

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MURDER (*MOOD, UNDERSTANDING, RECALL, DIGEST, EXPAND, REVIEW*) BERBANTUAN MEDIA GAMIFIKASI TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS DITINJAU DARI *SELF CONCEPT* PESERTA DIDIK**



Oleh

**INA SUBEKTI**

**NPM : 1811050384**

**Jurusan : Pendidikan Matematika**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1443 H / 2022 M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MURDER (*MOOD, UNDERSTANDING, RECALL, DIGEST, EXPAND, REVIEW*) BERBANTUAN MEDIA GAMIFIKASI TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS DITINJAU DARI *SELF CONCEPT* PESERTA DIDIK**

**Skripsi**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Matematika**

**Oleh**

**INA SUBEKTI**

**NPM : 1811050384**

**Jurusan : Pendidikan Matematika**



**Pembimbing I : Dr. H. Mujib, M.Pd**

**Pembimbing II: Siska Andriani, S. Si., M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**RADEN INTAN LAMPUNG**

**1443 H / 2022 M**

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Mood, Understanding, Recall, Digest, Expand, Review* (MURDER) berbantuan gamifikasi terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis ditinjau dari *self concept* peserta didik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quasi Eksperimental Design*. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMK Persada Bandar Lampung. Dalam penelitian ini sampel terdiri dari dua kelas, kelas yang pertama yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Mood, Understanding, Recall, Digest, Expand, Review* (MURDER) berbantuan media gamifikasi dan kelas kedua yaitu kelas kontrol yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan strategi *quasi eksperiment*. Hasil rata-rata dari penelitian ini pada kelas eksperimen yang menggunakan model MURDER yaitu sebesar 82,181 dan kelas kontrol dengan model PBL yaitu sebesar 65,587. Rata-rata angket yang diperoleh pada *self concept* tinggi adalah 77,214, dan pada *self concept* sedang adalah 73,271, sedangkan pada *self concept* rendah adalah 71,167.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji analisis variansi dua arah sel tak sama. Berdasarkan hasil analisis yang pertama diperoleh yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *Mood, Understanding, Recall, Digest, Expand, Review* (MURDER) berbantuan media gamifikasi terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Dan pada hasil analisis yang kedua tidak terdapat pengaruh *self concept* tinggi, sedang, dan rendah terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Sedangkan pada hasil analisis yang ketiga tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran *Mood, Understanding, Recall, Digest, Expand, Review* (MURDER) berbantuan media gamifikasi dengan *self concept* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.

**Kata Kunci:** Model pembelajaran MURDER berbantuan media gamifikasi, pemahaman konsep matematis dan *self concept*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ina Subekti  
NPM : 1811050384  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Matematika  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran MURDER (*Mood, Understanding, Recall, Digest, Expand, Review*) Berbantuan Media Gamifikasi Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari *Self Concept* Peserta Didik”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.



Bandar Lampung,

2022

Penulis,

Ina Subekti

1811050384



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp (0721)703289*

**PERSETUJUAN**

**Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Murder (Mood Understanding, Recall, Digest, Expand, Review) Berbantuan Media Gamifikasi Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Self Concept Peserta Didik**

**Nama : Ina Subekti  
Npm : 1811050384  
Jurusan : Pendidikan Matematika  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

**Pembimbing I**

**Dr. H. Mujib, M.Pd  
NIP. 196911082000031001**

**Pembimbing II**

**Siska Andriani, S.Si.,M.Pd  
NIP. 198808092015032004**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Pendidikan Matematika**

**Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd  
NIP. 198402282006041004**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp (0721)703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Murder (Mood Understanding, Recall, Digest, Expand, Review) Berbantuan Media Gamifikasi Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Self Concept Peserta Didik”**, Oleh: **Ina Subekti**, NPM: **1811050384**, Program Studi Pendidikan Matematika, Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: Kamis/09 Juni 2022 pukul 08.00 s.d 10.00 WIB.

TIM MUNAQASYAH

Ketua : **Dr. Bambang Sri Anggoro.**

Sekretaris : **Fraulein Intan Suri, M.Si.**

Pembahas Utama : **Rizki Wahyu Yunian Putra, M.Pd.**

Pembahas I : **Dr. H. Mujib, M.Pd.**

Pembahas II : **Siska Andriani, S.Si, M.Pd**

Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.**  
NIP: 196408281988032002



## MOTTO

وَمَنْ يَتَّقِ اللَّهَ يَجْعَلْ لَهُ مِنْ أَمْرِهِ يُسْرًا

Artinya:”Dan barang siapa bertakwa kepada Allah, niscaya Dia menjadikan kemudahan baginya dalam urusannya.”

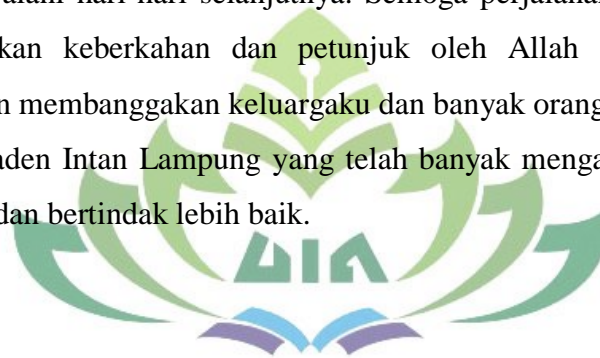
(QS. At-Talaq ; 4)



## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirrobil'alamin...* puji syukur kepada-Mu Ya Allah atas karunia, rahmat, hidayah dan kelancaran, sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan. Saya ucapkan banyak terimakasih, skripsi saya persembahkan kepada:

1. Terima kasih kepada kedua orangtua saya tercinta, untuk Bapak Sukimin (alm) dan Ibu Suyatun (alm) yang sudah bahagia disana dan semoga dipertemukan disurga-Nya. Doakan anak mu ini pak buk agar bisa menjadi manusia yang lebih baik seperti kalian dan doakan agar aku bisa sukses kelak dan membahagiakan keluarga.
2. Kakak yang saya cintai dan sayangi Jumaini dan Wiwik, Winarti dan Wawan, Tutik dan Winarto, Yuli Cahyanti, serta ponakan saya Tiyo Bagas Ari Awan, Geovani Gustian, Dirga Oscar, Gevin Alfaro. Terimakasih atas dukungan dan kasih sayang yang diberikan selama ini, membiayai dan menyayangiku dengan tulus.
3. Diriku sendiri, terimakasih aku yang sudah berjuang sampai saat ini. Semoga aku selalu kuat dan semangat menjalani hari-hari selanjutnya. Semoga perjalananku kemarin, hari ini dan esok selalu diberikan keberkahan dan petunjuk oleh Allah SWT. Semoga aku bisa membahagiakan dan membanggakan keluargaku dan banyak orang.
4. Almamater UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak mengajarkan saya untuk belajar istiqomah, berfikir dan bertindak lebih baik.





## RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Ina Subekti lahir pada tanggal 04 Oktober 2000 di Sendang Mulyo. Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah. Penulis adalah anak terakhir dari 5 bersaudara dari Bapak Sukimin (alm) dan Ibu Suyatun (alm). Kakak yang bernama Jumaini dan Wiwik, Winarti dan Wawan, Tutik dan Winarto, Yuli Cahyanti, serta ponakan saya Tiyo Bagas Ari Awan, Geovani Gustian, Dirga Oscar, Gevin Alfaro.

Penulis memulai pendidikan dari TK At-Taqwa dari tahun 2005 sampai dengan tahun 2006. Setelah itu penulis melanjutkan Sekolah dasar di SD Negeri 3 Sendang Mulyo dari tahun 2006 sampai dengan tahun 2012. Selanjutnya penulis melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Sendang Agung dari tahun 2012 sampai dengan tahun 2015, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA dari tahun 2015 sampai dengan 2018.

Pada tahun 2018 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung melalui jalur UM-PTKIN UIN Raden Intan Lampung Tahun Ajaran 2018/2019. Selanjutnya, pada tahun 2021 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sendang Baru Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah.



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum, Wr. Wb*

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran MURDER (*Mood, Understanding, Recall, Digest, Expand, Review*) Berbantuan Media Gamifikasi Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari *Self Concept* Peserta Didik”** sebagai persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam ilmu tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung. Selama dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Dr. H. Mujib, M.Pd selaku pembimbing 1 dan Ibu Siska Andriani, S.Si., M.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing, mengarahkan, meluangkan waktu dan memotivasi penulis dan menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta Staff Jurusan Pendidikan Matematika yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama masa perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Winarni, S.Pd selaku kepala SMK Persada Bandar Lampung, Ibu Intan Kartika N, S.Pd. M. M dan Bapak Heri S.Pd selaku guru matematika dan Ibu Nana S.Pd yang telah memberikan izin dan membantu penulis selama pelaksanaan penelitian.
6. Bapak dan Ibu guru serta staff di SMK Persada Bandar Lampung dan peserta didik kelas X SMK Persada Bandar Lampung.
7. Sahabat seperbimbinganku Selva, Rini, Nginda, Meli terimakasih selalu ada menemani dikala suka maupun duka, memberikan semangat dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabatku Nur, Elok, Dimas, Iwan terima kasih telah membantu dan untuk mas Sismanto terima kasih banyak telah memberikan semangat kepada penulis selama menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabatku, Mba dan Abang dari Genbi UIN Raden Intan Lampung terimakasih untuk ilmu dan pengalaman yang diberikan selama berorganisasi terima kasih untuk kebersamaan selama ini.
10. Teman-teman seperjuangan kelas H Jurusan Pendidikan Matematika angkatan 2018 terimakasih atas kebersamaan dan semangat yang diberikan selama perkuliahan.
11. Kelompok KKN Desa Sendang Baru dan Kelompok PPL SMK Persada Bandar Lampung, terimakasih untuk kebersamaan dan semangat yang telah diberikan.
12. Terimakasih kepada semua orang baik dan pihak yang telah terlibat dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT selalu senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua dan membalas setiap kebaikan yang kalian berikan. Mudah-mudahan skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk kita semua, aamiin.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Bandar Lampung, 2022

Penulis,

Ina Subekti

1811050384



## DAFTAR ISI

COVER .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
ABSTRAK.....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
PERSETUJUAN.....	v
PENGESAHAN .....	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
RIWAYAT HIDUP .....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Penelitian Relevan.....	8
H. Sistematika Penulisan.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kajian Pustaka .....	11
1. Pengertian Model Pembelajaran .....	11
2. Model Pembelajaran MURDER.....	11
a. Pengertian Pembelajaran MURDER .....	11
b. Langkah-Langkah Pembelajaran MURDER .....	12
c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran MURDER .....	13
3. Model Pembelajaran Problem Based Learning .....	14
a. Pengertian Model Pembelajaran PBL.....	14
b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran PBL .....	14
c. Kelebihan dan Kelemahan Model PBL .....	15
4. Gamifikasi .....	15
5. Pembelajaran Murder Berbantuan Gamifikasi .....	16
a. Langkah-Langkah Murder Berbantuan Gamifikasi.....	16

b.	Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Murder .....	17
6.	Kemampuan Pemahaman Konsep .....	18
a.	Pengertian Pemahaman Konsep .....	18
b.	Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis .....	18
c.	Indikator Pemahaman Konsep .....	19
7.	<i>Self Concept</i> .....	21
a.	Pengertian <i>Self Concept</i> .....	21
b.	Dimensi <i>Self Concept</i> .....	22
c.	Indikator <i>Self Concept</i> .....	23
d.	Aspek-Aspek <i>Self Concept</i> .....	24
B.	Pengajuan Hipotesis .....	25
C.	Kerangka Berpikir .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
A.	Waktu dan Tempat Penelitian .....	28
1.	Waktu Penelitian .....	28
2.	Tempat Penelitian .....	28
B.	Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	28
1.	Pendekatan Penelitian .....	28
2.	Jenis Penelitian .....	28
C.	Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data .....	28
1.	Populasi .....	29
2.	Sampel .....	29
3.	Teknik Pengumpulan Data .....	30
D.	Definisi Operasional Variabel .....	31
E.	Instrumen Penelitian .....	33
F.	Uji Coba Instrumen .....	33
1.	Uji Validitas .....	33
2.	Uji Reliabilitas .....	34
3.	Uji Tingkat Kesukaran .....	35
4.	Uji Daya Pembeda .....	36
G.	Teknik Analisis Data .....	36
1.	Uji Prasyarat Analisis .....	36
2.	Uji Hipotesis .....	38
3.	Uji Lanjut Anava .....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
A.	Data Hasil Uji Coba Instrumen .....	42
1.	Uji Validitas .....	42
2.	Uji Tingkat Kesukaran .....	43
3.	Uji Daya Pembeda .....	44
4.	Uji Reliabilitas .....	44
5.	Kesimpulan Hasil Uji Coba Instrumen .....	44
B.	Deskripsi Data Amatan .....	45
1.	Data Amatan Posttest .....	45
2.	Data Amatan <i>Self Concept</i> .....	46

C. Uji Prasyarat Analisis Data .....	47
1. Uji Normalitas .....	47
2. Uji Homogenitas .....	48
D. Hasil Pengujian Hipotesis .....	49
E. Pembahasan Hasil Analisis .....	50

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	54
B. Saran.....	54

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Hasil Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis .....	4
Tabel 2.1 Indikator Pemahaman Konsep .....	21
Tabel 2.2 Indikator <i>Self Concept</i> .....	24
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	29
Tabel 3.2 Pedoman Penskoran Kemampuan Pemahaman Konsep .....	31
Tabel 3.3 Pedoman Penskoran Angket <i>Self Concept</i> .....	32
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian <i>Self Concept</i> .....	32
Tabel 3.5 Kategori Tingkat Kesukaran Butir Tes .....	34
Tabel 3.6 Klasifikasi Daya Pembeda .....	35
Tabel 3.7 Anava Klasifikasi Dua Arah .....	40
Tabel 4.1 Hasil Analisis Uji Coba Validitas .....	42
Tabel 4.2 Uji Tingkat Kesukaran .....	43
Tabel 4.3 Uji Daya Pembeda.....	44
Tabel 4.4 Uji Reliabilitas .....	44
Tabel 4.5 Kesimpulan Uji Coba Instrumen.....	45
Tabel 4.6 Deskripsi Data Amatan Posttest.....	46
Tabel 4.7 Kategori Rentang Nilai <i>Self Concept</i> Kelas Eksperimen.....	46
Tabel 4.8 Kategori Rentang Nilai <i>Self Concept</i> Kelas Kontrol.....	47
Tabel 4.9 Deskripsi Data <i>Self Concept</i> Peserta Didik.....	47
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Pemahaman Konsep.....	48
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Angket <i>Self Concept</i> .....	48
Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas Pemahaman Konsep .....	49
Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas Angket <i>Self Concept</i> .....	49
Tabel 4.14 Rata-Rata Data Kelas .....	49
Tabel 4.15 Rata-Rata Data <i>Self Concept</i> .....	50
Tabel 4.16 Hasil Analisis Variansi Dua Arah.....	50

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nama Peserta Didik Uji Coba Tes.....	60
Lampiran 2 Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	61
Lampiran 3 Daftar Nama Peserta Didik Kelas Kontrol .....	62
Lampiran 4 Kisi-Kisi Uji Coba Pemahaman Konsep .....	63
Lampiran 5 Lembar Soal Tes Uji Coba.....	65
Lampiran 6 Jawaban dan Pedoman Penskoran Uji Coba.....	67
Lampiran 7 Analisis Validitas Soal Uji Coba .....	72
Lampiran 8 Perhitungan Manual Uji Validitas Soal Uji Coba.....	74
Lampiran 9 Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba .....	76
Lampiran 10 Perhitungan Manual Uji Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	78
Lampiran 11 Analisis Daya Pembeda Soal Uji Coba.....	79
Lampiran 12 Perhitungan Manual Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba.....	83
Lampiran 13 Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba .....	84
Lampiran 14 Perhitungan Manual Reliabilitas Soal Uji Coba .....	86
Lampiran 15 Kesimpulan Uji Coba Soal .....	87
Lampiran 16 Kisi-Kisi Soal Posttest .....	88
Lampiran 17 Lembar Soal Posttest .....	90
Lampiran 18 Kunci Jawaban Posttest .....	92
Lampiran 19 Kisi-Kisi Angket <i>Self Concept</i> .....	97
Lampiran 20 Angket <i>Self Concept</i> .....	98
Lampiran 21 Silabus.....	100
Lampiran 22 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1 .....	107
Lampiran 23 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2 .....	122
Lampiran 24 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 3 .....	137
Lampiran 25 RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1 .....	151
Lampiran 26 RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2.....	166
Lampiran 27 RPP Kelas Kontrol Pertemuan 3.....	183
Lampiran 28 Data Posttest Kelas Eksperimen .....	206



Lampiran 29 Data Posttest Kelas Kontrol .....	207
Lampiran 30 Data Angket Kelas Eksperimen.....	208
Lampiran 31 Data Angket Kelas Kontrol.....	209
Lampiran 32 Deskripsi Data Amatan Posttest .....	210
Lampiran 33 Hasil Perhitungan Deskripsi Data.....	212
Lampiran 34 Deskripsi Data Amatan angket <i>Self Concept</i> .....	213
Lampiran 35 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Soal.....	216
Lampiran 36 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Angket <i>Self Concept</i> .....	218
Lampiran 37 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Soal .....	220
Lampiran 38 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Angket <i>Self Concept</i> .....	222
Lampiran 39 Hasil Perhitungan Uji Anovs Dua Arah .....	224
Lampiran 40 Dokumentasi .....	227
Lampiran 41 Surat Penelitian .....	231



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Penegasan Judul

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran MURDER (*Mood, Understanding, Recall, Digest, Expand, Review*) Berbantuan Media Gamifikasi Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari *Self Concept* Peserta Didik”. Sebagai tahap awal untuk menafsirkan judul skripsi ini, sehingga dapat digambarkan sebagian istilah dalam judul skripsi, khususnya sebagai berikut:

Model MURDER adalah strategi dalam pembelajaran metakognitif, yang dapat digunakan untuk mengatur strategi kognitif. Langkah dalam model MURDER ini adalah sebagai berikut: langkah awal dalam pembelajaran memerlukan pembentukan siswa dalam pembelajaran (*mood*). Langkah kedua, dalam pembelajaran seharusnya dapat memahami bahan materi pembelajaran yang akan dijelaskan atau yang akan diajarkan (*understanding*). Langkah ketiga, dalam pembelajaran dapat memberikan pusat perhatian terhadap peserta didik pada pokok bahasan materi yang telah diajarkan (*recall*). Langkah keempat, dalam pembelajaran agar dapat mengulangi atau menjelaskan ulang materi yang dipelajari pada peserta didik (*digest*). Langkah kelima, dalam pembelajaran memahami pembahasan yang telah diajarkan dan mencari keterangan atau solusi pada materi yang belum dipahami dan mencari jawaban tersebut dari sumber (*expand*). Langkah keenam, dalam pembelajaran mampu mengembangkan pertanyaan pada materi yang telah diajarkan atau dipelajari (*review*).<sup>1</sup>

Bahan ajar gamifikasi adalah bahan ajar yang lebih mengutamakan tampilan atau penyajian materi pembelajaran berupa gambar, berisikan pertanyaan atau percakapan tentang deskripsi gambar yang menceritakan tentang masalah atau peristiwa yang harus diselesaikan sebagai materi pembelajaran.

Pemahaman konsep merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik yang berkenaan dalam memahami suatu ide pada matematika secara menyeluruh serta fungsional. Sehingga jangan sampai salah dalam memberikan arahan atau suatu konsep pada peserta didik karena jika salah dalam memberikannya maka konsep yang akan diberikan tidak bisa dipahami oleh peserta didik.<sup>2</sup>

*Mathematics self concept* merupakan penilaian pada peserta didik terhadap kemampuan dalam belajar matematika. Pandangan ini dapat dilihat peserta didik pada dirinya sendiri, jika peserta didik menilai dirinya bahwa ia mempunyai kemampuan yang cukup dalam melakukan tugas maka tingkah laku pada peserta didik itu akan menunjukkan bahwa ia memiliki kemampuan. Sebaliknya, jika peserta didik itu menilai dirinya bahwa ia tidak memiliki kemampuan yang cukup maka dalam melaksanakan suatu tugas peserta didik itu akan menunjukkan ketidakmampuannya.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Anis Munfarikhatin, “Keefektifan Model PBL Strategi MURDER Terhadap Kemampuan Literasi Matematika Siswa,” *Musamus : Jurnal of Mathematics Education* 2, no. 1 (Oktober 2019): 32–42.

<sup>2</sup> Achmad Gilang Fahrudin, Eka Zuliana, and Henry Suryo Bintoro, “Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas,” *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (April 2018): 14–20.

<sup>3</sup> Intan Permata Sari, Sri Hastuti Noer, and Pentatito Gunowibowo, “Efektivitas Metode Pembelajaran PQ4R Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Reflektif Matematis Dan Slef Concept,” *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika* 15, no. 1 (2020): 61–72.

## B. Latar Belakang Masalah

Pengajaran adalah salah satu variabel penting dalam adanya pergantian peristiwa publik, karena kapasitas dalam mendorong sifat keberadaan manusia memerlukan sekolah.<sup>4</sup> Pentingnya pengajaran pada arah seseorang dalam mempengaruhi dirinya sendiri, untuk pengembangan dan untuk cara menuju pembentukan kemajuan fisik yang harus dimungkinkan dengan pengajaran baik di dalam maupun di luar sekolah. Pengajaran dalam mencari ilmu ini dapat diterangkan di Al-Qur'an yang berbunyi:

اَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيلَ اَنْشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya :“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (QS. Mujadalah 58 : 11)

Ayat 11 dalam Qs-Mujadalah di atas mengandung makna bahwa individu yang ditinggikan oleh Allah SWT adalah individu yang memiliki keyakinan dan ilmu. Dapat dilihat dari klarifikasi ini bahwa pentingnya sekolah dalam keadaan seseorang saat ini adalah baik terhadap Allah SWT ataupun orang lain. Bagian dari instruktif diidentikkan dengan hadirnya bentuk mendidik dan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Arief S. Slameto, belajar adalah cara yang dapat dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku karena kemampuannya dalam keadaannya saat ini.<sup>5</sup> Tindakan pendidikan dan pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar hingga perguruan tinggi akan menemukan mata pelajaran matematika yang akan diajarkan para guru.

Ilmu hitung merupakan salah satu disiplin ilmu yang terdapat pada setiap bagian ilmunya yang mempunyai kapasitas yang signifikan bagi kemajuan ilmu pengetahuan. Kapasitas pada matematika memiliki tujuan utama dari rencana pendidikan instruksional di Indonesia. Matematika sangat penting untuk rencana pendidikan sekolah untuk mengarahkan dan menegakkan pencapaian tujuan instruksi. Untuk situasi ini, dinyatakan dalam UU no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, secara khusus pengajaran adalah suatu upaya sadar dan terkendali yang digunakan untuk menciptakan suasana dan siklus dalam belajar bagi peserta didik secara efektif untuk menumbuhkan apa yang ada di peserta didik sehingga mereka memiliki kekuatan yang mendalam di bidang agama, budi pekerti, wawasan, pribadi yang terpuji, dan kemampuan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat dan negara.

Matematika juga merupakan ilmu pengetahuan yang didapat dengan cara bernalar. Petunjuk langkah demi langkah untuk menumbuhkan kemampuan memahami suatu gagasan dalam matematika yang digunakan untuk menumbuhkan daya pikir peserta didik,

<sup>4</sup> Putri Wulandari, Mujib Mujib, and Fredi Ganda Putra, “Pengaruh Model Investigasi Kelompok Berbantuan Perangkat Lunak Maple Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis,” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2016): 101–106.

<sup>5</sup> Rany Widyastuti, “Interaksi Guru Dan Siswa Tunanetra,” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2016): 257–66.

dapat diidentikkan dengan gagasan dalam kehidupan sehari-hari. <sup>6</sup>Dengan adanya pembelajaran matematika ini diharapkan pada peserta didik dapat menambah kemampuan, mengembangkan dalam keterampilan serta aplikasinya. Matematika juga merupakan sarana untuk berpikir dalam menentukan serta mengembangkan pada ilmu pengetahuan dan teknologi, matematika juga merupakan cara untuk berpikir logis, sistematis serta konsisten. Oleh sebab itu, seluruh masalah yang ada di kehidupan yang memerlukan pemecahan dengan cermat dan teliti mengacu pada matematika. Namun masih banyak peserta didik yang menganggap bahwa matematika itu hanya digunakan untuk berhitung dan menghafal rumus serta angka-angka. Peserta didik banyak yang menganggap bahwa pembelajaran matematika disekolah hanya begitu saja, tanpa adanya pertanyaan pentingnya mengapa dan untuk apa pembelajaran matematika itu.

Matematika membutuhkan pemikiran untuk memahami ide-ide dalam menangani masalah numerik yang ada selama ini, sehingga aritmatika sulit menurut banyak orang. Matematika sering dianggap sulit oleh peserta didik, karena mereka menganggap bahwa karena ide numerik terdiri dari berbagai level, terorganisir dan tepat, mulai dari jenis ide yang paling sederhana hingga ide yang paling sulit. <sup>7</sup> Selain itu, terdapat guru matematika yang mengajar tanpa melaksanakan pembelajaran yang bermakna. Dan model yang digunakan guru dalam pembelajaran masih kurang bervariasi dan masih berpusat pada guru, sehingga peserta didik dalam melakukan pembelajaran kurang termotivasi serta masih cenderung kurang aktif pada saat melakukan pembelajaran matematika. Sehingga untuk hal ini peserta didik menjadi kurang tertarik dan merasa bosan ketika melakukan pembelajaran. Sehingga prestasi belajar pada matematika peserta didik masih belum mencapai hasil yang memuaskan.

Pelajaran matematika ini memiliki sifat abstrak yang membutuhkan pemahaman yang lebih pada suatu konsep matematika. Sehingga untuk menghasilkan kemampuan pemahaman matematis yang baik dapat dilakukan dengan cara bukan hanya menghafal materi yang diberikan oleh guru tetapi lebih mengajarkan peserta didik untuk memahami konsep-konsep secara matematis. Menurut Zulkardi bahwa pada mata pelajaran matematika ini peserta didik harus lebih menekankan pada suatu konsep. Oleh karena itu untuk mempelajari matematika peserta didik harus bisa memahami konsep matematika agar bisa menyelesaikan soal-soal dan bisa menggunakan pembelajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Mengingat hasil dari pra penelitian yang dilaksanakan di SMK Persada Bandar Lampung peneliti melakukan wawancara kepada guru bidang studi matematika kelas X yaitu Ibu Intan Kartika S.Pd M. M, pada tanggal 7 Juli 2021 pukul 11.00 WIB. Guru menganggap bahwa anak perlu memahami struktur logaritma atau ide-ide pengantar, sehingga ketika peserta didik diberi pertanyaan mereka mengalami masalah dalam memahami jenis pertanyaan dan masih bingung dalam menanggapi persoalan tersebut. Serta menilai bahwa peserta didik ini kurang tanggap dan kurang minat dalam pembelajaran matematika. Peserta didik dalam pelajaran matematika ini ia menganggap sulit sehingga mereka kurang semangat dan kurang yakin dalam mengerjakan soal matematika. Sedangkan

---

<sup>6</sup> Bambang Sri Anggoro, "Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solving Untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (16 Desember 2015): 122.

<sup>7</sup> Fredi Ganda Putra, "Pengaruh Model Pembelajaran Reflektif Dengan Pendekatan Matematika Realistik Bernuansa Keislaman Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2016): 203–210.

aritmatika merupakan mata pelajaran utama dengan alasan bahwa pada setiap jenjang sekolah dari tingkat dasar sampai tingkat atas terdapat latihan aritmatika secara konsisten. Kapasitas penting dan kondisi mental peserta didik sangat mempengaruhi cara belajar aritmatika.

**Tabel 1.1**  
**Data Hasil Pada Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis**

No	Kelas	Nilai Matematika Peserta Didik		Jumlah
		$X < 70$	$X \geq 70$	
1	X TKJ	29	1	30

Sumber : *Daftar Nilai Matematika Peserta Didik Kelas X TKJ SMK Prsada Bandar Lampung T.A 2021.*

Tabel 1.1 di atas menunjukkan bahwa evaluasi pada peserta didik kelas X TKJ, bahwa peserta didik SMK Persada Bandar Lampung untuk kelas X TKJ banyak yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketentuan Minimum (KKM) sebanyak 29 peserta didik sedangkan yang mendapat nilai lebih dari 70 hanya sebanyak 1 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa dampak lanjutan dari kemampuan peserta didik dalam memahami ide bilangan masih rendah karena peserta didik yang mendapatkan di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) lebih banyak daripada peserta didik yang mendapatkan di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Rendahnya kemampuan pemahaman konsep peserta didik untuk memahami ide-ide numerik dalam sains dapat terjadi karena peserta didik tidak memahami ide-ide dasar atau matematika polynomial, sehingga peserta didik ketika menghadapi soal mengalami masalah. Peserta didik mungkin juga kesulitan jika guru memberikan contoh yang berbeda dengan soal yang diberikan. Model pembelajaran yang digunakan di SMK Persada Bandar Lampung juga masih belum bervariasi sehingga peserta didik merasa bosan sehingga dapat mengakibatkan rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis pada peserta didik.

Pemahaman konsep merupakan suatu hal yang penting pada pembelajaran. Sehingga dengan memahami konsep, peserta didik bisa menggunakan kemampuannya pada setiap materi pelajaran. Mencapai pemahaman konsep pada peserta didik dalam mata pelajaran matematika tidaklah suatu hal yang mudah. Karena pada pemahaman konsep matematika ini harus bisa dilakukan oleh setiap individu pada peserta didik. Kita dapat mengetahui bahwa peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda setiap individunya dalam memahami konsep matematika. Sehingga pada pemahaman konsep matematika membutuhkan cara untuk keberhasilan peserta didik pada saat melakukan pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan cara mengatasi permasalahan tersebut dan guru dituntut profesional dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk situasi ini, pengajar harus memiliki pilihan untuk membuat dan mengkonfigurasi pembelajaran aritmatika dengan menggunakan strategi, spekulasi dan pendekatan yang dapat menjadikan peserta didik tersebut sebagai subjek pembelajaran, bukan hanya sebagai objek pembelajaran.

Duffin dan Simpson menyatakan bahwa pemahaman konsep dapat digunakan sebagai kemampuan peserta didik untuk: (1) *Being able to explain*, Peserta didik harus memiliki pilihan untuk mengungkapkan kembali apa yang telah dicapai. (2) *Being able to recognize in other contexts*, yang merupakan peserta didik mampu menggunakan konsep pada berbagai situasi. (3) *Being able to derive consequences*, yang merupakan kemampuan pada peserta didik dalam mengembangkan akibat dari adanya suatu konsep.<sup>8</sup>

Dalam pembelajaran matematika, dapat ditemukan peserta didik yang masih memiliki rasa tidak percaya diri pada saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Akibat dari rasa tidak percaya diri ini dapat mengakibatkan peserta didik menyerah dalam mengerjakan soal yang sulit. Rasa tidak percaya diri, khawatir, dan takut pada saat mengerjakan soal matematika merupakan suatu anggapan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Menurut ilmu psikologi, persepsi ataupun tanggapan pada peserta didik pada suatu yang dimiliki maka ini merupakan konsep diri (*self concept*). *Self concept* tidak dibawa sejak lahir tetapi gambaran yang muncul dalam diri peserta didik dan perspektif yang diberikan kepada orang lain. Tidak adanya rasa percaya diri, stres dan ketakutan yang dirasakan oleh para peserta didik ini menunjukkan bahwa ia memiliki pandangan diri yang negatif. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, dalam pembelajaran diperlukan keadaan yang menarik agar peserta didik memiliki konsep diri yang positif, yaitu keadaan belajar yang yakin untuk mendorong rasa percaya diri, kesadaran akan harapan orang lain, memiliki perasaan mampu menanggung orang lain, dan dapat mempengaruhi mereka untuk memiliki ide diri yang baik.

*Self concept* positif bisa menimbulkan rasa optimis ketika menghadapi soal-soal yang menantang dan akan memunculkan daya nalar peserta didik akan terus terasah. Dalam hal ini *self concept* berhubungan dengan kemampuan penalaran terhadap peserta didik dan dapat meningkatkan serta menumbuhkan *self concept* untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Usaha yang akan dilakukan pada proses pembelajaran terhadap pemilihan model pembelajaran yang kreatif serta inovatif yang merupakan suatu hal yang sangat penting untuk dilakukan. Sehingga, guru harus mempunyai cara yang lebih kreatif serta berinovasi pada pembelajaran yang akan berjalan lancar dan sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

MURDER merupakan model pembelajaran kooperatif yang bisa digunakan dalam meningkatkan pembelajaran keterampilan dengan cara berpikir reflektif pada pembelajaran matematika dan dapat meningkatkan motivasi pada peserta didik serta dapat memberikan bekal secara optimal memahami dalam kegiatan berdiskusi dan dapat belajar mandiri dengan baik.<sup>9</sup> Model dalam pembelajaran MURDER pertama kali diperkenalkan oleh Dansereau dkk yang merupakan jenis pembelajaran yang menyenangkan. *Mood* adalah untuk memastikan cara pandang dan perasaan yang baik dalam melakukan pembelajaran, *Understanding* adalah mendapatkan atau mengerti apa yang sedang dipertimbangkan serta dipelajari, *Recall* adalah meninjau informasi yang telah dipelajari, *Digest* adalah memeriksa realitas ketika menemukan kesalahan, *Expand* adalah mengklarifikasi atau memaparkan informasi yang telah dipelajari, apa yang telah direalisasikan, *Review* adalah mengulang dari apa yang telah selesai.

<sup>8</sup> J. M Duffin and A. P Simpson, "A Search For Understanding," *Journal Of Mathematical Behavior* 18, no. 4 (2000): 415–427.

<sup>9</sup> Andi Thahrir et al., "MURDER Learning Models and Self Efficacy: Impact On Mathematical Reflective Thinking Ability," *Journal For The Education Of Gifted Young Scientists* 7, no. 4 (2019): 1123–1135.

Pembelajaran MURDER memberikan peserta didik kemampuan dan pengalaman belajar yang dapat membuat peserta didik siap untuk menangani isu yang ada di sekitarnya. Dalam mewujudkan dan mengoptimalkan pembelajaran MURDER yang dapat memberikan dampak kemampuan berpikir matematis pada peserta didik, guru juga dapat memonitor tingkat serta kemandirian belajar pada peserta didik untuk pengerjaan permasalahan matematika. Oleh karena itu, pembelajaran matematika memerlukan dorongan untuk mengembangkan ketelitian, kebenaran dan keyakinan yang baik dalam memahami ide maupun permasalahan yang ada. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan model MURDER dapat memberikan hasil yang luar biasa dibandingkan dengan pembelajaran langsung.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis berkeinginan bisa mengatasi permasalahan dalam mengkaji, yang terdapat disekolah untuk membentuk peserta didik ini bersungguh-sungguh serta nyaman serta tidak merasa kesulitan ketika belajar dalam matematika. Oleh karena itu penulis ingin melakukan suatu penelitian tentang judul “Pengaruh Model Pembelajaran MURDER (*Mood, Understanding, Recall, Digest, Expand, Review*) Berbantuan Media Gamifikasi Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari *Self Concept* Peserta Didik” dengan maksud untuk melihat apakah ada dampak dari model MURDER berbantuan gamifikasi ini dalam mempengaruhi kemampuan pemahaman konsep matematis dengan melakukan tinjauan dari *self concept*.

### C. Identifikasi dan Batasan Masalah

#### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah penulis uraikan diatas, sehingga dapat diidentifikasi hal-hal tersebut yang menjadi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran matematika masih rendah dan KKM belum tercapai dari tes yang diarahkan pada pembelajaran matematika.
- b. Masih kurangnya variasi model yang digunakan pada pembelajaran.
- c. Pada model yang digunakan belum adanya pengaruh kemampuan pemahaman konsep yang ditinjau dari *self concept*.

#### 2. Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan identifikasi masalah, maka peneliti memberikan batasan pada masalah-masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Objek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMK Persada Bandar Lampung.
- b. Guru menggunakan model pembelajaran yang belum bervariasi dan belum memperluas pemanfaatan media dalam pembelajaran, sehingga dalam penelitian belajar mengajar akan memanfaatkan model pembelajaran MURDER dengan berbantuan media gamifikasi.
- c. Dalam penelitian ini, model MURDER dipengaruhi oleh kemampuan pemahaman konsep matematis dengan *self concept*.

### D. Rumusan Masalah

Dalam penelitian pembelajaran ini merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran MURDER (*mood, understanding, recall, digest, expand, review*) berbantuan media gamifikasi terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik?
2. Apakah terdapat pengaruh *self concept* terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran MURDER (*mood, understanding, recall, digest, expand, review*) dengan *self concept* berbantuan media gamifikasi terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan jika tujuan penulisan sebagai berikut:

1. Untuk melihat apakah terdapat pengaruh model pembelajaran MURDER (*mood, understanding, recall, digest, expand, review*) berbantuan media gamifikasi terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik.
2. Untuk melihat apakah terdapat pengaruh *self concept* terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik.
3. Untuk melihat apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran MURDER (*mood, understanding, recall, digest, expand, review*) dengan *self concept* berbantuan media gamifikasi terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Bagi guru untuk menyampaikan arahan untuk memilih model pembelajaran matematika dan membagikan gambaran kepada guru tentang model pembelajaran MURDER, serta dapat menumbuhkan inovasi guru dalam membuat variasi model pembelajaran di ruang belajar.
2. Bagi peserta didik supaya kemampuannya dapat ditingkatkan melalui pemahaman konsep matematis.
3. Bagi sekolah untuk menyampaikan harapan yang besar untuk lebih mengembangkan kualitas belajar, dalam mengerjakan hakikat pembelajaran.
4. Bagi para peneliti memiliki pilihan untuk memberikan sedikit informasi baru tentang model pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dan memperoleh hasil yang ideal.



## G. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Umi Nurhasanah yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran MURDER (*mood, understanding, recall, detect, elaborate, review*) Terhadap Kemampuan Berpikir Reflektif Matematis Ditinjau Dari *Self Efficacy* (2019)”. Hasil dari penelitian ini adalah dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada model pembelajaran MURDER terhadap kemampuan berfikir reflektif, ada pengaruh peserta didik dengan kemampuan *self efficacy* tinggi, sedang, dan rendah, dan tidak ada hubungan model pembelajaran dan *self efficacy* terhadap kemampuan berpikir reflektif matematis.<sup>10</sup> Persamaan pada penelitian ini yang dilakukan oleh peneliti adalah model yang digunakan pada peneliti yaitu menggunakan model MURDER. Sedangkan yang menjadi perbedaan dengan peneliti adalah jika pada penelitian ini untuk mengukur kemampuan berpikir reflektif matematis yang ditinjau dari *self efficacy* sedangkan pada peneliti yang dilakukan adalah akan meneliti terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis yang ditinjau dari *self concept*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Menda Dea Angreni yaitu: “Pengaruh Model Pembelajaran MURDER Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Ditinjau Dari Motivasi Belajar Peserta Didik (2019)”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model MURDER pada kemampuan berpikir kritis dalam kaitannya dengan materi bangun relasi dan fungsi, kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model MURDER lebih unggul daripada kemampuan berpikir kritis menggunakan pembelajaran model konvensional.<sup>11</sup> Persamaan dengan penelitian ini adalah model yang dipakai menggunakan model pembelajaran MURDER. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah jika pada penelitian ini untuk mengukur kemampuan berpikir kritis matematis ditinjau dari motivasi belajar peserta didik, sedangkan pada peneliti yang akan dilakukan adalah akan meneliti terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis yang ditinjau dari *self concept*.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Dimas Fajar Maulana yaitu: “Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau Dari *Self Concept* Siswa Pada Pembelajaran Treffinger Realistik Berbantuan *Schoology* (2018)”. Hasil dari penilaian yang dilihat dari respon peserta didik mengenai pembelajaran yang menunjukkan bahwa rata-rata peserta didik memberikan respons positif terhadap pembelajaran yang menunjukkan bahwa rata-rata peserta didik memberikan respons positif terhadap pembelajaran yaitu sebesar 79.12%. Selain itu rata-rata kemampuan literasi matematika peserta didik pada kelas yang menggunakan pembelajaran Treffinger realistic berbantuan *Schoology* mencapai KKM, proporsi ketuntasan mencapai KKM 75%. Rata-rata kemampuan literasi matematika peserta didik lebih baik, peningkatan kemampuan literasi matematika peserta didik lebih tinggi dari pada peserta didik pada kelas yang menggunakan pembelajaran PBL, serta terdapat pengaruh *Self Concept* terhadap kemampuan literasi matematika siswa.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Umi Nurhasanah, “Pengaruh Model Pembelajaran MURDER (*Mood, Understanding, Reccal, Detect, Elaborate, Review*) Terhadap Kemampuan Berpikir Reflektif Matematis Ditinjau Dari *Self Efficacy*,” *Skripsi, UIN Raden Intan Lampung*, 2019.

<sup>11</sup> Menda Dea Angreni, “Pengaruh Model Pembelajaran MURDER Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Ditinjau Dari Motivasi Belajar Peserta Didik,” *Skripsi, UIN Raden Intan Lampung*, 2019.

<sup>12</sup> Dimas Fajar Maulana, “Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau Dari *Self Concept* Siswa Pada Pembelajaran Treffinger Realistik Berbantuan *Schoology* Tesis,” *Skripsi, UIN Raden Intan Lampung*, 2018.

Persamaan penelitian ini adalah dengan menggunakannya tinjauan dari *self concept*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah jika pada penelitian ini untuk mengukur kemampuan literasi dengan tinjauan *self concept* berbantuan *schoology*, sedangkan pada peneliti yang akan dilakukan adalah akan meneliti kemampuan pemahaman konsep matematis yang ditinjau dari *self concept* dengan berbantuan media gamifikasi.

## H. Sitematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan pada bagian substansi (inti) skripsi pada penelitian kuantitatif secara umum adalah sebagai berikut:

<b>BAB I</b>	<b>Pendahuluan</b> A. Penegasan Judul B. Latar Belakang Masalah C. Identifikasi dan Batasan Masalah D. Rumusan Masalah E. Tujuan Masalah F. Manfaat Penelitian G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan H. Sistematika Penulisan
<b>BAB II</b>	<b>Landasan Teori dan Pengajuan Hipotesis</b> A. Teori Yang Digunakan B. Pengajuan Hipotesis
<b>BAB III</b>	<b>Metode Penelitian</b> A. Waktu dan Tempat Penelitian B. Pendekatan dan Jenis Penelitian C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data D. Definisi Operasional Variabel E. Instrumen Penelitian F. Uji Validitas dan Reliabilitas Data G. Uji Prasarat Analisis H. Uji Hipotesis
<b>BAB IV</b>	<b>Hasil Penelitian dan Pembahasan</b> A. Deskripsi Data B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis
<b>BAB V</b>	<b>Penutup</b> A. Simpulan B. Rekomendasi

**Daftar Rujukan Lampiran**

*Sumber : Pedoman Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa Program  
Sarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2020.*



## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, dapat diperoleh kesimpulan bahwa :

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Mood, Understanding, Recall, Digest, Expand, Review* (MURDER) berbantuan media gamifikasi terhadap pemahaman konsep matematis.
2. Tidak terdapat pengaruh *self concept* tinggi, sedang, rendah terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.
3. Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran *Mood, Understanding, Recall, Digest, Expand, Review* (MURDER) dengan *self concept* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.

### B. Rekomendasi

#### 1. Guru

Upaya agar meningkatkan kemampuan peserta didik pada kemampuan pemahaman konsep matematis, model pembelajaran *Mood, Understanding, Recall, Digest, Expand, Review* (MURDER) adalah salah satu model pembelajaran yang dapat menjadi alternatif untuk diterapkan agar peserta didik dapat lebih berperan aktif selama proses pembelajaran baik pada materi bangun ruang sisi lengkung ataupun materi lainnya.

#### 2. Peneliti Lanjutan

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan agar dapat melihat pengaruh model pembelajaran *Mood, Understanding, Recall, Digest, Expand, Review* (MURDER) pada kemampuan dan karakter lainnya.

#### 3. Sekolah

Bagi sekolah diharapkan dapat memberikan informasi kepada peserta didik tentang pentingnya memahami konsep dalam pembelajaran matematika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, Umi, and Abdul Aziz Saefudin. "Menumbuhkembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Guided Discovery." *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 5, no. 3 (2017): 263–72. <https://doi.org/10.30738/v5i3.1251>.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 1991.
- Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Assegaff, Asrani, and Uep Tatang Sontani. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis Melalui Model Problem Based Learning ( PLB )" 1, no. 1 (2016): 38–48.
- Bagiyono. "Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1 The Analysis of Difficulty Level and Discrimination Power of Test Items of Radiography Level 1 Examination," n.d., 1–12.
- Dariyah, Nanik. "META ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN" 3, no. 1 (2020): 152–58.
- Dea Angreni, Menda. "Pengaruh Model Pembelajaran MURDER Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Ditinjau Dari Motivasi Belajar Peserta Didik." *Skripsi, UIN Raden Intan Lampung*, 2019.
- Dewi, Anggitia Lutfiana, Eleonora Dwi Wahyuningsih, and Dian Nataria Oktaviani. "Deskripsi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Murder Berbantuan Puzzle Math." *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika* 5, no. 01 (2019): 59. <https://doi.org/10.29407/jmen.v5i01.12397>.
- Dinda Pratiwi, Dona. "Pembelajaran Learning Cycle 5e Berbantuan Geogebra Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2016): 191–202.
- Eva Flora Siagian, Roida. "Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 2, no. 20 (2012): 122–31.
- Fahrudin, Achmad Gilang, Eka Zuliana, and Henry Suryo Bintoro. "Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas." *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2018): 14–20. <https://doi.org/10.24176/anargya.v1i1.2280>.
- Ganda Putra, Fredi. "Pengaruh Model Pembelajaran Reflektif Dengan Pendekatan Matematika Realistik Bernuansa Keislaman Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2016): 105–10.
- Hamzah, Ali, and Muhlisrarini. *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Hanifah, Hanifah, and Agung Prasetyo Abadi. "Analisis Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Soal Teori Grup." *Journal Of Medives: Journal Of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 2, no. 2 (2018): 235–44.
- Hendriana, Heris, Euis Eti Rohaeti, and Utari Sumarmo. *Hard Skills Dan Soft Skills Matematik Siswa*. Edited by Nurul Falah Latif. Bandung: PT Refika Aditama, 2017.
- Jusuf, Heni. "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *TICOM* 5, no. 1

(2016): 2.

- Kiling, Beatriks Novianti, Psikologi Perkembangan, Pendidikan Anak, Usia Dini, Program Studi, Pendidikan Anak, Usia Dini, Universitas Nusa Cendana, Indra Yohanes Kiling, and Psikologi Komunitas. "Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling" 1 (2015): 116–24.
- Lanani, Karman. "Belajar Berkomunikasi Dan Komunikasi Untuk Belajar Dalam Pembelajaran Matematika." *Infinity Journal* 2, no. 1 (2013): 13. <https://doi.org/10.22460/infinity.v2i1.21>.
- M, Pd, Prof. Dr. S. Eko Putro Widoyoko. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Edited by Saifuddin Zuhri Qudsy. Yogyakarta, 2009.
- M Duffin, J, and A P Simpson. "A Search For Understanding." *Journal Of Mathematical Behavior* 18, no. 4 (2000): 415–27.
- Magfirah, Muawiah Inda, and Muhammad Darwis M. "Pengaruh Penerapan Model Kolaboratif MURDER Terhadap Hasil Belajar , Aktivitas Dan Respons Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas X" 4, no. 2 (2020): 159–68.
- Maolani, A, and Rukaesih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Marisa, Fitri, Tubagus Mohammad Akhriza, Anastasia Lidya Maukar, and Arie Restu Wardhani. "Gamifikasi (Gamification) Konsep Dan Penerapan." *JOINTECS* 5, no. 3 (2020): 219–28.
- Martono, Nanang. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Masykur, Ruhban, Lidia Ramadhani Aulia, and Iip Sugiharta. "Microsoft Powerpoint Pada Aplikasi Android Dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis." *MaPan* 6, no. 2 (2018): 265–73. <https://doi.org/10.24252/mapan.2018v6n2a11>.
- Matondang, Zulkifli. "Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian." *Jurnal Tabularasa PPS Unimed* 6, no. 1 (2009).
- Maulana, Dimas Fajar. "Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau Dari Self Concept Siswa Pada Pembelajaran Treffinger Realistik Berbantuan Schoology Tesis." *Skripsi, UIN Raden Intan Lampung*, 2018.
- Munfarikhatin, Anis. "Keefektivan Model PBL Strategi MURDER Terhadap Kemampuan Literasi Matematika Siswa." *Musamus Journal of Mathematics Education* 2, no. 1 (n.d.): 32–42.
- Mz, Ihsan. "PERAN KONSEP DIRI TERHADAP KEDISIPLINAN." *Peradaban Dan Pemikiran Islam* 2, no. 1 (2018): 1–11.
- Novalia, Novalia, and Muhamad Syazali. *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA), 2014.
- Novalia, and Muhamad Syazali. *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA), 2014.
- Nur, Syamsiara, Indah Panca Pujiastuti, and Sari Rahayu Rahman. "Efektivitas Model Problem Based Learning ( Pbl ) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi Universitas Sulawesi Barat" 2, no. 2 (2016): 133–41.
- Nuraini, Fivi, and Firosalia Kristin. "Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL)

- Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd” 1, no. 4 (2017): 369–79.
- Nurhasanah, Umi. “Pengaruh Model Pembelajaran MURDER (Mood, Understanding, Reccal, Detect, Elaborate, Review) Terhadap Kemampuan Berpikir Reflektif Matematis Ditinjau Dari Self Efficacy.” *Skripsi, UIN Raden Intan Lampung*, 2019.
- Permata Sari, Intan, Sri Hastuti Noer, and Pentatito Gunowibowo. “Efektivitas Metode Pembelajaran PQ4R Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Reflektif Matematis Dan Slef Concept.” *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika* 15, no. 1 (2020): 61–72.
- Psikologi, Jurnal, Fakultas Psikologi, Universitas Yudharta, Fakultas Psikologi, and Universitas Yudharta. “Hubungan Self Concept Dan Self Confidence” 7 (2020): 41–55.
- Puspitasari, D. “Efek Model Pembelajaran Kooperatif Tipe MURDER Berbasis Mind Mapping Terhadap Prestasi Dan Kreativitas.” *Jurnal Studi Keislaman* 3, no. 2 (2017): 113–39.
- Rahmawati, Vita Dwi, and Endang Pudjiastuti. “Studi Deskriptif Mengenai Konsep Diri Pada Siswa Remaja Tunarungu Di SMK BPP Kota Bandung.” *Prosiding Psikologi*, 2016, 301–6.
- Rembulan, Aini, and Rizki Wahyu Yunian Putra. “Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Statistika Kelas VIII.” *Matematika Dan Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2018): 86.
- Rembulan, and Putra. “Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Statistika Kelas VIII,” n.d., 86.
- Riyani, Rizki, Syafdi Maizora, and Hanifah Hanifah. “Uji Validitas Pengembangan Tes Untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Relasional Pada Materi Persamaan Kuadrat Siswa Kelas VIII SMP.” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah* 1, no. 1 (2017).
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: PT. Raja Grafindo Persada, 2016.
- Sanjaya, Firdiana, Budi Astuti, Langlang Handayani, Jurusan Fisika, Universitas Negeri Semarang, and Sebab Akibat. “Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)” 02 (2019): 134–40.
- Sardirman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Sari, Siti Maryam, and Heni Pujiastuti. “Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Ditinjau Dari Self-Concept.” *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif - Inovatif* 11, no. 1 (2020): 71–77.
- Siregar, Syofian. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Sri Anggoro, Bambang. “Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solving Untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa.” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2015): 122.
- Subagyo, Joko. *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Sugiono. *Metode Penulisan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sumartini, Tina Sri. “Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Melalui Pembelajaran

- Mood , Understanding , Recall , Detect , Elaborate , and Review.” *Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika* *Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2019): 13–24.
- Sumartini, Tina Sri “Mengembangkan Self Concept Siswa Melalui Model Pembelajaran Concept Attainment.” *Mosharafa (Jurnal Pendidikan Matematika)* 4, no. 2 (2015): 48–58. [http://e-mosharafa.org/index.php/mosharafa/article/view/mv4n2\\_1/193](http://e-mosharafa.org/index.php/mosharafa/article/view/mv4n2_1/193).
- Sumartini, Tina Sri “Pembelajaran MURDER Berbasis Proyek Dalam Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Mosharafa* 6, no. 3 (2017).
- Suraji, Maimunah, and Saragih Sehat. “Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV).” *Suska Journal of Mathematics Education* 4, no. 1 (2018): 9–16.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013.
- Susanto, Hery, Achi Rinaldi, and Novalia Novalia. “Analisis Validitas Realibilitas Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Pada Butir Soal Ujian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika.” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2015): 203–17.
- Susilawati, Siska, Heni Pujiastuti, and Sukirwan Sukirwan. “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau Dari Self Concept.” *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika* 04, no. 02 (2020): 512–25.
- Thahir, Andi, Komarudin Komarudin, Umi Nur Hasanah, and Rahmawaty. “MURDER Learning Models and Self Efficacy: Impact On Mathematical Reflective Thinking Ability.” *Journal For The Education Of Gifted Young Scinentists* 7, no. 4 (2019): 1123–35.
- Wardhani, Sri. *Paket Fasilitasi Pemberdayaan KKG/MGMP Matematika: Analisis SI Dan SKL Mata Pelajaran Matematika SMP/Mts Untuk Optimalisasi Tujuan Mata Pelajaran Matematika*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Matematika, 2008.
- Widyastuti, Rany. “Interkasi Guru Dan Siswa Tunanetra.” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2016): 257–66.
- Wiji Lestari, Sri. *Penerapan Model Pembelajaran M-APOS Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar Kalkulus II*. Jakarta: Tesis Program Pascasarjana Universitas Terbuka, 2013.
- Wulandari, Putri, Mujib, and Fredi Ganda Putra. “Pengaruh Model Investigasi Kelompok Berbantuan Perangkat Lunak Maple Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2016): 101–6.