



Deskripsi kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik dengan model pembelajaran murder berbantuan puzzle math

Anggitia Lutfiana Dewi^{*1}, Eleonora Dwi Wahyuningsih², Dian Nataria Oktaviani³

Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Pancasakti Tegal, Indonesia.

Jalan Halmahera Km. 1 Tegal, Indonesia.

E-mail: ^{1*}anggitialedewi@gmail.com, ²eleonoradwi60@gmail.com, ³dian85nataria@gmail.com

* Korespondensi Penulis.

Article received : 24 Agustus 2018, article revised : 28 Mei 2019, article published: 31 Mei 2019

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan: 1) kemampuan pemahaman konsep matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran MURDER berbantuan puzzle math dapat melampaui KKM. 2) kemampuan pemahaman konsep yang diajar menggunakan model pembelajaran MURDER berbantuan puzzle math lebih baik daripada peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran langsung. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII Semester Genap SMP Negeri 12 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 183 peserta didik. Metode pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi, observasi dan tes. Hasil penelitian menyatakan bahwa : 1) kemampuan pemahaman konsep matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math dapat melampaui KKM dengan KKM 55 dan ketuntasan klasikalnya mencapai 80%, 2) kemampuan pemahaman konsep matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math lebih baik dari pada peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran langsung dengan rata-rata kelas eksperimen 71,74 dan rata-rata kelas kontrol 39, 19.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Murder; Puzzle Math; Pemahaman Konsep Matematika.

Abstract: The purpose of this study is to describe: 1) the ability to understand mathematical concepts taught using MURDER learning models assisted by math puzzles can exceed KKM. 2) the ability to understand concepts taught using the MURDER learning model assisted by math puzzle is better than students who are taught using direct learning models. The population in this study were VII grade students of Even Semester Middle School 12 of Tegal City 2017/2018 Academic Year, which amounted to 183 students. Methods of data collection using documentation techniques, observation and tests. The results of the study state that 1) the ability to understand mathematical concepts taught using the MURDER type cooperative learning model assisted by math puzzles can exceed KKM with KKM 55 and classical completeness reaches 80%, 2) the ability to understand mathematical concepts taught using assisted MURDER type cooperative learning models math puzzle is better than students who are taught using direct learning models with an experimental class average of 71.74 and control class averages 39, 19.

Keywords: Murder Learning Model; Puzzle Math; Understanding of Mathematical Concepts.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang lebih bermutu (Ayunani, 2012). Namun menurut Herdianto, dkk (2014) mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah, ini dikarenakan masih banyak guru yang

menggunakan model pembelajaran langsung dimana guru menjadi pusat informasi. Guru menjadi pusat informasi sehingga guru lebih aktif dibanding peserta didik dan menyebabkan peserta didik akan menjadi pasif dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih optimal yang akhirnya berefek pada meningkatnya prestasi belajar peserta didik.

Hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di SMP Negeri 12 Tegal masih berorientasi pada pemberian pengetahuan langsung oleh guru kepada peserta didik. Prestasi belajar peserta didik juga tergolong masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai ulangan matematika semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018 dimana peserta didik masih kurang dari batas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65. Berdasarkan penjelasan di atas menandakan bahwa prestasi belajar matematika peserta didik masih rendah.

Melalui wawancara singkat dengan seorang guru matematika kelas VII yang bernama Sulastri S.Pd. pada saat observasi, beliau menjelaskan bahwa peserta didik banyak yang kurang memperhatikan pelajaran, peserta didik juga kurang gigih dalam mencari solusi penyelesaian soal matematika terutama jika itu berhubungan dengan rumus rumus seperti mencari luas atau keliling pada materi segiempat segitiga dan keingintahuan peserta didik dalam belajar matematika juga masih kurang. Ketika peserta didik menjumpai soal yang berbeda dengan yang dicontohkan guru dan lupa dengan rumus yang dikuasai maka peserta didik mulai kehilangan kepercayaan diri untuk mengerjakan soal matematika tersebut. Setelah diamati lebih lanjut hal ini dikarenakan peserta didik hanya mendengar dan mencatat materi yang diberikan guru sehingga peserta didik tidak benar-benar memahami konsep materi tersebut tetapi hanya menghafalkan materi yang diberikan, dengan menghafalkan maka peserta didik akan mudah melupakan materi tersebut. Masalah seperti ini menyebabkan peserta didik tidak memahami konsep pelajaran matematika secara keseluruhan. Hal ini bertolak belakang dengan pendapat Hudoyono (1988) dalam Herawati (2010) sebagaimana bahwa matematika merupakan pelajaran yang berisi konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hierarki. Oleh sebab itu peserta didik harus memahami konsep matematika terlebih dahulu agar dapat menyelesaikan berbagai macam soal-soal matematika, serta dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe MURDER (Mood, Understand, Recall, Digest, Expand, Review) berbantuan media pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe MURDER guru akan membentuk kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 orang. Menurut Mustaqim, Riyadi & Sujadi (2013), model pembelajaran kooperatif tipe MURDER membuat peserta didik dapat memahami konsep materi yang diajarkan dengan cara membacanya berulang-ulang dan dapat mengembangkan materi menggunakan konsep dasar yang telah diberikan. Materi disajikan setelah peserta didik merasa senang dan bersemangat karena model pembelajaran ini mempunyai 6 langkah pembelajaran yaitu mood, understand, recall, digest, expand, review. Berdasarkan langkah-langkah

pembelajaran tersebut menurut Herdianto, dkk (2014) membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, mampu bekerja sama dan menyampaikan pendapat serta dapat memecahkan masalah yang ditemui. Ilmu yang diperoleh peserta didik juga akan lebih lama diingat karena proses pembelajaran tidak sekedar hafalan melainkan lebih mengutamakan proses mendapatkan pengetahuan tersebut, dengan mengutamakan proses diharapkan peserta didik akan lebih memahami konsep dari pelajaran itu sendiri dan terus melekat dalam ingatan peserta didik, sehingga kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada pelajaran matematika dapat ditingkatkan. Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk dapat memahami konsep dari pelajaran (Jatmiko dan Fiantika, 2017). Menurut Hamdani (2011) media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Materi segiempat dan segitiga berisi tentang penjelasan berbagai macam bentuk bangun datar. Media pembelajaran yang sesuai dengan materi tersebut salah satunya yaitu dengan media pembelajaran puzzle math. Media pembelajaran puzzle math adalah suatu teka teki dimana peserta didik akan menganalisis suatu masalah yang didapat dari potongan gambar yang ada. Media pembelajaran ini dapat menarik perhatian peserta didik untuk memperhatikan pelajaran matematika, sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif. Dari uraian diatas, peneliti ingin melihat apakah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math memiliki hasil belajar yang lebih baik dari pada pembelajaran langsung.

METODE

Penelitian dilakukan di kelas VII semester II SMP Negeri 12 Kota Tegal tahun ajaran 2017/2018 dengan pokok bahasan Segiempat dan Segitiga. Populasi terdiri dari 183 peserta didik terbagi dalam 6 kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik simple purposive dengan berbagai pertimbangan yang diperoleh kelas VII-E dan VII-F sebagai kelompok eksperimen, yaitu kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe MURDER berbantuan Puzzle Math dan kelas VII-C dan VII-D sebagai kelompok kontrol, yaitu diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran langsung.

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math dan model pembelajaran langsung serta variabel terikatnya adalah kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik pada materi pokok segiempat segitiga. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik dokumentasi dan teknik tes. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengetahui data awal peserta didik dengan melihat nilai murni dari UAS matematika, sedangkan teknik tes untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah analisis uji proporsi satu pihak kanan, uji-t satu pihak kanan dan uji regresi linier sederhana. Sebelum diberi perlakuan, data awal yaitu nilai UAS peserta didik dilakukan uji normalitas menggunakan uji Liliefors dan uji homogenitas menggunakan uji Bartlett. Untuk selanjutnya dilakukan uji kesetaraan sampel dengan menggunakan analisis varian satu arah untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai kemampuan awal setara atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan uji kesetaraan sampel untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing kelompok adalah sama, selanjutnya dilakukan uji hipotesis penelitian. Untuk melihat perbedaan rata-rata sampai dengan nilai tertinggi yang didapat kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1. Deskripsi Data Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Kelas Eksperimen dan Kontrol

Nilai	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	71,74	39,19
Median	75	36
Modus	72	36
Standar Deviasi	17,849	13,543
Variansi	318,604	183,413
Nilai Tertinggi	98	68
Nilai Terendah	20	4
Jumlah Data	50	52

Berdasarkan Tabel 1 diketahui nilai rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik pada kelas eksperimen yaitu 71,74 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik pada kelas kontrol yaitu 39,19. Pada kelas eksperimen memiliki modus 72 sedangkan kelas kontrol memiliki modus 36. Nilai tertinggi pada kelas eksperimen adalah 98 sedangkan nilai tertinggi pada kelas kontrol adalah 68. Pada kelas eksperimen memiliki nilai terendah yaitu 20 sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai terendahnya adalah 4. Sehingga secara umum dapat dilihat dari nilai rata-rata dan nilai tertinggi dapat disimpulkan kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math lebih baik dibandingkan peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran langsung.

Tabel 2. Hasil Analisis Uji Proporsi Satu Pihak Kanan

Z_{hitung}	Z_{tabel}	Kesimpulan
2,887	0,998	$2,887 > 0,998$ Maka H_0 ditolak

Berdasarkan perhitungan diperoleh $Z_{hitung} = 2,887$ dan $Z_{tabel} = 0,998$ dengan taraf signifikansi 5%. Karena $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Berarti kemampuan pemahaman konsep matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math melampaui KKM.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji-t Satu Pihak Kanan

t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
10,4	1,66	$10,4 > 1,66$ Maka H_0 ditolak

Berdasarkan perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 10,4$ dan $t_{tabel} = 1,66$ dengan taraf signifikansi 5% dan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Berarti kemampuan pemahaman konsep matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math lebih baik dari pada peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran langsung.

Tabel 4. Hasil Analisis Model Dugaan Regresi Linier Sederhana

b_1	b_0	Model dugaan regresi
3,823	-33,621	$= 3,823 - 33,621$

Berdasarkan tabel karena $b_1 = 3,823$ dan $b_0 = -33,621$ sehingga didapat model dugaan regresi $= 3,823 - 33,621$. Setelah didapat model dugaan regresi setelah itu dibuktikan dengan uji linearitas model, dapat dilihat kesimpulannya pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Analisis Uji Linieritas Model

F_{tabel}	F_{hitung}	Kesimpulan
4,04	300,56	$F_{hitung} > F_{tabel}$ Maka H_0 ditolak

Hasil perhitungan linieritas dengan menggunakan tabel Anava didapat $F_{hitung} = 300,56$ dibandingkan dengan $F_{tabel} = 4,04$ pada taraf signifikansi 5%. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math memiliki model yang linear dengan kemampuan pemahaman konsep matematika

Tabel 6. Hasil Analisis Koefisien Parameter Regresi

t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
17,3368	2,0106	$t_{hitung} > t_{tabel}$ Maka H_0 ditolak

Hasil perhitungan uji analisis koefisien parameter regresi dengan uji-t untuk mengetahui adanya pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika didapatkan nilai $t_{hitung}=17,3368$ dikonsultasikan dengan tabel distribusi student (t) diperoleh nilai $t_{(0,05);(50)} = 2,0106$ dengan $\alpha = 5\%$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya ada pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika.

Setelah diketahui adanya pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika maka perhitungan dapat dilanjutkan mencari nilai koefisien determinasi (R^2). Dari perhitungan didapatkan nilai $R^2= 0,86$ atau model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math memiliki pengaruh sebesar 86% terhadap pencapaian kemampuan pemahaman konsep matematika.

Berdasarkan hasil analisis data diatas, maka dapat dilakukan pembahasan sebagai berikut:

Kemampuan pemahaman konsep matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math melampaui KKM

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 12 Kota Tegal pada peserta didik kelas VII semester genap tahun pelajaran 2017/2018 menghasilkan temuan-temuan yang telah dianalisis. Sehingga pada kelas eksperimen pencapaian KKM sebesar 80% dimana nilai KKM kemampuan pemahaman konsep 55.

Pencapaian KKM kelas eksperimen sebesar 80% dimana kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math. Model pembelajaran kooperatif tipe MURDER menurut Herdianto, dkk (2014) membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, mampu bekerja sama dan menyampaikan pendapat serta dapat memecahkan masalah yang ditemui. Ilmu yang diperoleh peserta didik juga akan lebih lama diingat karena proses pembelajaran tidak sekedar hafalan melainkan lebih mengutamakan proses mendapatkan pengetahuan tersebut, dengan mengutamakan proses diharapkan peserta didik akan lebih memahami konsep dari pelajaran itu sendiri dan terus melekat dalam ingatan peserta didik. Puzzle math juga menjadi nilai tambah karena menurut (Jamil,2012 dalam Cahyadi,dkk ,2016) melalui permainan puzzle math, anak akan belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk, warna, struktur, lalu memperkirakan letak posisinya yang tepat sehingga dapat membuat peserta didik yang awalnya malas untuk belajar karena jam pelajaran

matematika berada pada jam terakhir menjadi semangat lagi untuk belajar. Adanya kerjasama kelompok serta diskusi yang menjadikan peserta didik yang biasanya malu untuk bertanya kepada guru dapat bertanya kepada teman sekelompok dan juga dapat bertukar informasi dengan teman yang bukan satu kelompok, dengan begitu peserta didik tidak hanya mendapat informasi dari satu sumber saja melainkan dari banyak sumber. Meskipun pada pertemuan pertama peserta didik merasa kebingungan dengan model pembelajaran yang seperti ini tetapi pada pertemuan kedua dan selanjutnya peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan peserta didik memperoleh nilai kemampuan pemahaman konsep yang baik.

Sehingga hendaknya guru matematika untuk lebih memperhatikan lagi proses pembelajaran agar peserta didik tidak hanya menghafal pelajaran tetapi benar-benar memahami konsep pelajaran khususnya pelajaran matematika, dengan meningkatnya kemampuan pemahaman konsep matematika maka prestasi belajar peserta didik juga akan meningkat

Kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math dengan peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran langsung.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 12 Tegal pada peserta didik kelas VII semester genap tahun pelajaran 2017/2018 menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math lebih baik daripada kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran langsung dengan metode ekspositori.

Hal ini juga dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan pada kegiatan pembelajaran setiap peserta didik membaca buku tentang materi yang akan dipelajari mengalami kenaikan disetiap pertemuannya. Hasil nilai rata-rata kelas eksperimen didapat 71,74 dan kelas kontrol 39,19. Nilai tertinggi kelas eksperimen 98 dan kelas kontrol 68. Nilai terendah kelas eksperimen 20 dan kelas kontrol 4. Jika diamati lebih lanjut perbedaan yang signifikan terlihat jelas pada rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol, hal ini mungkin terjadi karna pada kelas eksperimen mendapat perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math dimana menurut Darmika (2014) Kooperatif MURDER memberikan kesempatan bagi guru untuk memotivasi siswa dengan demikian, pembelajaran kooperatif tipe MURDER akan mendorong siswa untuk bertanggung jawab akan pembelajarannya secara mandiri dan kelompok, meringkas pembelajaran melalui pemahaman ide-ide utama materi yang dipelajari, sehingga proses mengingat informasi akan menjadi lebih efisien. Terlebih lagi dalam penelitian ini peserta didik dibantu dengan menggunakan puzzle math yang menurut Kurniasih (2016) berfungsi untuk melatih konsentrasi, ketelitian, koordinasi, logika, mengenal konsep hubungan.

Sedangkan pada kelas kontrol mendapat perlakuan menggunakan model pembelajaran langsung menurut Daryanto (2017) mengatakan bahwa guru yang menggunakan model

pembelajaran langsung tersebut bertanggung jawab dalam mengidentifikasi tujuan pembelajaran, struktur materi, dan ketrampilan dasar yang akan diajarkan. Dengan kata lain model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang berpusat pada guru yang menyebabkan peserta didik pasif selama proses pembelajaran.

Perbedaan yang signifikan itu juga mungkin disebabkan karena peserta didik pada kelas eksperimen mempunyai daya tangkap yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran hal ini dapat dibuktikan pada rata-rata nilai UAS semester genap tahun pelajaran 2017/2018 dimana kelas eksperimen memperoleh rata-rata 35,1 dan kelas kontrol memperoleh rata-rata 31,7. Peserta didik pada kelas kontrol juga terkesan menyepelakan pada saat peneliti memberikan lembar soal kemampuan pemahaman konsep sehingga hanya sebagian nomor saja yang di kerjakan. Sedangkan pada kelas eksperimen selama proses pembelajaran peserta didik selalu aktif bertanya. Hal ini mungkin karena peserta didik kelas eksperimen merasa peneliti yang sebagai guru saat itu di anggap seperti kakak atau teman mereka sehingga mereka tidak canggung untuk menanyakan apa yang kurang di pahami.

Sehingga diharapkan peserta didik dapat mampu menghargai dan menghormati guru mereka, selalu aktif, bekerja sama dan menyampaikan pendapat serta dapat memecahkan masalah yang ditemui khususnya pelajaran matematika.

Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika

Berdasarkan penelitian diperoleh bahwa model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math (X) pada peserta didik kelas VII semester genap SMP Negeri 12 Kota Tegal tahun pelajaran 2017/2018 mempunyai pengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika (Y) Persamaan regresi yang diperoleh dari hasil perhitungan uji regresi yaitu $=3,823X - 33,621$ yang artinya nilai konstanta sebesar -33,621 hal ini berarti bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika (Y) akan sebesar -33,621 jika nilai kegiatan model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math (X) sama dengan nol. Hal ini dapat dijelaskan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika (Y) akan menurun jika tidak ada nilai kegiatan model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math (X). Variabel model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math (X) mempunyai pengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika (Y) dengan koefisien regresi sebesar 3,823 menunjukkan apabila kegiatan model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math (X) meningkat sebesar 1% maka kemampuan pemahaman konsep matematikanya akan meningkat sebesar 3,823%.

Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika yaitu sebesar 86 %. Artinya peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math akan mendapat hasil yang baik. Hal ini dikarenakan pada model pembelajaran kooperatif tipe MURDER mempunyai kelebihan menurut Anggraini (2017) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe MURDER adalah salah satu model pembelajaran kooperatif

yang memberikan kesempatan bagi peserta didik secara optimal untuk belajar secara mandiri untuk memaknai materi dan memahaminya secara lebih mendalam dalam kegiatan diskusi. Kegiatan diskusi akan mendidik peserta didik untuk mengembangkan pemikirannya karena adanya waktu berpikir dan dapat menyempurnakan konsepsinya. Sedangkan puzzle math sangat berpengaruh untuk membangkitkan mood peserta didik yang dapat dibuktikan pada pertemuan 1 dan 2 mengalami peningkatan skor rata-rata karena jam pelajaran matematika berada pada jam pelajaran terakhir dimana dalam kondisi seperti itu peserta didik sudah lesu dan tidak bersemangat untuk menerima pelajaran apalagi pelajaran matematika yang berisi hitung-hitungan. Pada pertemuan ke 3 dan 4 mengalami penurunan skor rata-rata karena sebagian peserta didik merasa bosan jika setiap pertemuannya selalu menggunakan puzzle math sehingga peneliti juga menggunakan cara lain untuk membangkitkan mood peserta didik yaitu dengan cara memberikan selingan-selingan motivasi atau cerita-cerita yang menghibur peserta didik yang disesuaikan dengan kondisi pada saat mengajar.

Sehingga hendaknya guru selalu mengembangkan model pembelajaran yang kreatif, inovatif agar peserta didik selalu semangat mengikuti pelajaran matematika.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dari penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math dapat melampaui KKM dengan KKM 55 dan ketuntasan belajar klasikalnya mencapai 80% . (2) Kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math lebih baik daripada yang diajar menggunakan model pembelajaran langsung dengan rata-rata kelas eksperimen 71,74 dan rata-rata kelas kontrol 39,19. Adapun saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan adalah: (1) Hendaknya peserta didik dapat mampu menghargai dan menghormati guru mereka, selalu aktif, bekerja sama dan menyampaikan pendapat serta dapat memecahkan masalah yang ditemui khususnya pelajaran matematika agar mendapatkan nilai yang memuaskan. (2) Kepada guru matematika untuk selalu mengembangkan model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan lebih memperhatikan lagi proses pembelajaran agar peserta didik tidak hanya menghafal pelajaran tetapi benar-benar memahami konsep pelajaran khususnya pelajaran matematika, dengan meningkatnya kemampuan pemahaman konsep matematika maka nilai pelajaran matematika peserta didik juga akan meningkat. (3) Bagi sekolah pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran matematika di kelas-kelas agar peserta didik tidak merasa bosan dengan model pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran. (4) Bagi Pembaca skripsi ini dapat dijadikan pengetahuan tentang model pembelajaran kooperatif tipe MURDER berbantuan puzzle math dan sebagai referensi dalam membuat penelitian yang sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, B. L. S., Wendra, I. W., & Putrayasa, I. B. (2017). Penggunaan model pembelajaran kooperatif murder untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis teks eksposisi kelas X IPB di madrasah aliyah negeri patas tahun ajaran 2016-2017. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 7(2), 1-11
- Ayunani, M. (2012). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe murder (mood, understand, recall, degest, expand, review) untuk meningkatkan hasil belajar fisika siswa kelas VIII SMP negeri 16 palu. *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)*, 1(1).
- Cahyadi, F., & Hernita, M. I. (2016). Peningkatan keaktifan dan kemampuan berhitung melalui media puzzle pada anak. *Paudia: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 92-105. <http://dx.doi.org/10.26877/paudia.v5i1.1177>
- Darmika, N. K., Suma, K., & Suastra, I. W. (2014). Pengaruh model pembelajaran kooperatif murder terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar IPA siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1). 1-12
- Daryanto dan Syaiful Karim. (2016). *Pembelajaran abad 21*. Yogyakarta: Gava Media
- Hamdani. (2011). *Strategi pembelajaran*. Bandung : Pustaka Setia
- Herawati, O. D. P., Siroj, R. A., & Basir, M. D. (2010). Pengaruh pembelajaran problem posing terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas XI IPA sma negeri 6 Palembang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 70-80.
- Sarastini, N. K. D. D., Rasana, I. D. P. R., & Made Sulastri, M. P. (2014). Pengaruh model pembelajaran SSCS terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas V SD di gugus I kecamatan buleleng. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1). 1-10
- Hermawan, D. P., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2017). Efektivitas Penggunaan game edukasi berjenis puzzle, RPG dan Puzzle RPG sebagai sarana belajar matematika. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(2), 195-205.
- Jatmiko, J., & Fiantika, F. (2017). Perangkat Pembelajaran 4D Sebuah Rekam Jejak Proses Pembuatan Perangkat Pembelajaran Berbasis Video Animasi 3D Portofolio. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 3(1). 8-10.
<http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/matematika/article/view/780>

- Kurniasih, N., Astuti, E. P., & Kurniawan, H. (2016, November). Pengembangan puzzegi (puzzle segi empat) sebagai media pembelajaran matematika pada siswa tuna netra. In Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika.
- Mustaqim, B., Riyadi, & Sujadi, I. (2013). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Dan Mood Understand Recall Detect Elaborate Review (murder) Pada Materi Pokok Logaritma Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Kelas X SMK se Kabupaten Karanganyar. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 1(3).