

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK *MURDER* (*MOOD, UNDERSTAND, RECALL, DETECT, EXPAND, AND REVIEW*) DALAM PEMBELAJARAN UNSUR INTRINSIK CERITA FABEL PADA SISWA KELAS VII SMP N 2 SEWON BANTUL TAHUN AJARAN 2018/2019

Oleh : Septanorita Dena Larasati

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

Dosen Pembimbing :

Primasari Wahyuni, M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) perbedaan hasil belajar setelah pembelajaran unsur instrinsik cerita fabel menggunakan teknik *MURDER* (*Mood, Understand, Recall, Detect, Expand, and Review*) dan kelompok yang diajarkan dengan pembelajaran menggunakan model *STAD* (*Student Team Achievement Division*) pada siswa kelas VII SMP N 2 Sewon Bantul. (2) efektivitas penggunaan teknik *MURDER* (*Mood, Understand, Recall, Detect, Expand, and Review*) dalam pembelajaran unsur instrinsik cerita fabel pada siswa kelas VII SMP N 2 Sewon Bantul.

Penelitian ini adalah penelitian *Quasi Experiment*. Populasi Penelitian adalah seluruh siswa kelas VII di SMP N 2 Sewon Bantul. Sampel Penelitian adalah siswa kelas VII E dan kelas VII F yang berjumlah 64 siswa. Pemilihan satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melakukan tes. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode statistik parametrik yaitu uji-t dengan taraf signifikan 0,05.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan teknik *MURDER* lebih efektif dari penggunaan model pembelajaran *STAD*. (1) dilihat dari nilai rata-rata *posttest* siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 84,34 sedangkan kelas kontrol 79,88. (2) Selain berhasil, penggunaan teknik *MURDER* juga berhasil dalam proses pembelajaran unsur instrinsik cerita fabel, dilihat dari uji-t yang menunjukkan $t\text{-hitung}=2.862$ dengan nilai $\text{sig}=0,006$ sehingga lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan (5% atau 0,05) berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada perbedaan pengaruh penggunaan teknik *MURDER* dengan pembelajaran menggunakan model *STAD* dalam pembelajaran unsur instrinsik cerita fabel pada siswa kelas VII SMP N 2 Sewon Bantul.

Kata Kunci : *Teknik MURDER, Unsur Intrinsik, Bahasa Indonesia*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak terlepas dari kehidupan manusia, dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional NO. 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, pendidikan berasal dari kata dasar “didik” (mendidik), yaitu memelihara dan memberi latihan (ajaran pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran.

Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah guru. Guru dalam konteks pendidikan mempunyai peranan yang besar dan strategis. Hal ini disebabkan gurulah yang berada di barisan terdepan dalam pelaksanaan pendidikan. Gurulah yang langsung berhadapan dengan peserta didik untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan teknologi sekaligus mendidik dengan nilai-nilai positif melalui bimbingan dan keteladanan. Guru juga mempunyai misi dan tugas yang berat, namun mulia dalam mengantarkan tunas-tunas bangsa ke puncak cita-cita. Oleh karena itu, sudah selayaknya guru mempunyai berbagai kompetensi yang berkaitan dengan tugas dan tanggung jawabnya serta menyusun strategi pembelajaran untuk peserta didik. Dengan

kompetensi dan strategi tersebut, maka akan menjadi guru yang profesional, baik secara akademis maupun nonakademis.

Dalam proses pembelajaran, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasanya disebut metode mengajar (Roestiyah, 2012:1). Dalam dunia pendidikan, strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Lamiran, 2011:10).

Keberhasilan dalam proses belajar mengajar tidak terlepas dari kesiapan siswa dan kesiapan guru. Siswa dituntut mempunyai minat terhadap materi pelajaran, demikian pula seorang guru dituntut menguasai materi yang akan diajarkan serta mampu memilih metode

mengajar yang tepat untuk menciptakan interaksi edukatif yang baik.

Pelajaran bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang wajib ditempuh di jenjang pendidikan sekolah, salah satunya di SMP dari kelas 7 sampai kelas 9. Dalam pelajaran bahasa Indonesia peserta didik diberikan 4 macam keterampilan, diantaranya keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, keterampilan menulis. Pelajaran bahasa Indonesia tidak terlepas juga dengan sastra. Sastra ini sendiri disisipkan atau dipadukan dalam keterampilan-keterampilan yang diberikan. Sastra adalah hasil dari karya yang berada ditengah masyarakat karena suatu ungkapan emosional oleh orang yang menciptakannya atau masyarakatnya. Karya sastra lahir karena adanya dorongan-dorongan asasi yang sesuai dengan dorongan kodrat

insaniah seseorang sebagai manusia.

Salah satu jenis karya sastra dalam pembelajaran di SMP adalah cerita fabel. Cerita fabel banyak mengandung nilai-nilai kehidupan masyarakat yang patut diteladani oleh siswa karena cerita fabel melukiskan suatu peristiwa atau kejadian yang menyangkut persoalan jiwa atau kehidupan manusia. Cerita fabel juga terdiri dari unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik yang membangun cerita fabel itu. Tanpa adanya pemahaman tentang unsur intrinsik cerita fabel, pembaca akan mengalami kesalahan tafsiran dalam memahami sebuah cerita fabel. Kebanyakan siswa hanya mengerti dan memahami pengertiannya saja dalam unsur instrik cerita fabel (tema, sudut pandang, penokohan, aur, latar, amanat) tanpa memahami secara mendalam dengan unsur-unsur tersebut. Oleh sebab itu, diperlukan adanya pembelajaran unsur intrinsik pada cerita fabel.

Berkaitan dengan pembelajaran unsur intrinsik pada cerita fabel di SMP N 2 Sewon Bantul yang diketahui saat melakukan observasi, peneliti melihat adanya pemakaian strategi atau teknik yang sudah digunakan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan dapat diikuti serta dipahami oleh siswa. Adanya nilai siswa yang rata-rata di atas KKM membuat peneliti tertarik melakukan penelitian untuk menguji atau membuktikan teknik lain sehingga teknik tersebut dapat efektif atau tidak jika digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi unsur intrinsik cerita fabel di SMP N 2 Sewon Bantul. Selain itu, SMP N 2 Sewon Bantul juga merupakan salah satu sekolah yang sudah bekerja sama dengan Universitas PGRI Yogyakarta dalam melakukan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).

Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam

pembelajaran unsur intrinsik pada cerita fabel yaitu menggunakan teknik *MURDER*. Teknik yang digunakan mengacu pada tujuan-tujuan pembelajaran yang terdapat pada materi unsur intrinsik cerita fabel. Aktivitas pada teknik ini dengan berkelompok sehingga siswa dapat bertukar pikiran, gagasan dan pengalaman-pengalaman yang telah diperoleh. Selain itu, dalam teknik ini guru juga dapat menempatkan siswa dalam potensi yang unggul dan dapat menyelesaikan setiap permasalahan yang sedang dihadapi.

Di kelas VII SMP N 2 Sewon, guru masih sedikit dalam menggunakan teknik berkelompok pada pembelajaran. Salah satunya pada pembelajaran unsur intrinsik cerita fabel, sehingga teknik *MURDER* dapat diuji untuk mengetahui efektivitas dalam penggunaannya. Selain itu, teknik *MURDER* masih belum banyak digunakan dalam

pembelajaran bahasa Indonesia. Penulis menjadi semakin tertarik dalam menguji keefektifan teknik *MURDER* dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita fabel.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pembelajaran unsur intrinsik pada cerita fabel dapat menggunakan teknik *MURDER* (*Mood, Understand, Recall, Detect, Expand, and Review*) di SMP dan teknik *MURDER* (*Mood, Understand, Recall, Detect, Expand, and Review*) dapat diujikan atau dibuktikan dalam penelitian ini. Oleh karena itu penyusun memberi judul, “Efektivitas Penggunaan Teknik *MURDER* (*Mood, Understand, Recall, Detect, Expand, and Review*) dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita Fabel pada Siswa Kelas VII SMP N 2 Sewon Bantul Tahun Ajaran 2018/2019”

Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang

diajukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perbedaan hasil belajar setelah pembelajaran unsur intrinsik cerita fabel menggunakan teknik MURDER (*Mood, Understand, Recall, Detect, Expand, and Review*) dan kelompok yang diajarkan dengan pembelajaran menggunakan model STAD (*Student Team Achievement Division*) pada siswa kelas VII SMP N 2 Sewon Bantul?
2. Bagaimanakah efektivitas penggunaan teknik MURDER (*Mood, Understand, Recall, Detect, Expand, and Review*) dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita fabel pada siswa kelas VII SMP N 2 Sewon Bantul?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diteliti, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar setelah pembelajaran unsur intrinsik cerita fabel menggunakan teknik MURDER (*Mood, Understand, Recall, Detect, Expand, and Review*) dan kelompok yang diajarkan dengan pembelajaran menggunakan model STAD (*Student Team Achievement Division*) pada siswa kelas VII SMP N 2 Sewon Bantul.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan teknik MURDER (*Mood, Understand, Recall, Detect, Expand, and Review*) dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita fabel pada siswa kelas VII SMP N 2 Sewon Bantul

Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat di antaranya adalah:

1. Bagi siswa, memberikan motivasi dan rangsangan terhadap kegiatan belajar siswa, sehingga siswa dapat mencapai keberhasilan dalam belajar.
2. Bagi guru dan calon guru, untuk mengembangkan metode pembelajaran dan melakukan strategi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
3. Bagi mahasiswa sebagai peneliti, penelitian ini diharapkan menjadi bahan kajian maupun referensi ilmiah dalam bidang pendidikan, juga dapat menjadi bahan penelitian lanjutan mengenai permasalahan sejenis dengan hasil yang lebih baik.
4. Bagi sekolah, memberikan informasi terhadap sekolah

sehingga sekolah dapat menggunakan konsep-konsep baru dalam melakukan pembelajaran.

Kajian Pustaka

Pengertian Teknik *MURDER*

Teknik *MURDER* (*mood, understand, recall, detect, elaborate, dan review*) merupakan suatu teknik yang dihasilkan oleh psikologi kognitif. *Mood* yang berarti suasana hati, *understand* yang berarti paham, *recall* yang berarti ingat, *detect* yang berarti menemukan kesalahan, *elaborate* yang berarti pengalaman dan *review* yang berarti ulang. Melalui langkah tersebut, maka pemahaman peserta didik akan diperkuat karena mereka dilatih untuk dapat mengemukakan, menjelaskan, memperluas dan mencatat ide-ide utama dari teks secara verbal. Dalam hal ini keterampilan memproses informasi lebih diutamakan yang menuntut keterlibatan metakognisi berfikir peserta didik dalam mengambil keputusan berdasarkan pemikiran. Selain itu langkah menghubungkan dengan pengalaman juga menuntut peserta didik untuk menghubungkan

informasi berdasarkan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya.

Teknik *MURDER* merupakan bagian dari metode *cooperative learning* yang dihasilkan oleh Hythecker, Dansereau, dan Rocklin. *MURDER* berasal dari akronim *mood, understand, recall, detect, elaborate, dan review*.

Santayasa (2006: 8) menyatakan teknik *MURDER* dihasilkan dari psikologi kognitif. Psikologi tersebut memiliki dominasi yang cukup besar dalam dunia pendidikan saat ini yang berfokus pada bagaimana manusia memperoleh, menyimpan, dan memproses apa yang dipelajarinya, serta bagaimana proses berfikir dan belajar itu terjadi. *Teknik MURDER* ini memiliki 6 langkah yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. *Mood* yang berarti suasana hati, *understand* yang berarti paham, *recall* yang berarti ingat, *detect* yang berarti menemukan kesalahan, *elaborate* yang berarti pengalaman dan *review* yang berarti ulang.

Cooperative learning merupakan proses belajar mengajar yang melibatkan penggunaan

kelompok-kelompok kecil yang memungkinkan peserta didik untuk bekerja bersama-sama di dalamnya guna memaksimalkan pembelajaran mereka sendiri maupun pembelajaran orang lain. Usaha kooperatif yang seperti ini akan membuat peserta didik berusaha untuk saling memberikan manfaat satu sama lain, sehingga semua anggota kelompok menerima manfaat dari usaha masing-masing anggotanya (Johnson, Johnson dan Holubec, 2010: 4).

Pengertian Unsur Intrinsik Cerita Fabel

Sebuah karya sastra tidak terlepas dari unsur-unsur pembangunnya. Salah satu jenis karya sastra adalah cerita fabel. Fang (2011: 4) fabel adalah salah satu bentuk sastra rakyat yang sangat populer. Cerita fabel dapat disebut juga cerita binatang. Suwarna (2012: 78) cerita adalah rangkaian paragraf yang berupa kisah tentang seseorang atau kisah tentang sesuatu. Cerita fabel dan cerita pendek memiliki arti yang berbeda, Depdiknas (2008: 263) cerita fabel atau binatang adalah

cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang, biasanya mengandung ibarat, hikmah atau ajaran budi pekerti. Sedangkan cerita pendek adalah kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang memberikan kesan tunggal yang dominan dan memusatkan diri pada satu tokoh di satu situasi.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa cerita fabel adalah karangan narasi atau cerita yang tokohnya binatang dan tingkah lakunya seperti manusia serta mengandung pesan moral di dalamnya. Binatang-binatang tersebut dapat berinteraksi, berfikir dan melakukan segala hal selayaknya manusia terhadap binatang lain. Cerita fabel juga dibangun oleh unsur-unsur pembangun karya sastra, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur-unsur pembangun yang berasal dari cerita itu sendiri. Jika diibaratkan bangunan unsur intrinsik adalah komponen untuk membuat bangunan tersebut. Macam-macam unsur intrinsik antara lain:

a) Tema

Tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra. Menurut Nurgiyantoro (2010: 68), tema disaring dari motif-motif yang terdapat dalam karya yang bersangkutan yang menentukan hadirnya peristiwa-peristiwa, konflik, dan situasi tertentu. Tema dalam banyak hal bersifat "mengikat" kehadiran atau ketidakhadiran peristiwa, konflik serta situasi tertentu termasuk berbagai unsur intrinsik yang lain. Tema menjadi dasar pengembangan seluruh cerita, maka tema pun bersifat menjiwai seluruh bagian cerita.

b) Alur atau Plot

Alur erat kaitannya dengan aspek cerita. Aspek cerita atau *story* dalam sebuah karya fiksi merupakan suatu hal yang amat esensial, memiliki peranan sentral. Forster (melalui Nurgiyantoro, 2010:90) menegaskan bahwa cerita merupakan hal yang fundamental dalam karya fiksi. Forster mengartikan cerita sebagai sebuah narasi berbagai

kejadian yang sengaja disusun berdasarkan urutan waktu. Seperti halnya Forster, Abram (melalui Nurgiyantoro, 2010:91) juga memberikan pengertian cerita sebagai sebuah urutan kejadian yang sederhana dalam urutan waktu.

c) Tokoh dan Penokohan

Tokoh merupakan pelaku yang menjalankan cerita, sedangkan penokohan adalah sifat atau bentuk fisik dari pelaku cerita. Ditinjau dari segi keterlibatannya dalam keseluruhan cerita, tokoh fiksi dibedakan menjadi dua, yakni tokoh sentral atau tokoh utama dan tokoh periferal atau tokoh tambahan atau bawahan (Sayuti, 2000:74). Nurgiyantoro (2010: 176) membedakan tokoh dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam cerita sebagai tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama senantiasa ada dalam setiap peristiwa di dalam cerita. Untuk menentukan siapa tokoh utama dalam cerita, kriteria yang biasa digunakan ialah (1) tokoh yang

paling banyak berhubungan dengan tokoh lain, (2) tokoh yang paling banyak dikisahkan oleh pengarangnya, dan (3) tokoh yang paling banyak terlibat dengan tema cerita.

d) Latar atau *Setting*

Latar atau setting yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyoran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Abrams melalui Nurgiyantoro, 2010:216). Latar dibagi menjadi tiga kategori, yaitu: tempat, waktu, dan sosial. Yang dimaksud sebagai latar tempat adalah hal-hal yang berkaitan dengan masalah geografis, latar waktu berkaitan dengan masalah-masalah historis, dan latar sosial berhubungan dengan kehidupan masyarakat.

e) Sudut Pandang

Sudut Pandang pada dasarnya adalah pandangan yang diambil oleh pengarang untuk melihat peristiwa dan kejadian dalam cerita. Sudut pandang dalam

cerita hanya memisahkan siapa yang bercerita, merupakan pilihan atau ketentuan pengarang yang akan berpengaruh dalam menentukan corak dan gaya cerita yang diciptakannya. Pengarang memilih dari sudut pandang mana akan menyajikan. Bisa saja pengarang berdiri sebagai orang di luar cerita dan mungkin pula ia mengambil peran dalam cerita itu.

f) Gaya Bahasa

Gaya dan nada merupakan sarana cerita dalam fiksi yang tidak dapat dipisahkan. Gaya adalah cara pemakaian bahasa yang spesifik dan merupakan pengungkapan seorang yang khas bagi pengarang. Gaya berfungsi sebagai sumbangan untuk menciptakan nada cerita. Dalam kaitannya gaya merupakan sarana, sedangkan nada merupakan tujuan. Oleh karena itu, gaya setiap pengarang tidak akan sama dengan gaya pengarang lain

Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi atau *quasi experimental*. Penelitian eksperimen kuasi adalah penelitian yang dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian dan adanya kontrol bertujuan untuk mengkaji ada tidaknya hubungan sebab akibat serta berapa besar hubungan sebab akibat tersebut dan penelitian eksperimen kuasi dilakukan dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan tertentu pada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebagai pembanding. Dalam penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penetapan jenis penelitian kuasi eksperimen dengan alasan bahwa penelitian ini menggunakan manusia sebagai subjek penelitian, manusia tidak ada yang sama dan bersifat labil. Manusia setiap saat dapat berubah dalam hal pikir, tingkah laku, dan kemauannya, sehingga peneliti tidak bisa mengontrol variabel asing yang mempengaruhi perlakuan sebagaimana yang

dikehendaki dalam penelitian eksperimen murni.

Pertama, menentukan dua kelompok yang akan dijadikan sampel penelitian, penentuan sampel dilakukan dengan teknik *purposive*, yaitu dipilih dengan pertimbangan tertentu, pertimbangan tertentu ini misalnya orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang peneliti harapkan, atau mungkin sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek/situasi sosial yang diteliti. (Sugiyono, 2014:54)

Oleh karena itu, berdasarkan pertimbangan tersebut, subjek dalam penelitian adalah 2 kelas siswa kelas VII yang dipilihkan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan kemampuan rata-rata. Kelas yang dipilih tersebut yaitu kelas VII E dan kelas VII F di SMP N 2 Sewon Bantul.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan desain *pretest* dan *posttest* desain. *Pretest* dilakukan pada awal sebelum dilakukan perlakuan dan *posttest* dilakukan di akhir setelah dilakukan perlakuan.

Desain ini dilakukan untuk mengetahui efektif tidaknya dalam menggunakan teknik *MURDER*.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pada penggunaan teknik *MURDER* pada pembelajaran unsur intrinsik cerita fabel, maka dilakukan hasil belajar yang diperoleh dengan menggunakan perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan dilakukan perbandingan kelas eksperimen dengan teknik *MURDER* dan kelas kontrol menggunakan model *STAD*. Sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*), terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan hipotesis yaitu berupa uji normalitas dan uji homogenitas pada kedua kelas yaitu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui data kedua kelas normal dan homogen. Berdasarkan uji normalitas di kelas eksperimen diperoleh nilai sig *pretest* 0,339 sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai sig *pretest* 0,427. Terlihat bahwa untuk nilai sig (*2-tailed*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai nilai signifikansi lebih besar dari 5% atau

0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian yang digunakan berbentuk distribusi normal terhadap populasinya. Hal ini ditunjukkan bahwa perbedaan kemampuan siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah dilakukan uji normalitas maka langkah selanjutnya pada penelitian ini yaitu melakukan uji homogenitas. Hasil perhitungan uji homogenitas varian dapat diketahui skor hasil levene statistic sebesar 0,000, df_1 (t_{hitung}) sebesar 1, df_2 (t_{tabel}) sebesar 62, dan nilai sig. (signifikansi) sebesar 0,993. karena nilai signifikansi yang di dapat lebih besar dari 0,05 ($0,993 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa *pretest* pada pembelajaran unsur intrinsik cerita fabel dalam penelitian ini mempunyai varian yang **Homogen** atau tidak memiliki perbedaan varian. Hasil perhitungan uji homogenitas varian dapat diketahui skor hasil levene statistic sebesar 3,463, df_1 (t_{hitung}) sebesar 1, df_2 (t_{tabel}) sebesar 62, dan nilai sig. (signifikansi) sebesar 0,067. karena nilai signifikansi yang di dapat lebih

besar dari 0,05 ($0,067 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa *pretest* pada pembelajaran unsur intrinsik cerita fabel dalam penelitian ini mempunyai varian yang **Homogen** atau tidak memiliki perbedaan varian.

Setelah dilakukan perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat dilakukan uji-T untuk hipotesis. Pada pembahasan ini penelitian akan menjelaskan hasil analisis uji-T. Berdasarkan uji hipotesis *postest* siswa diperoleh hasil analisis uji-T yang menunjukkan bahwa perolehan nilai t hitung sebesar 2.862 dan nilai sig sebesar 0,006. Dari hasil tersebut menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 5% atau 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil *postest* kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan teknik *MURDER* pada pembelajaran unsur intrinsik cerita fabel pada kelas eksperimen dengan

kontrol yang menggunakan model pembelajaran *STAD*.

Nilai rata-rata pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan teknik *MURDER*. Hal ini dapat dilihat dari peningkatannya nilai rata-rata *posttest* siswa yang mengalami peningkatan dibandingkan nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen yaitu 69,44. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* pada ketrampilan menulis cerita fantasi mengalami peningkatan sebesar 84,34 sehingga teknik *MURDER* dapat digunakan pada pembelajaran unsur intrinsik cerita fabel, hasil belajar siswa dan peningkatan motivasi siswa di dalam mengikuti pembelajaran.

Nilai rata-rata pada kelas kontrol pada penelitian ini juga mengalami peningkatan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model *STAD*. Hal ini dapat dilihat dari peningkatannya nilai rata-rata *posttest* siswa yang mengalami peningkatan dibandingkan nilai rata-rata *pretest*. Nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh kelas yaitu sebesar 68,25.

Sedangkan rata-rata nilai *posttest* pada ketrampilan menulis cerita fantasi siswa mengalami peningkatan sebesar 79,88. Sehingga model *STAD* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* di dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita fabel dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kelas kontrol.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas VII SMP N 2 Sewon dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita fabel antara siswa yang diajar dengan menggunakan teknik *MURDER* dengan siswa yang diajar menggunakan model *STAD*. Hasil perbedaan tersebut dapat ditunjukkan dari hasil uji *t posttest* kelas kontrol dan *posttest* kelas eksperimen. Dari hasil tersebut didapatkan nilai signifikansi yang kurang dari

nilai signifikasnsi yang sudah ditentukan yaitu 5% atau 0,05. Hasil nilai signifikansi yaitu $0,006 < 0,05$, maka hasil tersebut dapat menunjukkan perbedaan yang signifikan untuk penggunaan teknik *MURDER* dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita fabel pada siswa kelas VII SMP N 2 Sewon.

2. Penggunaan teknik *MURDER* dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita fabel pada siswa kelas VII SMP N 2 Sewon lebih efektif dibandingkan pembelajaran unsur intrinsik cerita fabel dengan menggunakan model *STAD*. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar nilai 68,25 dan nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 69,44, nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 84,34 sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol yaitu 79,88. Maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang melakukan

pembelajaran dengan menggunakan teknik *MURDER* lebih efektif dibanding dengan kelas yang melakukan pembelajaran menggunakan model *STAD*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini. Baiq dkk. "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". <http://digilib.uinsby.ac.id> Volume 7 No 2 (diakses 16 November 2018 pukul 10.10 WIB)
- Departemen Pendidikan Nasional. 2018. *KBBI Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia.
- Fang, Liaw Yock. 2011. *Sejarah Kesusastraan Melayu Klasik*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

- Iskandarwassid dan Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Johnson. David, W. Johnson. Roger, T. dan Holubec. E. Johnson. 2010. *Colaborative Learning: Strategi Pembelajaran untuk Sukses Bersama*. Bandung: Nusa Media
- Juleha, Siti dkk. "Penerapan Strategi Belajar Murder Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa pada Pembelajaran Biologi Kelas VIII MTs AL-IKHLAS Setupatok Cirebon". <http://portalgaruda.pdf.download.ad> Volume 3 No 2 (diakses 16 November 2018 pukul 10.14 WIB)
- Lamiran, Sudarmaji. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.
- Mohammad, Nurdin dan Hamzah B. Uno. 2011. *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Statistik Terapan Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Gajah Mada University.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BFFE-Yogyakarta.
- Ramadhani, Diah dkk. "Penerapan Strategi Pembelajaran MURDER Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X1 IPS 1 MAN 1 Sigli". <http://core.ac.uk> Volume 2 No 3 (diakses 16 November 2018 pukul 10.12 WIB)
- Roestiyah N. K. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Santyasa, I Wayan. 2008. "Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Koopertatif". Makalah disajikan Disajikan dalam Pelatihan

tentang Pembelajaran dan Asesmen Inovatif bagi Guru-Guru Sekolah Menengah di Kecamatan Nusa Penida, tanggal 22, 23, dan 24 Agustus 2008 di Nusa Penida. Diakses dari <http://www.freewebs.com>, pada 5 Desember 2018.

Sayuti, Suminto A. 2000. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suwarna, Dadan. 2012. *Cerdas Berbahasa Indonesia*. Tangerang: Jelajah Nusa.