuan, dan latar belakang berbeda. Untuk menyatukannya, pemahaman tentang penerimaan perbedaan menjadi penting.

b. Mengutamakan tujuan untuk kelompok

Selanjutnya, ciri-ciri sikap kooperatif adalah mengutamakan tujuan untuk kelompok. Hal ini sesuai dengan pengertian kooperatif adalah kerja sama untuk mencapai tujuan. Bentuk dari mengutamakan tujuan tentu saja dengan meningkatkan kerja sama dalam kelompok.

c. Melengkapi kekurangan tiap individu dalam kelompok

Selanjutnya, ciri-ciri sikap kooperatif adalah melengkapi kekurangan tiap individu dalam kelompok. Hal ini sangat penting agar proses interaksi dan kerja sama dalam kelompok bisa berjalan dengan baik. Melengkapi kekurangan lebih baik daripada menonjolkan kelebihan.

2.1.5 Kooperatif *MURDER* (*Mood, Understand, Recall, Detect, Elaborate, Review*)

Model Pembelajaran Kooperatif tipe *MURDER* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat membangun motivasi belajar siswa serta peningkatan kedalaman dan luasnya pemikiran pada siswa. Menggunakan model pembelajaran tipe ini dapat mengurangi kobosanan siswa dalam belajar dan dapat menumbuhkan minat untuk belajar. Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya mengenai model pembelajaran tipe *MURDER* ini yang sangat berdampak baik untuk hasil belajar siswa. Maka penulis termotivasi untuk

menerapkan juga model pembelajaran tipe ini dengan harapan model pembelajaran tipe *MURDER* ini dapat membangun motivasi siswa dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Setiyowati & Pramukantoro, 2014)

Pembelajaran kooperatif *MURDER* menekankan pentingnya kemampuan berbahasa atau keterampilan *verbal* siswa dalam mengulang dan merekonstruksi informasi dan ide suatu materi pembelajaran, untuk dipahami dan dijadikan sebagai miliknya yang kemudian mampu kembali dikomunikasikan dengan baik secara *verbal*.

MURDER merupakan model pembelajaran yang termasuk dalam Cooperative Learning. *MURDER* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan suasana hati, pemahaman, pengulangan, penelaahan, pengembangan dan pengulangan kembali. Model pembelajarn kooperatif tipe *MURDER* menggunakan sepasang anggota *dyad* dari suatu kelompok yang beranggotakan 4 orang, dengan langkah kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut menurut Jacob (2008).

- a. *Mood*, mengatur suasana hati yang cocok dengan cara relaksasi dan berfokus pada tugas kelompok. Peran guru adalah berusaha memfasilitasi siswa pada situasi belajar yang memotivasi siswa untuk fokus pada kegiatan pembelajaran yaitu dengan cara memberikan informasi atau fenomena-fenomena menarik dalam kehidupan sehari-hari.
- b. *Understand*, membaca bagian materi tertentu dari naskah tanpa menghafalkan oleh masing-masing *dyad* dalam suatu kelompok. Peran guru adalah membagi naskah menjadi beberapa bagian sehingga memudahkan siswa dalam membagi tugasnya serta mengarahkan siswa untuk mencermati

aspek penting yang ada pada naskah tersebut. Pada fase ini guru dapat menggunakan LKS untuk menunjang proses pembelajaran.

- c. *Recall*, salah satu anggota kelompok memberikan sajian lisan dengan mengulang materi yang dibaca. Peran guru adalah memilih secara acak anggota *dyad* sehingga mendorong kesiapan dari setiap anggota *dyad* untuk menyajikan materi.
- d. *Digest*, dilakukan oleh anggota kelompok lain jika terdapat ketidakcocokan dengan apa yang disampaikan oleh anggota *dyad*, sehingga diperlukan koreksi terhadap kesalahan yang muncul.
- e. *Elaborate*, dilakukan oleh sesama pasangan. Setiap pasangan dapat memberikan contoh atau aplikasi materi yang telah dibaca dalam kehidupan sehari-hari, mengemukakan opini mereka terhadap topik yang dibahas ataupun mengemukakan beberapa pertanyaan yang terkait dengan topik yang dibahas. Langkah-langkah 2, 3, 4, 5 diulang untuk bagian materi selanjutnya.
- f. *Review* atau merangkum kembali hasil pekerjaan berdasarkan hasil diskusi yang berlangsung dan menyimpulkan hasil diskusi.

2.1.6 Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran KOOPERATIF

MURDER

Pada pembelajaran kooperatif tipe *MURDER* terdapat kelebihan dan kekurangan yang ditimbulkan, yang dampaknya dapat dirasakan oleh siswa, antara lain kelebihannya adalah :

- a. Setiap siswa bisa bersosialisasi dengan sesama temannya membentuk suatu kelompok.
- b. Memiliki rasa tanggung jawab atas materi pembelajarannya, dan pembelajaran anggota kelompoknya.
- c. Saling bekerja sama untuk menjadi kelompok terbaik.
- d. Saling mendukung, mendorong dan merayakan keberhasilan bersama.
- e. Setiap anggota dapat berefleksi kembali untuk meningkatkan performanya agar mampu berkontribusi maksimal kepada kelompoknya masing-masing.

Sedangkan untuk kelemahan pada pembelajaran model *MURDER* adalah :

- a. Karena suasana cenderung ramai, maka konsentrasi siswa menurun.
- b. Siswa yang daya tangkapnya lemah merasa ketinggalan dalam pembelajaran.

2.1.7 Motivasi Belajar

Keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung prestasinya pun akan tinggi pula, sebaliknya motivasi belajarnya rendah, akan rendah pula prestasi belajarnya. Tinggi rendahnya motivasi dapat menentukan tinggi rendahnya usaha atau semangat seseorang untuk beraktivitas, dan tentu saja tinggi rendahnya semangat akan menentukan hasil yang diperoleh.

Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak

suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang. Lingkungan merupakan salah faktor dari luar yang dapat menumbuhkan motivasi dalam diri seseorang untuk belajar Kompri (2015).

Motivasi adalah istilah yang paling sering dipakai untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan hampir semua tugas yang rumit. Hampir semua pakar juga setuju bahwa suatu teori tentang motivasi berkenaan dengan faktor-faktor yang mendorong tingkah laku dan memberikan arah kepada tingkah laku itu, juga pada umumnya diterima bahwa motif seseorang untuk terlibat dalam satu kegiatan tertentu didasarkan atas kebutuhan yang mendasarinya, Kholid (2017)

2.1.8 Fungsi Motivasi Dalam Belajar

Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Guru selaku pendidik perlu mendorong siswa untuk belajar dalam mencapai tujuan. Dua fungsi motivasi dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Mendorong siswa untuk beraktivitas Perilaku setiap orang disebabkan karena dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang tersebut. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik karena siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.
- b. Sebagai pengarah Tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk

mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi.

Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Selanjutnya menurut Winarsih (2009) ada tiga fungsi motivasi yaitu:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang dilakukan.
- b. Menentukan arah perbuatan kearah yang ingin dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan

Jadi adanya motivasi akan memberikan dorongan, arah dan perbuatan yang akan dilakukan dalam upaya mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.

Fungsi motivasi sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi, karena seseorang melakukan usaha harus mendorong keinginannya, dan menentukan arah perbuatannya kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian siswa dapat menyeleksi perbuatan untuk menentukan apa yang harus dilakukan yang bermanfaat bagi tujuan yang hendak dicapainya.

2.1.9 Sifat Motivasi

Menurut Sanjaya (2010) dilihat dari sifatnya motivasi dapat dibedakan antara motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah

motivasi yang muncul dari dalam diri individu misalkan siswa belajar karena didorong oleh keinginannya sendiri menambah pengetahuan; atau seseorang berolah raga tenis karena memang ia mencintai olah raga tersebut. Jadi dengan demikian, dalam motivasi intrinsik tujuan yang ingin dicapai ada dalam kegiatan itu sendiri. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datang dari luar diri. Misalkan siswa belajar dengan penuh semangat karena ingin mendapatkan nilai yang bagus; seseorang berolah raga karena ingin menjadi juara dalam suatu turnamen. Dengan demikian dalam motivasi ekstrinsik tujuan yang ingin dicapai berada di luar kegiatan itu. Dalam proses pembelajaran, motivasi intrinsik sulit untuk diciptakan karena motivasi ini datangnya dari dalam diri siswa. Kita tidak akan tahu seberapa besar motivasi intrinsik yang menyertai perbuatan siswa. Hal yang mungkin dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan motivasi ekstrinsik untuk menambah dorongan kepada siswa agar lebih giat belajar.

2.1.10 Indikator Motivasi Belajar

Didalam motivasi belajar, terdapat indikator-indikator yang digunakan untuk menentukan motivasi belajar tersebut. Dr. H. Hamza B. Uno,(2021) menyatakan bahwa terdapat 6 indikator untuk mengukur motivasi belajar, yaitu:

- a. Siswa aktif memperhatikan penjelasan gurudalam kegiatan pembelajaran
- b. Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami
- c. Siswa mengerjakan tugas yang diberikantepat waktu
- d. Siswa memanfaatkan waktu yang ada untukberdiskusi tentang pelajaran dengan teman maupun dengan guru.

- e. Siswa aktif membaca buku untuk mencari sumber jawaban yang benar dalam mengerjakan tugas di kelas
- f. Siswa aktif berdiskusi dengan teman-teman dalam menyelesaikan tugas.
- g. Siswa tidak mudah putus asa dalam mengerjakan sesuatu di kelas
- h. Siswa tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru
- i. Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi menjadi lebih baik
- j. Dalam mengerjakan soal atau mengerjakan tugas di kelas, siswa dapat mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari
- k. Siswa menunjukkan kepedulian terhadap teman-temannya yang belum berhasil
- l. Siswa berusaha mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuannya.
- m. Siswa percaya diri dalam melakukan sesuatu di kelas saat pelajaran
- n. Siswa berani menyampaikan pendapat dalam forum diskusi kelas
- o. Siswa mampu mempertahankan pendapatnya beserta alasannya di hadapan teman yang lainnya

2.1.11. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang penting untuk mengukur tingkat keberhasilan guru dalam kegiatan mengajar, serta memberikan gambaran tentang perkembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa karena mengikuti kegiatan belajar. Dalam hal ini ada beberapa definisi hasil belajar yang dikemukakan oleh para ahli, diantaranya adalah sebagai berikut : Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa,

yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan Kiswari, (2020).

Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan yang sebelumnya. Irdam Idrus & Sri Irawati (2019) berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar untuk sebagian adalah berkat tindak guru dalam usaha pencapaian tujuan pembelajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiringan. Dalam pengajaran adalah hasil yang diukur, seperti yang tertuang dalam rangka angka rapor, dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain, suatu transfer belajar. Berkaitan dengan kemampuan yang diperoleh sebagai hasil belajar, dalam tiga ranah atau kawasan yaitu :

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar berupa kemampuan intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar berupa keterampilan dan kemampuan bertindak.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran akan menghasilkan kemampuan mencakup pengetahuan baru, perubahan sikap

dan keterampilan. Jadi bila seseorang melakukan kegiatan, maka ia akan mengalami perubahan yang merupakan hasil dari usaha dan hasil dari kegiatan belajarnya. Relevan dengan pengertian hasil belajar menurut para ahli, bahwa dasarnya hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seseorang atau siswa berupa pengetahuan baru, perubahan sikap dan keterampilan setelah mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dikelas.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Kusmayuda et al., 2013) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *MURDER* Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Di Gugus V Kecamatan Payangan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif *MURDER* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD di Gugus V Kecamatan Payangan Kabupaten Gianyar tahun pelajaran 2012/2013.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan nonequivalent post-test only control group design. Populasi penelitian berjumlah 105 siswa dan sampel penelitian yang digunakan adalah 40 siswa yang ditentukan dengan teknik random sampling. Data hasil belajar IPA siswa dikumpulkan dengan tes berbentuk pilihan ganda. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t sample independent). Hasil perhitungan Uji-t,

menunjukkan thitung sebesar 3,786 dan ttabel sebesar 2,021. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif *MURDER* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPA kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif *MURDER* lebih baik dibandingkan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Artinya, penggunaan model pembelajaran kooperatif *MURDER* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD di Gugus V Kecamatan Payangan Kabupaten Gianyar tahun pelajaran 2012/2013.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Nurhidayah et al., 2020) yang berjudul Implementasi Strategi Belajar Kooperatif *MURDER* Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Seberapa besar pemahaman konsep fisika peserta didik yang tidak diajar dengan strategi belajar *MURDER* 2) Seberapa besar pemahaman konsep fisika peserta didik yang diajar dengan strategi belajar *MURDER*, 3) Apakah ada perbedaan pemahaman konsep fisika peserta didik yang tidak diajar dan peserta didik yang diajar dengan strategi belajar. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu the matching-only posttest-only kontrol group design. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh kelas XI IPA SMAN 6 Wajo yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah keseluruhan 151 peserta didik.

Sampel pada penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik matching sehingga diperoleh 2 kelas dengan jumlah keseluruhan peserta didik 61. Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis statistik pemahaman konsep fisika menunjukkan bahwa thitung yang diperoleh sebesar 12,31 dan ttabel sebesar 2,02, Sehingga thitung > ttabel hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman konsep fisika antara peserta didik yang diajar dengan strategi belajar *MURDER* dan peserta didik yang tidak diajar strategi belajar *MURDER*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Nasution et al., 2021) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Circ Dengan Strategi *Murder* Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Peserta Didik Di Sma Negeri 1 Sungkai Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan koneksi matematis antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran CIRC dan strategi *MURDER* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif, menggunakan metode penelitian quasi experimental design, dan desain yang digunakan adalah post-test only control group design. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah cluster random sampling. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X MIA 2 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas X MIA 3 sebagai kelas kontrol. Signifikansi diperoleh dengan menggunakan SPSS 23.0 for windows berdasarkan uji t (2-tailed) $= 0,37 < \alpha = 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan koneksi matematis antara peserta didik yang menerima model

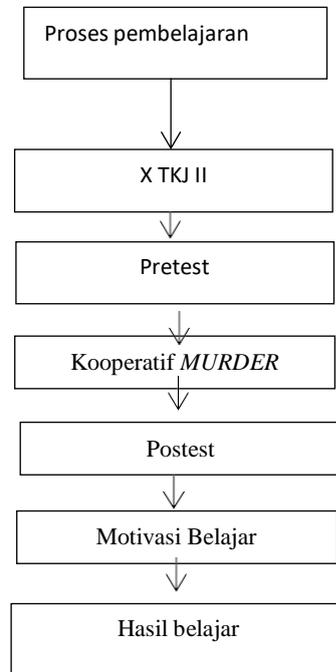
pembelajaran CIRC strategi *MURDER* dan peserta didik yang menerima pembelajaran konvensional. Berdasarkan perhitungan Effect Size diperoleh nilai Effect size sebesar 0,51 yang menunjukkan bahwa model pembelajaran CIRC dengan strategi *MURDER* memiliki kontribusi yang sedang terhadap kemampuan koneksi matematis peserta didik.

2.3 Kerangka Berpikir

Selama ini proses pembelajaran masih konvensional yang bersifat monoton yang hanya menggunakan metode ceramah sehingga motivasi siswa untuk belajar materi Dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi masih rendah. Oleh karena itu menimbulkan kecenderungan siswa mengalami kebosanan dan rasa jenuh. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa menjadi menurun. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan tindakan berupa penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe *MURDER* (*Mood, Understand, Recall, Detect, Eleborate, Review*).

Peneliti menerapkan model pembelajaran Cooperative Learning tipe *MURDER* (*Mood, Understand, Recall, Detect, Eleborate, Review*) terhadap motivasi dan hasil belajar Dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi siswa. Kelas yang diambil oleh peneliti yaitu kelas X kelas X TKJ 2 sebagai . Pada kelas X TKJ 2 siswa diberikan model pembelajaran Cooperative Learning tipe *MURDER* (*Mood, Understand, Recall, Detect, Eleborate, Review*). Setelah pembelajaran dilaksanakan, siswa diberikan *Preetest* dan *posttest* mengenai Motivasi belajar dan tes hasil belajar siswa. Hasil dari *Preetest dan Posttest* dari kelas tersebut kemudian dibedakan.

Kerangka pikir penerapan model Cooperative *MURDER* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, dapat digambarkan dalam bagan berikut:



Bagan 2.1. Kerangka Pikir penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan suatu dugaan terhadap kondisi yang ada dimana dugaan itu disimpulkan dari hasil pemikiran awal dari pemahaman sementara. Ada dua jenis hipotesis yang peneliti ketahui sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a) adalah hipotesis yang dinyatakan dalam seperti : ada pengaruh antara variabel X dan variabel Y (Variabel Y1 dan Y2).

2. Hipotesis nol (H_0) adalah hipotesis yang dinyatakan dalam kalimat seperti: tidak ada pengaruh antara variabel X dan variabel Y (Variabel Y1 dan Y2).

Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. H_a : Diduga ada pengaruh model pembelajaran kooperatif *MURDER* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi SMK Negeri 3 Kota Bengkulu.
2. H_0 : Diduga tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif *MURDER* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pelajaran Dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi SMK Negeri 3 Kota Bengkulu.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu yang beralamat di Jl. Jati No.42, Padang Jati, Kec. Ratu Samban, Kota Bengkulu, Bengkulu 38223 khususnya pada kelas X Tkj 2.

Penelitian ini dilakukan pada semester II (genap tahun pelajaran 2023/2024). Penelitian ini dilaksanakan setelah selesai ujian proposal. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ 2 pada mata pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi. sampel 36 siswa.

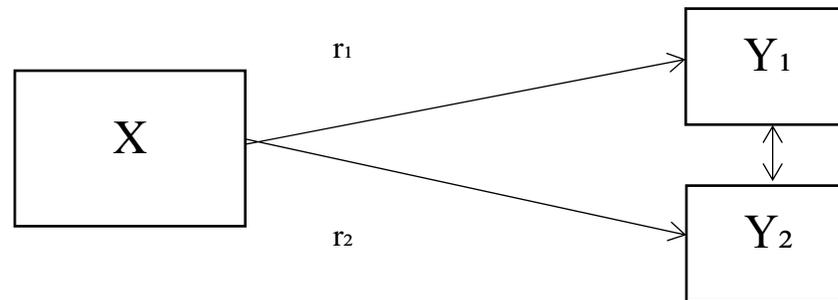
3.2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian eksperimen yang dipakai pada penelitian ini ialah *true experimental design* yakni penelitian dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Ciri utama dari *true experimental design* adalah bahwa, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun dalam kelompok kontrol diambil secara random dan populasi tertentu. Disini digunakan bentuk yaitu *Pretest-Posstest control grup design*,

3. 3 Devenisi Oprasional Variabel (Variabel Penelitian)

Menurut (sugiyono, 2015) Definisi operasional variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Definisi variabel-variabel penelitian harus dirumuskan untuk menghindari kesesatan dalam mengumpulkan data. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui hubungan antara variabel X dengan Variabel Y (Y1 dan Y2), berikut desain penelitiannya:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan :

X : Model pembelajaran Kooperatif MURDER

Y1 : Motivasi

Y2 : Hasil Belajar

r_1 : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif MURDER terhadap motivasi belajar siswa

r_2 : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif MURDER terhadap hasil belajar siswa.

3.4 Populasi dan Sempel

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2011 : 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini populasinya adalah jumlah seluruh murid X TKJ 2 di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu yang berjumlah 36 siswa dimana

Table 3.1 Peserta Didik X TKJ SMK Negeri 3 Kota Bengkulu

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1.	X TKJT 2	36 Orang

3.4.2 Sampel

Dalam penelitian Kuantitatif, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan waktu, tenaga, dan dana. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari Populasi itu (Sugiyono, 2021).

Teknik Sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *Simple Random Sampling*. Berdasarkan teknik pengambilan sampel maka dapat diperoleh dua kelas yaitu kelas eksperimen yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran MURDER dan satu kelas kontrol.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ialah suatu tahap yang kerap digunakan pada penelitian, lantaran fungsi utama pada penelitian ialah mendapatkan data. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan angket.

1. Observasi

Nasution menyatakan bahwa observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Pada penelitian ini melakukan observasi di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu dengan cara mengamati langsung proses pembelajaran dikelas untuk mengetahui motivasi siswa saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung pada mata pelajaran dasar-dasar komputer jaringan dan telekomunikasi SMK tersebut. Untuk membatasi pengamatan ini, observasi ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklist pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pilihannya. Lembar observasi diisi oleh pengamat atau observer, adapun lembar observasi aktivitas siswa dapat dilihat dilampiran.

2. Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang diberikan kepada seseorang yang digunakan untuk mendapatkan jawaban yang dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes awal (Pretest) dan tes akhir (posttest) pada saat penelitian, dilakukan guna mengidentifikasi motivasi dan hasil belajar peserta didik sesudah diterapkan model pembelajaran MURDER.

Instrumen untuk variabel X menggunakan Kuesioner sedangkan untuk variabel Y menggunakan tes hasil belajar. Adapun rancangan kisi-kisi dibuat

untuk menggambarkan semua variabel dan indikator yang akan diukur sebagai berikut :

- Pre-test, tes awal yaitu tes yang diberikan kepada siswa sebelum dimulai kegiatan belajar. Ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar pada kelas eksperimen.
- Post-test, tes akhir yaitu tes yang diberikan kepada siswa setelah berlangsung proses pembelajaran. Ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif MURDER.
- Tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tes, tes diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif MURDER pada pelajaran desain grafis. Tes berupa soal dan pilihan ganda sebanyak 15 buah berbentuk pilihan ganda terdiri dari soal pretest dan posttest.

3. Angket (Kuesioner)

Adapun kuesioner atau seperangkat pertanyaan ataupun pernyataan dalam penelitian ini yang akan diberikan kepada siswa secara langsung objek penelitian ini di kelas X TKJ 2 SMK Negeri 3 Kota Bengkulu.

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *likert*. Alternatif jawaban yang digunakan adalah memberi tanda centang (√) pada jawaban 1, 2, 3, dan 4.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Indikator Motivasi Belajar Siswa

No	Deskripsi pengamatan	No anggota kelompok
1.	Siswa aktif memperhatikan penjelasan gurudalam kegiatan pembelajaran	1,2,3,4
2.	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami	
3.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan tepat waktu	
4.	Siswa memanfaatkan waktu yang ada untuk berdiskusi tentang pelajaran dengan teman maupun dengan guru.	
5.	Siswa aktif membaca buku untuk mencarisumber jawaban yang benar dalam mengerjakan tugas di kelas	
6.	Siswa aktif berdiskusi dengan teman-temendalam menyelesaikan tugas.	
7.	Siswa tidak mudah putus asa dalam mengerjakan sesuatu di kelas	
8.	Siswa tekun dalam mengerjakan tugas yangdiberikan guru	
9.	Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi menjadi lebih baik	

10.	Dalam mengerjakan soal atau mengerjakan tugas di kelas, siswa dapat mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari	
11.	Siswa menunjukkan kepedulian terhadap teman-temannya yang belum berhasil	
12.	Siswa berusaha mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuannya.	
13.	Siswa percaya diri dalam melakukan sesuatu di kelas saat pelajaran	
14.	Siswa berani menyampaikan pendapat dalam forum diskusi kelas	
15.	Siswa mampu mempertahankan pendapatnya beserta alasannya di hadapan teman yang lainnya	

4. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan mengumpulkan data atau informasi agar kegiatan tersebut menjadi mudah dan sistematis. (Sugiyono, 2015). Instrumen diperlukan agar pekerjaan yang dilakukan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga data lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam instrumen ini adalah :

a. Tes

Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Tes yang digunakan terdiri dari 10 soal berbentuk pilihan ganda. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan

standar kompetensi yaitu peserta didik mampu memahami media dan jaringan telekomunikasi.

Tabel. 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Test

Kompetensi Dasar	Elemen	Indikator	Butir-butir soal	jumlah
Media dan jaringan telekomunikasi	Sistem Seluler	Menjawab soal yang berkaitan Sistem Seluler	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15	15

b. Kuesioner

Sebagian besar penelitian umumnya menggunakan angket sebagai metode yang dipilih untuk mengumpulkan data, angket memang mempunyai banyak kebaikan sebagai instrumen pengumpulan data. Peserta didik dimohonkan agar memberikan jawaban dengan menandai tanda (\checkmark) tepat di satu pilihan jawaban yang sudah disediakan. Penilaian angket memakai skala dengan empat kriteria jawaban yakni setuju (S), sangat setuju (SS), tidak setuju (TS) dan kurang setuju (KS). Item angket terdiri atas item (+) serta item (-). Pada masing-masing pilihan jawaban diberi penilaian khusus dimana item yang positif penilaian yang diberi antara 4-1 lalau item negatif diberi nilai 1-4

3.6 teknik Analisis Data

Analisis data yaitu proses mengatur urutan data, mengorganisasikan ke dalam suatu pola, kategori dan suatu uraian dasar. Analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial akademis dan ilmiah

Adapun data kuantitatif dianalisis oleh penulis dengan menggunakan statistik. rumus yang digunakan adalah rumus t-tes atau uji t. karena yang digunakan rumus, rumus teh banyak ragamnya dan pemakainya disesuaikan dengan karakteristik data yang akan dibedakan. Ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi sebelum uji t dilakukan yaitu:

3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Tujuan dari uji ini ialah untuk mengetahui apakah data yang terambil merupakan data berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data dapat menggunakan uji one Sampel Kolmogrov-Smirnov test dengan ketentuan $Asymp. Sig > 0,05$ maka data maka data berdistribusi normal.

Adapun langkah langkah uji normalitas SPSS sebelum dapat melakukan analisis, hal ini pertama yang perlu dilakukan adalah mengisi data pada Variabel view dan data view. Lalu ikuti langkah langkah berikut:

- a. Klik menu Analyze, kemudian masuk ke Descriptive statistik selalu Exploler.

- b. Pada jendela Explorer, terdapat kolom dependent list, pindahkan variabel yang ingin diuji ke kolom tersebut.
- c. Pilih bot pada display. Tentang bagian Descriptive, lalu isi Confidence interval for mean dengan angka tertentu yang sesuai dengan kebutuhan, kemudian klik oke
- d. Klik plots, lalu beri Centang pada normality Plod with tests jika sudah, klik continue, kemudian klik oke
- e. Hasil uji normalitas sudah bisa dibaca untuk kemudian diolah lebih lanjut

3.6.2 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dengan bantuan SPSS adalah *Independent Sample T Test*. *Independent Sample T Test* digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok. Tes ini juga digunakan untuk menguji pengaruh variabel *independent* terhadap variabel *dependent*. Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh metode *Kooperatif MURDER* dan metode Konvensional terhadap motivasi dan hasil belajar dasar-dasar jaringan komputer dan telekomunikasi siswa. Adapun untuk rumus *Independent t-test* sebagai berikut:

$$t - test = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left(\frac{SD_1^2}{N_1 - 1}\right) + \left(\frac{SD_2^2}{N_2 - 1}\right)}} \quad \text{Dengan } SD_1^2 = \left[\frac{\sum X_1^2}{N_1} - (X_1)^2 \right]$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Rata-rata pada distribusi sampel 1

\bar{X}_2 = Rata-rata pada distribusi sampel 2 SD_1^2 = Nilai varian

pada distribusi sampel 1

SD_2^2 = Nilai varian pada distribusi sampel 2

N_1 = Jumlah individu pada sampel 1

N_2 = Jumlah individu pada sampel 2

1. Analisis data motivasi belajar siswa

Motivasi belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif MURDER dapat diketahui dengan lembar observasi. Lembar pengamatan ini meliputi aspek pendahuluan, inti dan penutup. Pengamatan ini dilakukan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung yaitu dengan memberi *cek-list* (\checkmark) yang sesuai dengan kolom yang tersedia dan penilaiannya berdasarkan kelompok. Hasil observasi motivasi belajar siswa di analisis dengan menjumlahkan skor yang diperoleh masing-masing kelompok berdasarkan indikator dan jumlah akhir disebut skor. Dihitung persentasenya dengan nilai jumlah skor masing-masing kelompok dibagi total skor maksimal dikali 100. Adapun deskriptif penilaian motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut

Table 3.4 Deskriptif Penilaian Motivasi belajar Siswa

No	Angka	Keterangan
1	80-100%	Tinggi
2	60-79%	Sedang
3	10-59%	Rendah

1. Analisis hasil belajar siswa

Analisis tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui hasil belajar IPAdesain grafis, nilai siswa diperoleh melalui pengolahan tes dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor mentah}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100$$

Data yang diperoleh dari hasil tes dianalisis dengan menggunakan penyesuaian antara hasil tes dengan kriteria ketuntasan minimum mata pelajaran yang ditetapkan sekolah yaitu 77. Ketuntasan belajar siswa secara individu maupun secara klasikal. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran desain grafis yang ditetapkan oleh SMKN 3 Kota Bengkulu adalah 77. Seorang siswa dikatakan tuntas secara individu apabila skor yang diperolehnya adalah ≥ 77 , sedangkan dikatakan tuntas secara klasikal apabila tercapai 75% siswa telah tuntas secara individu. Ketuntasan belajar secara individual dihitung dengan menggunakan rumus:

$$K = \frac{T}{T_t} \times 100\%$$

Keterangan :

K = Persen ketuntasan belajar per siswa

T = Jumlah TPK yang tuntas per siswa

Tt= Jumlah TPK seluruhnya

Hasil belajar dasar-dasar jaringan komputer dan telekomunikasi pada setiap indikator, dianalisis berdasarkan skor yang diperoleh siswa dari tes. Setelah diperoleh, maka dilakukan perhitungan mean rata-rata dari setiap indikator, sehingga dapat disimpulkan mana yang mendapat nilai tertinggi dan indikator yang memiliki nilai terendah. Diperoleh dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = rata-rata nilai indikator

$\sum x\bar{i}$ = jumlah perolehan nilai dari indikator

n = jumlah siswa

