

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan elemen penting digunakan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang kelak akan berguna bagi kemajuan Negara Indonesia. Dengan pendidikan yang bermutu, Indonesia akan mampu bersaing dengan perkembangan zaman yang semakin maju ini. Oleh sebab itu pendidikan di Indonesia harus selalu diperbaharui waktu demi waktu untuk mencapai mutu yang sangat baik. Pendidikan di Indonesia jauh dari kata sempurna, ini dikarenakan “Menurut *Education For All Global Monitoring Report 2012* yang dikeluarkan oleh UNESCO, Indonesia berada diposisi ke-64 untuk pendidikan diseluruh dunia dari 120 negara.¹ Fakta tersebut mengatakan bahwa Indonesia haruslah berbenah dengan pendidikannya.

Pemerintah Indonesia telah berupaya pada pendidikan di Indonesia, cara pemerintah memperbaiki pendidikan Indonesia yaitu dengan perubahan kurikulum. Kurikulum adalah sebuah rancangan pembelajaran yang dijadikan sebagai acuan dari suatu lembaga pendidikan. Perubahan Kurikulum Satuan Belajar (KTSP) menjadi kurikulum 2013 yang diterapkan oleh pemerintah saat ini dimaksudkan agar proses pembelajaran menekankan pada keaktifan peserta didik di kelas. Guru bertindak sebagai fasilitator yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar. Kurikulum 2013 yang diberlakukan saat ini lebih menekankan pada proses pembangunan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik melalui berbagai pendekatan yang mencerdaskan peserta didik. Penguasaan pada materi tidak lagi ditekankan pada pemahaman konsep melainkan pembangunan pengetahuan melalui pembelajaran yang *real*.

¹ Rachmad Faisal Harahap, “Astaga, RI Peringkat ke 64 untuk Pendidikan”, diakses dari <http://okezone.com>, pada tanggal 15 Mei 2015

Upaya pemerintah yang diyakini dapat meningkatkan kualitas pendidikan ternyata saat ini belum menunjukkan hasil yang optimal. Seperti yang terjadi di sekolah menengah atas di Bojonegoro yaitu SMKN 1 Bojonegoro, pembelajaran matematika di sekolah ini menggunakan metode pembelajaran yang tidak menarik sehingga siswa menjadi tidak bersemangat dalam belajar.² Salah satu metode yang diajarkan guru adalah siswa menulis materi yang ada dibuku guru, lalu mempelajarinya secara individu tanpa ada bimbingan mengajar oleh guru. Metode yang digunakan tidak sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini. Kurikulum 2013 tidak menjadikan pasif para peserta didik, melainkan membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran.

Jean Piaget mengemukakan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif oleh seseorang, melainkan melalui tindakan (action). Perkembangan pengetahuan anak bergantung pada seberapa jauh mereka aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya.³ Dengan kata lain perkembangan pengetahuan peserta didik dapat digali dengan cara tindakan. Tindakan yang dilakukan oleh guru, serta tindakan yang dilakukan oleh peserta didik itu sendiri. Guru sebagai fasilitator juga berperan aktif dalam mengawasi dan membimbing peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran.

Salah satu pembelajaran yang cocok untuk diterapkan pada pembelajaran yang berdasar kepada tindakan peserta didik yaitu pembelajaran *MURDER*. *MURDER* adalah model pembelajaran kooperatif yang memiliki langkah-langkah yaitu *mood* (mengatur suasana hati), *understand* (bagian membaca dalam hati), *recall* (mengulang ide utama), *digest* (menelaah materi sebelumnya), *expand* (mengembangkan materi yang ada), *review* (merangkum seluruh isi).⁴

² Berdasarkan Narasumber Isna Nur Syafitri sesuai hasil pengamatan setelah mengajar di SMKN 1 Bojonegoro

³ Martinis Yamin, "Desain baru pembelajaran Konstruktivistik", (Jakarta: Refrensi 2012), 15

⁴ Ni Made Ariningsih, Ni Ketut Suarni, Kd. Suranata, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe MURDER Berbantuan LKS terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SSD Gugus IV Kecamatan Tabanan". (Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha, 2012), 3

Pada tahap *mood* (suasana hati) guru memotivasi siswa untuk belajar. Menciptakan suasana hati untuk siswa belajar menjadi dasar penting yang dilakukan guru saat awal pembelajaran untuk menimbulkan rasa semangat dan ingin untuk belajar.⁵

Tahap *understand* (pemahaman), siswa membaca materi yang diberikan kemudian menandai bagian-bagian penting yang ada pada materi tersebut.⁶ Bagian penting tersebut dikatakan sebagai tujuan dari pembelajaran, tanpa itu maka pengetahuan sikap dan pengetahuan tidak bermakna. Dan perlu diketahui bahwa pemahaman tidak sekedar diingat dan dihafal melainkan juga menghendaki subyek pembelajaran dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Tahap *recall* (pengulangan) siswa mengulang berarti siswa berusaha untuk memasukkan informasi kedalam ingatan jangka panjang seseorang. Waktu yang tepat untuk melakukan *recall* pada model ini adalah ketika siswa selesai membaca materi. *Me-recall* bertujuan agar siswa memiliki kesempatan untuk membentuk atau menyusun kembali informasi yang telah mereka simpan.⁷

Digest (penelaahan) yaitu proses penyelidikan atau mengkaji sesuatu.⁸ Keberhasilan suatu proses pembelajaran dikukur bagaimana siswa dapat menguasai materi pelajaran. Untuk menguasai materi dapat dilakukan dengan memanfaatkan sumber belajar lain untuk menyelesaikan masalah pelajaran, misalnya dengan menggunakan majalah, artikel, buku lain yang relevan, internet, atau dengan diskusi kelompok.

⁵ Ibid

⁶ Jhon R Hayes, “*The complete Problem Solver*”, (Philadelphia: The Frankling Institute Press, 1981), 722

⁷ Jamarah S.B., *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2005), 108

⁸ Ebta Setiawan, “KBBi Online”, diakses dari kbbi.web.id/telaah pada tanggal 15 Mei 2015

Tahap *expand* (pengembangan) merupakan upaya meningkatkan mutu agar dipakai untuk berbagai keperluan dimasa depan.⁹ Dengan pengembangan siswa akan lebih banyak mengetahui tentang hal-hal yang telah dipelajari.

Tahap terakhir adalah *review* (mengulang kembali) merupakan proses mempelajari kembali materi yang telah dipelajari. Tahap ini guru juga mengevaluasi pemahaman siswa terkait dengan konsep yang telah dipelajari.¹⁰

Komponen dalam pembelajaran *MURDER* saling berkaitan dan menjadi sintaks dari model pembelajaran. Dengan uraian penjelasan pembelajaran *MURDER*, cocok untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Dengan membangkitkan motivasi belajar peserta didik, peserta didik akan gampang untuk menyerap informasi materi yang disampaikan. Ini berarti peserta didik akan mempunyai tindakan untuk belajar karena memiliki motivasi untuk mencari informasi yang dia inginkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik mengangkat judul “Pengembangan Perangkat Model Pembelajaran *MURDER* (*Mood, Understand, Recall, Digest, Expand, Review*) pada Materi Koordinat Kartesius Kelas VIII di SMP Darul Muta'allimin”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil pengembangan perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran *MURDER* (*Mood, Understand, Recall, Digest, Expand, Review*) pada materi Koordinat Kartesius secara valid dan praktis ?
2. Bagaimana keefektifan hasil pengembangan perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran *MURDER* (*Mood, Understand, Recall, Digest, Expand, Review*) pada materi Koordinat Kartesius?

⁹ Ibid

¹⁰ Ni Made Ariningsih, Ni Ketut Suami, Kd. Suranata, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *MURDER* Berbantuan LKS terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SSD Gugus IV Kecamatan Tabanan”. (Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha, 2012), 4

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil pengembangan perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran *MURDER (Mood, Understand, Recall, Digest, Expand, Review)* secara valid dan praktis
2. Untuk mengetahui keefektifan hasil pengembangan perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran *MURDER (Mood, Understand, Recall, Digest, Expand, Review)* pada materi Koordinat Kartesius

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis
Dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai model *MURDER (Mood, Understand, Recall, Digest, Expand, Review)*
2. Bagi Guru
Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk mengola kelas dan menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika.
3. Bagi Sekolah
Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menerapkan metode pembelajaran yang dianggap efektif dan efisien.
4. Bagi Siswa
Dengan dilaksanakannya penelitian ini, penerapan model pembelajaran matematika dengan model *MURDER (Mood, Understand, Recall, Digest, Expand, Review)* diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika siswa, serta menurunkan tingkat phobia, ketakutan, maupun ketidaksukaan siswa terhadap matematika.
5. Bagi Peneliti Lain
Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian yang sejenis.

E. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya pembahasan maka dalam penelitian ini ruang lingkup penelitian ditetapkan sebagai berikut :

1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini hanya sebatas pada RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), LKS (Lembar Kerja Siswa), dan *Handout*.
2. Pada penelitian ini diujicobakan secara terbatas pada kelas VIII-A di SMP Darul Muta'allimin Taman Sidoarjo sebanyak 20 siswa untuk dilihat hasil belajar dan respons siswa terhadap pembelajaran

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari kemungkinan terjadinya penafsiran yang berlainan dan menimbulkan ketidakjelasan dalam mengambil kesimpulan dan penilaian dalam penelitian ini, maka perlu diberikan definisi tentang istilah-istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran ialah suatu sarana pembelajaran yang digunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), dan *Handout*.
2. *MURDER* merupakan akronim dari *Mood, Understand, Recall, Digest, Expand, Review*. Yang merupakan enam langkah dari pembelajaran yang merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang berkembang berdasarkan perspektif psikologi kognitif. Keenam langkah pembelajaran *MURDER* yaitu *mood* (suasana hati), *understand* (memahami), *recall* (mengulang kembali), *digest* (menelaah), *expand* (pengembangan), dan *review* (mengecek kembali).
3. Koordinat Kartesius merupakan materi matematika yang mempelajari tentang posisi titik terhadap suatu bidang koordinat dengan menggunakan dua bilangan yang biasa disebut koordinat x (absis) dan koordinat y (ordinat) dari titik tersebut.

4. Valid adalah ketepatan suatu perangkat pembelajaran dalam melakukan fungsi ukurnya. Perangkat dikatakan valid jika validator menyatakan bahwa perangkat tersebut telah baik aspek – aspeknya yaitu: a) ketetapan isinya, b) materi pelajaran, c) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, d) desain fisik.
5. Perangkat dikatakan praktis jika validator menyatakan bahwa perangkat layak digunakan di lapangan dan realitanya menunjukkan bahwa mudah bagi para pengguna untuk menggunakan perangkat pembelajaran tersebut secara leluasa.
6. Efektif adalah seberapa besar pembelajaran dengan menggunakan perangkat yang dikembangkan mencapai indikator-indikator efektivitas pembelajaran. Adapun indikator-indikator efektivitas pembelajaran dalam penelitian ini meliputi :
 - a. Aktivitas siswa efektif
 - b. Keterlaksanaan sintaks pembelajaran efektif
 - c. Respon siswa terhadap pembelajaran positif
 - d. Rata-rata hasil belajar siswa memenuhi batas ketuntasan
7. Aktivitas siswa adalah kegiatan siswa selama pembelajaran berlangsung diukur dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar.
8. Ketuntasan hasil belajar siswa dapat menjadi indikator minimal oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran, dapat ditinjau dari segi aspek pengetahuan di mana penilaian dapat dilakukan melalui soal pilihan ganda dan uraian, sedangkan aspek sikap terdiri dari aspek spiritual dan sosial sedangkan penilaian aspek keterampilan dapat dilakukan melalui pengamatan langsung yang terdiri dari keterampilan proses ilmiah dan keterampilan psikomotor.
9. Respons siswa diperoleh melalui angket berdasarkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran model MURDER pada materi Koordinat Kartesius.

G. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

- Bab I Pendahuluan, dalam bab ini merupakan bagian awal dari penulisan skripsi yang meliputi : latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, keterbatasan penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.
- Bab II Landasan Teori, bab ini merupakan bagian kedua dari penulisan skripsi yang berisi tentang : Pertama, pembahasan mengenai pengertian model pembelajaran *MURDER*. Kedua, pembahasan mengenai perangkat pembelajaran *MURDER*. Ketiga, proses pengembangan perangkat pembelajaran *MURDER*. Keempat, hasil pengembangan perangkat pembelajaran. Kelima, materi Koordinat Kartesius.
- Bab III Metode Penelitian, bab ini merupakan bagian ketiga dari penulisan skripsi yang berisi tentang : jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, objek penelitian, prosedur penelitian, data dan sumber data, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.
- Bab IV Hasil dan pembahasan berisi tentang analisis data dan pembahasan.
- Bab V Simpulan dan saran