

Skenario Open-MURDER Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK (Sekolah Menengah Kejuruan)

Nama Mahasiswa: Nahdia Putri Permadani
Dosen Pembimbing :Dr. Rahmania Sri Untari, S.Pd., M.Pd
Prodi: Pendidikan Teknologi Informasi

Pendahuluan

- Usaha peningkatan kualitas pendidikan dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas pembelajaran, sistem pembelajaran yang baik akan menghasilkan kualitas hasil belajar yang baik (M. A. W. Alvian Eko, 2021).
- Seluruh pencapaian siswa tak lepas dari tanggungjawab seorang guru, keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan belajar menandakan bahwa guru telah berhasil memberikan materi pelajaran dan pengetahuan, siswa dikatakan berhasil dalam belajar apabila telah mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Putri Widya, Suratno, 2018).
- Berdasarkan hasil observasi di SMK, diketahui bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan perlakuan yang diimplementasikan sebelumnya kurang maksimal, sehingga perlu sebuah metode baru dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu berdampak pada kurangnya pemahaman siswa dari materi yang diberikan oleh guru.
- Hasil belajar dihubungkan dengan kemampuan siswa, seperti kecerdasan, keterampilan, kecapatan, ketepatan dan perilaku positif yang terkait dengan pengerjaan tugas, hal ini yang akan menjadi keputusan pengajar untuk penilaian siswa (Noer Erlinda, 2021).

Pendahuluan

- Saat menyampaikan bahan ajar, guru harus memahami model pembelajaran dan lingkungan pembelajaran yang akan digunakan dengan baik dan benar. Pada dasarnya pemilihan model pembelajaran dilatar belakangi oleh kondisi lingkungan belajar dan kemampuan rata-rata siswa, supaya siswa dapat mengikuti dan memahami pelajaran (R. Priambodo, 2018)
- Solusi yang digunakan untuk masalah rendahnya hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran Open-MURDER (Mood (suasana hati), Understand (pemahaman), Recall (mengulang), Digest (penelaahan), Expand (pengembangan) dan Review (pelajari kembali).
- Model pembelajaran ini dinilai mampu mengajarkan siswa untuk memecahkan sebuah masalah dan meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Model pembelajaran ini dapat menjadikan siswa mengajukan ide, pertanyaan, serta keberanian mempersoalkan sesuatu yang belum jelas (Nurjani and N. R. Netriwati, 2021).

Rumusan Masalah

- Adakah pengaruh Open-MURDER terhadap hasil belajar siswa SMK?
- Bagaimana perbedaan hasil belajar yang didapat oleh siswa setelah di terapkannya Open-MURDER?

Metode

- jenis penelitian yang dilakukan adalah menggunakan *quasi-eksperimen*, dengan desain *one group pretest-posttest*.
- Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X RPL yang berjumlah 36 siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam pengambilan data menggunakan praktik. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar perbandingan peningkatan hasil belajar siswa antara Open-MURDER dan model pembelajaran yang digunakan sehari-hari. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan analisis kuantitatif deskriptif dengan menggunakan uji T untuk dua sample berpasangan (*paired-samples T test*).

Rancangan Eksperimen *One Groups Pretest-Posttest*

O ₁	O ₂	X
----------------	----------------	---

D. T. Campbell and J. C. Stanley (1963)

Keterangan: O₁ : Pretest sebelum menggunakan OPEN MURDER

O₂ : Posttest sesudah menggunakan OPEN-MURDER

X : Implementasi OPEN-MURDER

Hasil dan Pembahasan

Data awal siswa sebelum di terapannya model pembelajaran MURDER untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa kelas X RPL. Data kemampuan awal atau *pretest* siswa.

Interval Nilai	Frekuensi	Presentase (%)	Kualifikasi
90-100	-	-	-
80-90	8	22%	Baik
70-79	15	42%	Cukup Baik
60-69	13	36%	Kurang Baik
50-59	-	-	-
40-49	-	-	-
Jumlah Siswa	36	100%	

Tabel diatas menunjukkan bahwa masih banyaknya siswa yang mendapat nilai dibawah 70 serta belum adanya siswa yang mampu mendapatkan nilai di atas 90. Siswa yang mendapat interval nilai 80-90 berjumlah 8 dengan kualifikasi baik, 15 siswa ada di interval nilai 70-79 dengan kualifikasi cukup baik dan terdapat 13 siswa di interval nilai 60-69 dengan kualifikasi kurang baik.

Hasil dan Pembahasan

Setelah nilai *pretest* di tetapkan, uji normalitas dilakukan peneliti untuk mengetahui apakah nilai *pretest* yang di dapatkan telah berdistribusi normal atau tidak.

Shapiro-Wilk Statistic

	Statisti				
	c	Df	Statistic	df	Sig.
Pretest	.136	36	.965	36	.296

Suatu data bisa dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi yang di peroleh lebih besar dari pada 0,05. Dari uji normalitas pada tabel diatas, hasil menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,296 yang bisa dikatakan angka tersebut lebih besar dari pada 0,05, sehingga menurut uji normalitas *Shapiro-Wilk* data berdistribusi normal. Untuk selanjutnya, siswa diberikan perlakuan pembelajaran OPEN-MURDER dengan praktik pemograman terstruktur menggunakan java. Siswa diajarkan untuk membuat identitas mereka menggunakan switch case. Sebelum melakukan praktik tentunya dijelaskan terlebih dahulu tentang apa dan bagaimana cara menggunakan switch case. Untuk mendapatkan nilai praktik siswa diberikan tugas untuk membuat menu di restoran dengan tema bebas.

Hasil dan Pembahasan

Pada tahap akhir, siswa diberikan nilai untuk mengukur ada atau tidaknya pengaruh penerapan pembelajaran *Open-MURDER* terhadap hasil belajar siswa. Data hasil belajar atau *postest* siswa dapat dilihat pada tabel 5.

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa

Interval Nilai	Frekuensi	Presentase (%)	Kualifikasi
90-100	7	20%	Sangat Baik
80-90	16	44%	Baik
70-79	11	30.5%	Cukup Baik
60-69	2	5.5%	Kurang Baik
50-59	-	-	-
40-49	-	-	-
Jumlah Siswa	36	100%	

Table 5 menunjukkan bahwa siswa yang mendapat interval nilai 90-100 berfrekuensi 7 siswa dengan kualifikasi sangat baik, siswa yang mendapatkan interval nilai 80-90 berfrekuensi 16 siswa dengan kualifikasi baik, 11 siswa mendapat interval nilai 70-79 dengan kualifikasi cukup baik dan yang terakhir terdapat 2 siswa yang mendapat interval nilai 60-69 dengan kualifikasi kurang baik

Hasil dan Pembahasan

Hasil uji normalitas nilai *posttest* dapat dilihat dengan perbedaan rata-rata nilai siswa pada tabel 6.

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i>	71.72	36	6.218	1.036
	<i>Posttest</i>	89.53	36	2.158	.360

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar *posttest* siswa lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata hasil belajar *pretest* siswa. Hal itu dikarenakan setelah adanya perlakuan skenario pembelajaran *Open-MURDER* pada siswa kelas X RPL. Nilai rata-rata *pretest* sebelum penerapan pembelajaran *Open-MURDER* yakni 71.72. Sementara itu nilai rata-rata *posttest* setelah di terapkannya pembelajaran *Open-MURDER* yakni 89.53, bisa di ketahui juga dari hasil belajar siswa pun mengalami peningkatan sebesar 17.81 dari nilai rata-rata sebelumnya.

Hasil dan Pembahasan

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis *Paired-Samples T* Hasil Belajar Siswa

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-17.806	6.502	1.084	-20.006	-15.606	-16.431	35	.000

Berdasarkan tabel 7 di atas, hasil dari uji hipotesis nilai signifikansi *Paired-Samples T test* hasil belajar siswa diketahui nilai sig.(2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*.

Hasil dan Pembahasan

Terdapat penelitian terdahulu yang juga mendapat pengaruh dalam penerapan yang signifikan dalam penerapan pembelajaran OPEN-MURDER.

- Penelitian yang dilakukan (E. Fauziyah, 2017) menunjukkan penerapan pembelajaran MURDER memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dengan signifikansi selisih rata-rata nilai sebesar 10% dari sebelum di terapkannya pembelajaran MURDER.
- Penelitian yang dilakukan (Fadila and E. Kurniawan, 2018) juga mendapatkan hasil yang serupa nilai signifikansi yang didapatkan sebesar $0.000 < 0.05$ yang artinya pembelajaran MURDER dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
- Dan dalam penelitian yang dilakukan (D. Hakim, 2019) di kelas X SMK 1 Cerme Gresik, dari hasil presentase sebesar 50% menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *MURDER* mengalami peningkatan yang baik dari pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir.

Hasil dan Pembahasan

Tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yang dibuktikan dengan perubahan perilaku positif didalam kelas:

- menciptakan suasana kelas agar tidak merasa tegang saat belajar. Guru harus mampu membuat siswa merasa tenang dan senang didalam kelas. Apabila siswa merasa tegang atau takut akan guru maupun materi yang diajarkan justru akan membuat konsentrasi belajar siswa hilang dan nilai siswa tentunya akan menurun. Upaya tersebut bisa dilakukan dengan di selingkan Ice Breaking di sela-sela pembelajaran berlangsung (Widiyowati, and R. Kusumawardani, 2019).
- Mampu membuat siswa tidak merasa mengantuk pada saat jam pelajaran, karena mata pelajaran ini terdapat pada jam ke-5 waktu pelajaran sekolah. Upaya menciptakan suasana pembelajaran yang tidak tegang juga ada kaitannya dengan keaktifan siswa dikelas. Begitu juga pada penelitian (Fitria, and D. Selviani, 2018) memberikan perlakuan ke siswa pada saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, siswa diberi kebebasan didalam kelas untuk melakukan hal apapun agar siswa tidak merasa tegang pada soal yang dikerjakan, tetapi siswa tidak diperbolehkan membuat gaduh dan dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.

Hasil dan Pembahasan

- Siswa juga dibebaskan mencari referensi pembelajaran dari sumber manapun untuk dapat mengembangkan kemampuan berfikir dan kreativitas mereka. Salah satunya yakni dari web di internet, dari video youtube ataupun sumber-sumber lainnya yang menurut mereka mudah untuk di pahami. Dan yang terakhir tentunya siswa mengulang kembali apa yang di pelajari di pertemuan selanjutnya, hingga materi tersebut telah selesai, hal ini membuat siswa mudah mengingat apa yang telah ia pelajari. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Skenario *OPEN-MURDER* dapat mendorong siswa untuk memecahkan masalah yang ada, siswa juga dapat lebih aktif dikelas dan siswa juga dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik dan tepat waktu.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa *Open-MURDER* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMK dengan jumlah nilai rata-rata pretest mendapatkan hasil sebesar 71.72 sedangkan nilai rata-rata posttest mendapatkan hasil 89.53 dengan nilai signifikansi yang didapatkan $0.000 < 0.05$. Dapat disimpulkan bahwa Skenario *Open-MURDER* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Untuk mendapatkan pembelajaran yang efektif, guru harus mampu menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dikelas. Dari hasil penelitian ini direkomendasikan pada penelitian selanjutnya adalah menggunakan kelas pembandingan untuk melihat efektif dari skenario *OPEN-MURDER*, dan dapat menjadikan masukan peneliti bagi guru untuk menambah kreativitas dalam kegiatan belajar mengajar, bisa juga menjadikan *Open-MURDER* sebagai referensi model pembelajaran. Bagi siswa, yakni mampu meningkatkan semangat belajar, menambah motivasi belajar, mendorong siswa untuk belajar memecahkan masalah, dan membantu siswa untuk aktif di kelas.

