



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MURDER (*MOOD, UNDERSTAND, RECALL, DIGEST, EXPAND, REVIEW*) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA DENGAN BANTUAN MEDIA GIMKIT

Musfilla Adelia*¹

^{1,2}Universitas Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa melalui penerapan metode MURDER (*Mood, Understand, Recall, Digest, Expand, Review*) yang dipadukan dengan media pembelajaran berbasis gamifikasi, Gimkit. Penelitian yang dilakukan di kelas XII MIA 2 SMAN 1 Baitussalam menunjukkan peningkatan yang signifikan. Persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat dari 60% pada Siklus I menjadi 86,7% pada Siklus II.

Kata Kunci : Metode MURDER, Gimkit, konsep matematis, penelitian tindakan kelas

Abstract

*This classroom action research aims to improve students' understanding of mathematical concepts through the application of the MURDER method (*Mood, Understand, Recall, Digest, Expand, Review*) combined with gamification-based learning media, Gimkit. The research conducted in class XII MIA 2 at SMAN 1 Baitussalam showed significant improvement. The percentage of students achieving the Minimum Mastery Criteria (KKM) increased from 60% in Cycle I to 86.7% in Cycle II.*

Keywords : MURDER Method, Gimkit, mathematical concepts, classroom action research

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah elemen mendasar dalam membentuk individu yang cerdas, kreatif, dan berbudi pekerti. Dalam konteks pendidikan formal, matematika memiliki peran penting dalam melatih kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis. Namun, kenyataannya banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematis, yang menyebabkan rendahnya hasil belajar (D'Ambrosio, U. 2007).

Di SMAN 1 Baitussalam, siswa kelas XII MIA 2 menghadapi tantangan dalam memahami konsep matematika, khususnya pada materi turunan fungsi trigonometri. Observasi awal menunjukkan bahwa siswa cenderung menghafal rumus tanpa memahami konsep di baliknya. Hal ini tercermin dari rendahnya persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

¹*correspondence Musfilla Adelia*¹

E-mail: musfillaadelia@gmail.com

Untuk mengatasi masalah tersebut, metode MURDER (*Mood, Understand, Recall, Digest, Expand, Review*) dipilih sebagai pendekatan pembelajaran. Metode ini, menurut Dansereau (1985), dirancang untuk membantu siswa memproses informasi secara bertahap dan mendalam. Dengan langkah-langkah seperti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*Mood*), memahami informasi baru (*Understand*), dan merefleksikan pembelajaran (*Review*), metode ini dapat meningkatkan pemahaman siswa secara sistematis.

Metode ini dipadukan dengan **Gimkit**, sebuah media pembelajaran berbasis gamifikasi. Gimkit tidak hanya menyediakan kuis interaktif yang menarik tetapi juga meningkatkan motivasi siswa melalui elemen permainan, kompetisi, dan umpan balik real-time. Dengan kombinasi metode MURDER dan Gimkit, pembelajaran diharapkan menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Khaleel, et al. 2020).

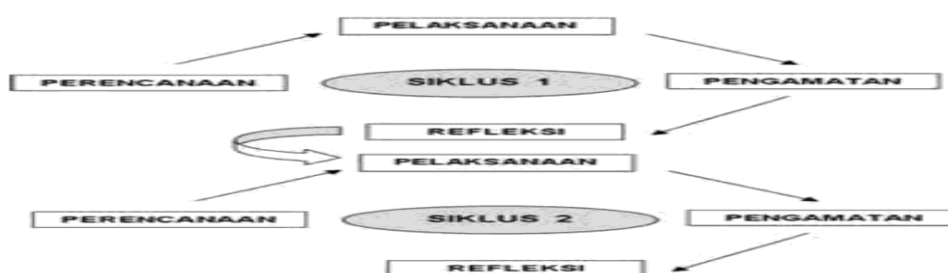
Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa. Persentase siswa yang mencapai KKM meningkat dari 60% pada Siklus I menjadi 86,7% pada Siklus II, membuktikan bahwa pendekatan ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini diberi judul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MURDER (*MOOD, UNDERSTAND, RECALL, DIGEST, EXPAND, REVIEW*) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA DENGAN BANTUAN MEDIA GIMKIT”**.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan metode MURDER yang dipadukan dengan Gimkit dalam pembelajaran matematika, serta mengidentifikasi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Diharapkan, pendekatan ini dapat menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian Penelitian ini menggunakan pendekatan PTK dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.



Gambar 1 model spiral dari Kemmis dan Mc Taggart

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas XII MIA 2 SMAN 1 Baitussalam.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan dalam dua siklus:

1. Siklus I: Guru menerapkan model MURDER dengan bantuan Gimkit. Tes awal dan observasi dilakukan untuk menilai pemahaman siswa.
2. Siklus II: Dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I.

Instrumen Penelitian

1. Tes pemahaman matematis.
2. Lembar observasi aktivitas siswa.
3. Data laporan Gimkit.

Analisis Data

Data dianalisis secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dan secara kualitatif berdasarkan observasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Rata-rata nilai siswa adalah 68, dengan 60% siswa mencapai KKM. Observasi menunjukkan siswa antusias menggunakan Gimkit, tetapi kurang memahami materi secara mendalam.

Siklus II

Rata-rata nilai meningkat menjadi 80, dengan 86,7% siswa mencapai KKM. Aktivitas siswa dalam memahami materi dan berdiskusi lebih terstruktur

PEMBAHASAN

Penggunaan Gimkit sebagai media gamifikasi meningkatkan motivasi siswa. Model MURDER membantu siswa memahami materi secara bertahap. Kombinasi keduanya efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran MURDER yang dipadukan dengan Gimkit terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Pendekatan ini dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran matematika.

SARAN

Guru diharapkan memanfaatkan teknologi seperti Gimkit dan memberikan bimbingan intensif pada setiap tahapan model MURDER. Penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi efektivitas metode ini pada materi dan jenjang pendidikan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- D'Ambrosio, U. (2007). The role of mathematics in educational systems. *Zdm*, 39, 173-181.
- Dansereau, D. F. (2014). Learning strategy research. In *Thinking and learning skills* (pp. 209-239). Routledge.
- Khaleel, F. L., Ashaari, N. S., & Wook, T. S. M. T. (2020). The impact of gamification on students learning engagement. *International Journal of Electrical and Computer Engineering*, 10(5), 4965-4972.

