

---

## 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

---

H.L. Sati<sup>1,a)</sup> - Y. Fitria<sup>1)</sup>, D. Selviani<sup>1)</sup>

---

**Affiliation:**

Universitas Dehasen  
Bengkulu Prodi Pendidikan  
Komputer

**Corresponding Author:**

[herlin12@gmail.com](mailto:herlin12@gmail.com)

**Abstract**

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 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian dengan pengujian paired sampel test menunjukkan bahwa nilai asym sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  dimana thitung lebih besar dari ttabel  $46,681 > 2,056$  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*

---

### Pendahuluan

Belajar merupakan inti dari suatu proses yang pelaksanaannya bukan hanya memberi ilmu saja tetapi juga menanamkan sikap perilaku dan nilai dalam diri seseorang sebagai peserta didik. Metode pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses belajar mengajar. metode pembelajaran dipilih agar bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat perlu dipertimbangkan agar metode yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman, kemampuan, berpikir, psikologis dan kondisi sosial siswa. Salah satu fungsi metode pembelajaran adalah menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memperoleh kemudahan dalam belajar (Lesilolo, 2019).

Pembelajaran sendiri merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan

dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Dalam hal ini timbul interaksi dan komunikasi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Rusman, 2013:3). Adapun komponen yang mempengaruhi berjalannya suatu proses pembelajaran untuk mewujudkan tujuan diatas yaitu: 1) guru, 2) siswa, 3) materi pembelajaran, 4) metode pembelajaran, 5) media pembelajaran, dan 6) evaluasi pembelajaran. Proses pembelajaran di sekolah menjadi suatu hal yang penting, karena dengan pembelajaran peserta didik mendapatkan pengetahuan baru, mengasah keterampilan, meningkatkan kinerja, dan pemahaman yang lebih (Nazir, et al., 2012:820). Perhatian peserta didik kepada materi sepenuhnya adalah tugas dari pendidik. Berbagai cara dapat digunakan untuk memusatkan perhatian peserta didik akan materi yang

diajarkan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media adalah alat bantu berupa fisik dan nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien sehingga hasil belajar meningkat (Musfiqon, 2012:28). Perlunya media pembelajaran yang baik dan menarik ini karena pendidik zaman sekarang dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sekaligus menghibur agar tidak kalah dengan teknologi informasi dan dunia hiburan yang semakin canggih.

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.

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. 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 pembelajaran kooperatif tipe *MURDER* menggunakan sepasang anggota *dyad* dari suatu kelompok yang beranggotakan 4 orang,

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 peneri (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 menyepelkan 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 berkativitas 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 peneliti 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”.

### 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*. 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.

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. Teknik pengumpulan data dengan cara : observasi, angket dan dokumentasi. Analisis data dengan cara : uji normalitas dan uji hipotesis (uji-t)

### Hasil Penelitian

#### 1. Hasil Pretest

*Pretest* dilaksanakan sebelum siswa menggunakan Model Pembelajaran *MURDER*, untuk mengetahui kemampuan awal siswa, tes berisi materi tentang Sistem Seluler yang telah siswa pelajari sebelumnya Adapun bentuk tes yang digunakan berupa tes pilihan ganda (*multiple choise test*), yang masing-masing berjumlah 20 soal. Hasil tes dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1 Data Hasil Pretest

No	Responden	Nilai Pretest
1	AP	20
2	AR	10
3	CT	5
4	DB	10
5	ET	5
6	FT	5
7	DP	5
8	HP	10
9	IN	20
10	JM	30
11	KR	10
12	MD	10
13	MH	20
14	MR	20
15	NS	10
16	PF	25
17	RK	10

18	SK	5	9	IN	95
19	SF	40	10	JM	100
20	AD	30	11	KR	65
21	MZ	20	12	MD	75
22	BG	25	13	MH	100
23	ND	15	14	MR	80
24	AD	20	15	NS	85
25	ZC	25	16	PF	80
26	SD	20	17	RK	70
27	RW	35	18	SK	75
28	GH	25	19	SF	100
29	KU	20	20	AD	85
30	YN	10	21	MZ	85
31	TG	5	22	BG	80
32	WD	5	23	ND	85
33	YT	10	24	AD	90
34	KM	25	25	ZC	90
35	HG	15	26	SD	85
36	RY	15	27	RW	90
<b>Jumlah</b>		<b>590</b>	28	GH	90
<b>Rata-rata</b>		<b>16,38</b>	29	KU	90
			30	YN	85
			31	TG	90
			32	WD	80
			33	YT	80
			34	KM	90
			35	HG	80
			36	RY	75
			<b>Rata-rata</b>		<b>84,86</b>

Berdasarkan table 4.3 tentang nilai *pretest* siswa kelas X TKJT 2 maka diperoleh nilai hasil *pretest* dari 36 siswa yang memperoleh nilai tertinggi 40 sebanyak 1 orang dan yang mendapat nilai standar KKM 75 tidak ada, siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM sebanyak 36 orang dengan keseluruhan jumlah nilai yaitu 590 dengan rata-rata 16,38 maka dapat diketahui bahwa nilai *pretest* siswa kelas 10 TKJT 2 tidak ada yang lulus KKM.

## 2. Hasil Belajar Siswa Postests

Peneliti mengambil data nilai *Posttest* peserta didik setelah diterapkannya Model pembelajaran *MURDER*. Soal *Posttest* yang diberikan oleh peneliti sama dengan soal *Pretest* yang diberikan oleh peneliti yaitu berupa 20 soal pilihan ganda dengan materi Sistem Seluler. Soal yang diberikan peneliti disesuaikan dengan kompetensi dasar yang ditentukan. Berikut ini tabel data nilai *Posttest* peserta didik kelas X TKJ 2 SMK N 3 Kota Bengkulu.

Table 2 Hasil Belajar Postest

No	Responden	Nilai <i>Pretest</i>
1	AP	80
2	AR	80
3	CT	90
4	DB	85
5	ET	85
6	FT	85
7	DP	90
8	HP	85

Berdasarkan tabel hasil nilai *Posttest* peserta didik kelas X TKJT 2 di SMKN 3 Kota Bengkulu. Setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif *MURDER*, dapat diperoleh data bahwa nilai rata-rata hasil belajar dalam satu kelas yaitu 84,86. Dari keseluruhan jumlah peserta didik yaitu 36, dan peserta didik yang mencapai KKM berjumlah 34 orang dan yang tidak mencapai KKM berjumlah 2 orang. Maka pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *MURDER* pada penelitian ini mendapatkan persentase dengan predikat sangat tinggi. Karena saat peneliti melakukan penelitian di kelas X TKJT 2 menurut guru mata pelajaran tersebut yang bernama ibu Renno Sari menyatakan bahwa biasanya siswa di kelas X TKJT 2 sulit untuk mendapatkan nilai di atas KKM bahkan jika setelah melakukan remedial sebanyak 3 kali pada ujian soal harian, namun setelah peneliti melakukan penelitian dan menerapkan model pembelajaran Kooperatif *MURDER* siswa pada kelas X TKJT 2 mampu untuk mendapatkan nilai di atas KKM dengan

hannya membutuhkan 1 kali Ujian soal harian. Hal ini dikarenakan pembelajaran menggunakan Model Kooperatif *MURDER* memberikan ruang kepada siswa untuk mengeksplor pengetahuan mereka mengenai pembelajaran dimana model pembelajaran seperti ini belum digunakan di SMK 3 Kota Bengkulu.

Berdasarkan hasil dari *Preetest* dan *Posttest* di atas maka disimpulkan untuk nilai *Preetest* siswa yang tuntas KKM sebanyak 3 orang dan siswa yang tidak tuntas KKM berjumlah 33 orang sedangkan untuk hasil *Posttest* siswa yang tuntas KKM berjumlah 34 siswa dan yang tidak tuntas KKM berjumlah 2 orang. Bahwasanya adanya peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai siswa yang mengalami peningkatan setelah menggunakan Model pembelajaran *MURDER*.

### 3. Uji Hipotesis

Diketahui  $t$  hitung mempunyai nilai  $-18,562$ . Penyebab  $t$  hitung bernilai negative dikarenakan skor mean pretest lebih kecil dari skor mean posttest, pada konteks ini  $t$  hitung adalah nilai mutlak sehingga menjadi  $18,562$ . Selanjutnya menentukan nilai  $t$  tabel melalui distribusi nilai  $t$  tabel statistik.  $T$  tabel dapat ditemukan dengan mengetahui nilai  $df$  yang diperoleh dari  $N-1 = 36-1 = 35$  dan nilai signifikan ( $\alpha/2$ ). Jika  $\alpha$  (derajat kesalahan) yang ditentukan adalah 5% dan menggunakan uji dua pihak, besarnya nilai signifikansi yaitu  $0,05/2 = 0,025$ . Jadi harga  $t$  tabel didapat adalah  $2,045$ .

Berdasarkan paparan diatas, nilai  $t$  hitung =  $18,562 > t$  tabel =  $2,045$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti pengaruh model pembelajaran kooperatif *MURDER* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di SMKN 3 Kota Bengkulu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

## Pembahasan

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 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 seperti menggunakan metode ceramah dimana guru masih dominan dalam proses pembelajaran berlangsung. Guru mata pelajaran tersebut yang bernama ibu Renno Sari juga menyampaikan bahwa siswa kelas X TKJT 2 ini pada mata pelajaran dasar-dasar teknik komputer jaringan dan telekomunikasi sulit untuk mencapai nilai KKM bahkan jika dilakukan perbaikanpun tiga kali perbaikan baru siswa kelas X TKJT 2 mampu mencapai KKM.

Model pembelajaran Kooperatif *MURDER* adalah tipe pembelajaran kooperatif yang dapat membangun motivasi belajar siswa serta peningkatan kedalaman dan luasnya pemikiran pada siswa. Model pembelajaran kooperatif *MURDER* merupakan suatu teknik pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penugasan bagian materi pembelajaran dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Dengan adanya model pembelajaran kooperatif *MURDER* ini guru bisa melihat suasana kelas dan siswa saling bekerja sama dan saling aktif saat proses pembelajaran.

Pada proses penelitian ini pertama-tama yang peneliti lakukan adalah memberikan pretest terkait materi konsep dasar sistem seluler sebelum memulai materi untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif *MURDER*. Selanjutnya peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif *MURDER* pada proses pembelajaran dikelas. Tahap

selanjutnya peneliti memberikan posttest dengan memberikan soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal tentang materi sistem seluler yang telah di pelajari dan dilanjutkan dengan pengisian kuesioner oleh observer mengenai motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pretest, nilai rata-rata siswa  $62,22$  dengan kategori kurang 70%, cukup 15 %, dan baik 15%. Berdasarkan data hasil persentase yang ada dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam hasil belajar pada mata pelajaran Dasar-dasar teknik komputer jaringan dan telekomunikasi tergolong kurang.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil posttest mengalami kenaikan yaitu 84,86 dengan kategori cukup 15%, baik 55% dan baik sekali 30%. Berdasarkan data hasil persentase yang ada dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif MURDER tergolong baik sekali.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji paired sampel t-test dapat disimpulkan bahwa untuk nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa sig (2-tailed) bernilai  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya pengaruh model pembelajaran kooperatif MURDER terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar teknik komputer jaringan dan telekomunikasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Cara lain untuk menguji hipotesis dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel, diperoleh nilai t hitung 18,562 dan nilai t tabel 2,045, maka t hitung  $>$  t tabel maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya pengaruh model pembelajaran kooperatif MURDER terhadap hasil belajar pada mata Dasar-dasar teknik komputer jaringan dan telekomunikasi di SMKN 3 Kota Bengkulu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

### Kesimpulan

Berdasarkan perolehan hasil penelitian dan data yang telah ada maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa pengaruh model pembelajaran MURDER terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi di SMKN 3 Kota Bengkulu berpengaruh terhadap Motivasi dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil analisis respon siswa pada pengaruh motivasi belajar yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif MURDER berpengaruh dengan motivasi belajar siswa di buktikan dari analisis kuesioner yang mendapatkan rata-rata 54 dan persentase 90% dengan keterangan tinggi.

Sedangkan pengaruh model pembelajaran kooperatif MURDER terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi di SMKN 3 Kota Bengkulu yang dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa sig (2-tailed) bernilai  $0,000 < 0,05$  maka dapat

disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, serta membandingkan nilai t dengan nilai t tabel diperoleh nilai t hitung  $18,562 > 2,045$  maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya model pembelajaran kooperatif MURDER berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi di SMKN 3 Kota Bengkulu.

### Daftar Pustaka

- Afandi, M., Chamalah, E., dan Wardani, O. P. (2013). Model & Metode Pembelajaran di Sekolah. Semarang: Unissula Press.
- Arsyad, Azhar. 2022. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Press
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2018. *Deskripsi Butir Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran SMP, SMA, SMK*. Jakarta:BNSP
- Badan Standar Nasional Pendidikan.2102. *Deskripsi Butir Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran SMP, SMA, SMK Komponen Kegrafikan*. Di akses dari <http://bsnp/wp-content/upload/2012/2013/2102-Deskripsi-ITEMKegrafikan-SMP-SMA-SMK-penulis.pdf>. Pada tanggal 3 Februari 20123.
- Badan Standar Nasional Pendidikan.2014. *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Tahun 2014*. Di akses dari <http://bsnp/wp-content/upload/2012/2013/2102-Deskripsi-ITEMKegrafikan-SMP-SMA-SMK-penulis.pdf>
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul*. Yogyakarta : Gava Media
- Depdiknas. 2018. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. Depdiknas.
- Djamilah, Bondan Wijadajanti. 2011. *Problem-Based Learning dan Contoh Implementasinya*. Yogyakarta : FMIPA MIPA
- Hamaningrum. L.N. 2019. *Algoritma dan Pemrograman Menggunakan Java* : Yogyakarta:Graha Ilmu.
- Hartanto. 2012. *Media Pembelajaran* : Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

- 
- Lungkotoy, John. 2019. *Dasar-Dasar Programming*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Majid, A. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Mardapi, Djemari. 2018. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta : Mitra Cendikia Press.
- Mudhlofir, Ali. 2011. *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Bahan AJar dalam Pendidikan Agama Islam*. Jakarta : Raja Grafindo
- Mulyatiningsih, Endang. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Afandi, M. (2013). *Teori & Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Unissula Press.
- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Fitriani Rustiani, 2016, Pengaruh metode Pembelajaran IMPROVE dengan menggunakan permainan Rubik terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas II SD 2 Bandar Lampung, Skripsi, Program studi pendidikan matematika. IAIN Raden Intan Lampung: Bandar Lampung.
- Fadjar Shadiq, "Pentingnya Pemecahan Masalah (widyaiswara PPPTK Matematika)" (Online), tersedia di [fajarp3g.files.wordpress.com/2007/09aapemecahan-masalah\\_ipmpsemarang\\_pdf](http://fajarp3g.files.wordpress.com/2007/09aapemecahan-masalah_ipmpsemarang_pdf)
- Ahmadi, Abu & Widodo Supriyono. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Glover, Derek. 2005. *Improving Learning*. Jakarta: Grasindo.
-