Pengaruh Model Pembelajaran Murder Terhadap *Self Efficacy* dan Kuriositas Peserta Didik dalam Pembelajaran Ekonomi

Ernawati¹, Herman², Inanna³

¹²³Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹Email: ernawati280694@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Model Pembelajaran MURDER Terhadap *Self Efficacy* dan Kuriositas Peserta Didik dalam Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 23 Bone Kabupaten Bone. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimental dengan desain penelitian Nonequivalent Control Group Design. Melibatkan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 23 Bone dengan populasi penelitian ini adalah 51 siswa kelas XI IPS, dipilih secara Purposive Sampling yaitu siswa kelas XI IPS I berjumlah 27 orang sebagai kelas Kontrol dan kelas XI IPS II berjumlah 24 orang sebagai kelas Eksperimen, pengambilan data menggunakan Kuesioner dan tes uraian sebagai hasil belajar dan observasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif. Hasil menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas eksperimen yaitu nilai Pre-Test 70,46 dan setelah diberikan perlakuan atau teratmen model pembelajaran MURDER meningkat mencapai 88,92 nilai Post Test. Sedangkan rata-rata yang diperoleh pada kelas kontrol yaitu nilai pre-test 73,70 kemudian Post Test 89,04. Berdasarkan output test statistics dalam uji-t dengan menggunakan pengujian dua arah (Two Tail) dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. sebesar $0.000 < 0.05$ berarti, H_1 di terima dan H_0 di tolak sebagaimana dasar pengambilan keputusan uji-t. Berdasarkan hasil Tes uraian dan lembar pengamatan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran MURDER terhadap *Self Efficacy* dan Kuriositas peserta didik dalam pembelajaran ekonomi

Kata Kunci: Model Pembelajaran MURDER; *Self Efficacy*; Kuriositas Siswa

Abstrack. The study is a quantitative research with quasi-experimental type using nonequivalent control group design, aims at examining whether there is an influence of MURDER learning model on Self Efficacy and curiosity of students in Economics learning at SMN 23 Bone in Bone district. The research subjects were grade XI IPS students at SMAN 23 Bone with the population of 51 grade XI IPS. Samples were chosen by employing non-random sampling technique with the type of purposive sampling where the samples were chosen directly through the teacher's considerations, namely 27 students of grade XI IPS I as the control class and 24 students of grade XI IPS II as the experiment class. Data were collected by employing questionnaire and essay test as learning results, and observation. The data collections were analyzed by using quantitative analysis. The results of the study reveal that the average score obtained in the experiment class is 70.46 for the pre-test and after being given the treatment using MURDER learning model, the score is improved which achieved 88.92 for the post-test. While the control class obtained 73,70 for the pre-test and the post-test obtained 89.04. Based on the output test statistics in t-test by using Two Tail, it can be concluded that Sig. $0.000 < 0.05$, meaning that the H_1 is accepted and H_0 is rejected as the t-test decision-making basis. Based on the results of essay test and observation sheet, it can be concluded that there is influence of MURDER learning model on Self Efficacy and curiosity of students in Economic learning.

Keywords: MURDER Learning Model, Self Efficacy, Curiosity

Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu Negara yang secara konsisten mengikuti hasil survey yang dilakukan oleh Programme For International Student Assessment (PISA). Hasil survey tahun 2018 kualitas pendidikan Indonesia berada di sepuluh besar dari bawah, diketahui posisi Indonesia menurun di semua bidang yang diujikan yaitu membaca, matematika dan sains dimana perbandingan skor PISA 2015 dan 2018 yaitu skor kemampuan membaca dari 397 poin ke 371 poin, kemampuan matematika dari 386 poin ke 379 poin dan kemampuan sains turun dari 403 poin ke 396 poin, rangking PISA Indonesia tahun 2018 turun dari urutan 72 menjadi ke 77 (m.detik.com; JawaPos.com).

Pendidikan memiliki peranan penting bagi manusia dalam mencetak kualitas sumber daya manusia yang bermutu (Anggraini, Wendra & Putrayasa, 2017:2). Upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia dapat dilakukan khususnya Departemen Pendidikan Nasional yaitu menentukan standar nasional pendidikan yang dituangkan dalam PP No. 19 Tahun 2005, berdasarkan PP tersebut, pendidik harus memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi sebagai agen pembelajaran, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional (Djufri, Ardhian & Rezkita, 2018: 173).

Keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru juga ditentukan Keingintahuan dan minat siswa (Muldayanti, 2013:13). Sedangkan menurut Minarti & Nurfauziah (2016:72) menyatakan bahwa salah satu penunjang keberhasilan proses pembelajaran ialah dengan memiliki *Self Efficacy* yang baik. Berdasarkan pendapat tersebut dapat di simpulkan bahwa Kepercayaan Diri (*Self Efficacy*) dan Rasa Keingintahuan (Kuriositas) merupakan dua hal yang mampu menciptakan keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Self Efficacy adalah sebuah keyakinan subjektif individu untuk mampu mengatasi permasalahan-permasalahan atau tugas, serta

melakukan tindakan yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Rustanto, 2016:3). Siswa yang memiliki *Self Efficacy* tinggi akan membayangkan suasana keberhasilan yang menyertainya dalam setiap usaha pencapaian tujuannya, sebaliknya siswa yang memiliki *Self Efficacy* rendah akan membayangkan terjadinya suasana kegagalan yang menyertainya dalam usaha mencapai tujuan (Muhid & Mukarromah, 2018:37;

Pembelajaran yang berhasil berkaitan erat dengan banyak faktor, yakni peran guru, peserta didik dan proses pembelajaran. Peserta didik dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh kesungguhan peserta dalam belajar, kesungguhan peserta belajar bergantung dari keinginan yang timbul dari dalam dirinya. Keinginan yang timbul tersebut dapat disebut sebagai rasa ingin tahu (Raharja, Wibhawa & Lukas, 2018:153)

Rasa ingin tahu adalah kondisi kognitif ketika seseorang mendapatkan pertentangan yang memunculkan keinginan belajar, menyelidiki, dan mengetahui secara luas dan mendalam sedangkan dalam perilaku dapat ditunjukkan dengan aktivitas atau kegiatan mengeksplor, manipulasi, ataupun mengkoordinasikan struktur kognitif yang sudah ada dengan cara baru untuk memahami pengetahuan yang lebih luas dan mendalam (Mardhiyana, 2017:2).

Siswa yang memiliki keingintahuan (Kuriositas) tinggi juga memiliki motivasi tinggi dalam mencari jawaban terhadap suatu permasalahan dan akan memperoleh prestasi belajar tinggi (Setiyaningsih, Nugroho & Prasetyo, 2015:336), Ketidakaktifan siswa pada saat pembelajaran yang ditandai dengan tidak ingin bertanya apabila ada hal-hal yang tidak dipahami sehingga hasil belajar siswa rendah (Warouw, Hadjar& Hamid,2016:2).

Berdasarkan hasil observasi dan informasi yang di perolehdi SMA Negeri 23 Bone, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran khususnya dalam Mata Pelejaran Ekonomi, yaitu Kuriositasdan *Self Efficacy* yang dimiliki siswa masih rendah. Hal ini disebabkan

kurangnya model dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru, Sehingga pada proses pembelajaran berlangsung kerjasama antar siswa untuk memecahkan masalah yang diberikan guru dirasakan masih kurang, Interaksi siswa dalam proses pembelajaran baik antara siswa dengan siswa, maupun siswa dengan guru masih rendah, hal ini dapat dilihat dari kurangnya kemauan dan keyakinan diri siswa untuk bekerja, mencari informasi tentang materi pembelajaran, mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan, serta kurang memperhatikan penjelasan guru, keadaan ini berdampak pada *Self Efficacy* dan Kuriositas siswa.

Sehubungan dengan hal di atas, maka upaya membangun *Self Efficacy* dan Kuriositas siswa dalam pembelajaran Ekonomi adalah salah satunya perlu adanya penerapan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran, maka dari itu model pembelajaran yang dianggap sesuai dengan permasalahan tersebut yaitu model pembelajaran *Mood, Understand, Recall, Detect, Elaborate, Review* (MURDER), dengan penerapan model pembelajaran MURDER diharapkan dapat meningkatkan *Self Efficacy* dan Kuriositas, penelitian ini untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas dengan penerapan model pembelajaran MURDER.

Model pembelajaran MURDER merupakan pembelajaran psikologi kognitif yang menekankan pada kemampuan siswa dalam mengkonstruksi ulang informasi dan ide yang diterima, memahaminya serta dikomunikasikan secara lisan dan tulisan (Setiyowati & Pramukantoro, 2014:156). Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, adapun tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui gambaran model pembelajaran MURDER
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran MURDER terhadap *Self Efficacy* dan Kuriositas peserta didik dalam pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 23 Bone Kabupaten Bone.
3. Untuk mengetahui gambaran *Self Efficacy* dan Kuriositas peserta didik di SMA Negeri 23 Bone

TINJAUAN PUSTAKA

a. Model Pembelajaran MURDER

Model pembelajaran MURDER merupakan salah satu cara yang dapat digunakan

untuk mengembangkan sistem belajar yang efektif dan efisien untuk mengaktifkan siswa dengan merangsang kemampuan berfikir siswa (Ernavia, 2018:287; Munandar & Ahmad, 2016:77). Model pembelajaran MURDER yaitu menekankan pada kemampuan verbal dalam mengkonstruksi ulang informasi atau ide yang diterima, memahaminya, dan kemudian dikomunikasikan secara lisan ataupun tulisan (Anggraini, Wendra & Putrayasa, 2017:3).

Izzati (2016:3) menyatakan bahwa Pembelajaran MURDER merupakan pembelajaran yang diadaptasi dari buku karya Bob Nelson "The Complete Problem Solver". MURDER merupakan gabungan dari kata-kata: Mood, Understand, Recall, Digest, Elaborate, dan Review. Langkah-langkah penerapan pembelajaran kolaboratif MURDER adalah sebagai berikut:

1. *Mood*, yaitu menciptakan suasana hati (*Mood*) yang baik untuk belajar sehingga siswa termotivasi untuk semangat, siap, dan konsentrasi dalam belajar.
2. *Understand*, yaitu memberikan pemahaman terhadap konsep-konsep atau materi yang dipelajari;
3. *Recall*, yaitu melakukan pengulangan (Mengingat) kembali materi yang telah dipahami.
4. *Detect*, yaitu Mencermati penyampaian informasi
5. *Elaborate*, yaitu mengelaborasi pemahaman dengan contoh atau aplikasi, opini dan pertanyaan
6. *Review*, yaitu mempelajari kembali materi yang telah dipelajari dan pahami.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran MURDER merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan sistem belajar yang efektif dan efisien untuk mengaktifkan siswa dengan merangsang kemampuan berfikirnya sehingga mampu mengkonstruksi ulang informasi atau ide yang diterima, memahaminya, dan kemudian dikomunikasikan secara lisan ataupun tulisan.

b. *Self Efficacy*

Self Efficacy merupakan upaya untuk memahami keberfungsian kehidupan manusia dalam pengendalian diri, pengaturan proses berpikir, motivasi, kondisi afektif, dan psikologis, *Self Efficacy* diyakini dapat membuat individu mampu menafsirkan dan menerjemahkan faktor-faktor internal dan

eksternal ke dalam tindakan nyata (Pardimin, 2018:29).

Self Efficacy adalah mengarah pada kepercayaan (Keyakinan diri) untuk mengkoordinir, melaksanakan, dan mendapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan. Ketika seseorang memiliki *Self Efficacy* yang baik, ia akan dapat meminimalisir dari berbagai bentuk kesalahan karena ia akan memikirkan dan merencanakan apa saja yang akan dilakukannya (Minarti & Nurfauziah, 2016:72).

Self Efficacy merupakan keyakinan atau kepercayaan yang dimiliki oleh setiap individu dalam melaksanakan dan menyelesaikan tugas-tugas yang di hadapi, dalam situasi dan kondisi tertentu sehingga mampu mengatasi rintangan dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Jatisunda, 2017:28).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Self Efficacy* merupakan keyakinan atau kepercayaan yang dimiliki oleh individu untuk mengkoordinir, melaksanakan dan mendapatkan hasil yang baik serta mampu mengatasi rintangan dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Adapun Indikator *Self Efficacy*, yaitu Tingkat (level) Kemampuan dalam menentukan tingkat kesulitan tugas atau masalah yang dihadapi siswa, Kekuatan (*strength*) Kemampuan dalam mengatasi kesulitan-kesulitan belajar pada saat melaksanakan tugas-tugas dan Generalisasi (*generality*) Kemampuan dalam menggeneralisasikan tugas, pemahaman dan pengalaman sebelumnya (Utami & Wutsqa, 2017:169).

c. Kuriositas

Rasa ingin tahu merupakan suatu pikiran dalam otak kita yang membuat kita penasaran terhadap suatu hal (Rahayu, 2019:7). Rasa ingin tahu merupakan titik awal dari pengetahuan yang dimiliki oleh manusia (Puspitasari, Santoso, dan Muchsini, 2015:33).

Rasa ingin tahu adalah kondisi kognitif ketika seseorang mendapatkan pertentangan yang memunculkan keinginan belajar, menyelidiki, dan mengetahui secara luas dan mendalam. Dalam perilaku dapat ditunjukkan dengan aktivitas atau kegiatan mengeksplor, manipulasi, ataupun juga mengkoordinasikan struktur kognitif yang sudah ada dengan cara baru untuk memahami pengetahuan yang lebih luas dan mendalam (Mardhiyana, 2017:2).

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa rasa keingintahuan siswa

(Kuriositas) merupakan suatu pikiran dalam otak yang membuat penasaran terhadap suatu hal sehingga memunculkan keinginan belajar, menyelidiki, dan mengetahui secara luas dan mendalam ditunjukkan dengan aktivitas atau kegiatan mengeksplor, manipulasi, ataupun juga mengkoordinasikan struktur kognitif yang sudah ada dengan cara baru untuk memahami pengetahuan yang lebih luas dan mendalam.

Adapun indikator Kuriositas siswa yaitu, menunjukkan sikap tertarik atau tidak tertarik terhadap pembahasan materi, bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran, mencari informasi dari berbagai sumber tentang materi pembelajaran dan mencari informasi dari berbagai sumber tentang pengetahuan umum (Putri, Khanafiyah & Susanto, 2014:58).

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme di gunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2014:14).

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 23 Bone Kelurahan Kahu Kecamatan Bontocani. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 02 Maret 2020 sampai 17 Maret 2020, dimana populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IPS XI sedangkan sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPS 1 sebanyak 27 siswa dan kelas XI IPS 2 sebanyak 24 siswa pada tahun ajaran 2019/2020 semester genap.

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik simpulannya (Sugiyono, 2014:60). Penelitian ini terdiri tiga variabel, yaitu: variabel bebas terdiri Model pembelajaran Mood, Understand, Recall, Detect, Elaborate, Review (MURDER) dan variabel terikatnya adalah *Self Efficacy* dan Kuriositas siswa.

Rancangan penelitian ini menggunakan penelitian Eksperimen, Jenis desain penelitian yang digunakan yaitu Quasi Eksperimental Design dengan tipe "Nonequivalent Control Group Design". Berikut kelas eksperimen, diberikan perlakuan dengan menggunakan

model pembelajaran *Mood, Understand, Recall, Detect, Elaborate, Review* (MURDER). Sedangkan di kelas Kontrol menggunakan model pembelajaran Konvensional (sesuai model yang sering diterapkan oleh guru) Setelah selesai diberikan perlakuan, kemudian kedua kelas diberikan soal *Post Test* dan selanjutnya diberikan kuesioner baik kelas eksperimen maupun kelas Kontrol. Berikut ini adalah bagan desain:

Gambar 1.1 Bentuk Rancangan Penelitian

Keterangan:

- X Ada treatment (Perlakuan model pembelajaran MURDER)
- Tidak ada treatment
- O1 dan O3 Pre Test kelompok kelas Eksperimen dan kelas Kontrol
- O2 dan O4 Post Test kelompok kelas Eksperimen dan kelas Kontrol
- Y *Self Efficacy* dan Kuriusitas

Beberapa jenis teknik pengumpulan yang digunakan sebagai berikut:

- 1) Metode Wawancara tidak terstruktur
Wawancara adalah instrumen untuk pengumpulan data dalam bentuk sejumlah pertanyaan secara lisan oleh pewawancara kepada seseorang responden dan pertanyaan tersebut dijawab secara lisan (Uno, 2012:7).
- 2) Metode Dokumentasi
Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda. Metode ini digunakan untuk mengetahui gambaran umum SMA Negeri 23 Bone tentang daftar nama siswa, jumlah siswa, silabus, RPP, sintaks, daftar hadir, daftar kelompok, daftar nilai dan catatan lapangan. Dengan adanya dokumentasi maka dapat meningkatkan keabsahan penelitian akan lebih terjamin karena peneliti betul-betul melakukan pengumpulan data (Sugiyono, 2014:329).
- 3) Metode Observasi
Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati tingkah laku seseorang atau sekelompok

orang yang melakukan suatu pekerjaan (Uno, 2012:74). Dengan melakukan observasi peneliti tidak hanya mengumpulkan data yang kaya, tetapi juga memperoleh kesan-kesan pribadi dan merasakan suasana situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2014:314).

Instrumen Penelitian

1) Metode Angket (Kuesioner)

Kuesioner merupakan instrumen pengumpulan data dalam bentuk sejumlah pertanyaan tertulis untuk menjangkau informasi yang dimiliki responden, mencakup pendapat/opini, fakta, atau sikap, jawaban pertanyaan dalam instrumen merupakan jawaban tertulis sehingga diperlukan kolom jawaban (Uno, 2012:74).

2) Tes

Metode tes adalah alat bantu yang digunakan untuk memperoleh data. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Pantiwati, 2014:2764).

a) Tes Uraian *Self Efficacy*

Bentuk tes yang digunakan berupa tes Essay (Uraian). Tes yang diberikan meliputi Pre Test dan Post Test. Pre Test untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal siswa sedangkan Post Test yaitu untuk mengetahui pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan jumlah soal Pre Test dan Post Test sesuai dengan hasil validasi ahli, dimana soal tersebut mampu mewakili *Self Efficacy*.

b) Lembar Pengamatan Siswa

Lembar pengamatan ini digunakan untuk mengukur kuriositas siswa dalam pembelajaran dimana kuriositas siswa terdiri dari empat indikator, Berdasarkan indikator yang ada maka kuriositas siswa dapat diketahui seberapa besar pengaruhnya yaitu dengan menggunakan lembar pengamatan pada saat proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif, yaitu suatu teknik analisis yang penganalisisannya dilakukan dengan perhitungan, karena berhubungan dengan angka, alat tes yang diberikan yaitu tes hasil belajar Ekonomi. Penganalisisan dilakukan dengan pengaruh penggunaan model pembelajaran MURDER. Dari data yang telah diperoleh, kemudian dilakukan perhitungan statistik dan

melakukan terhadap hasil belajar siswa jenjang analisis, sintesis dan evaluasi. Perhitungan statistik yang digunakan sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak (Afnita, Juvrizal, & Ratna, 2013:337).

2) Uji Homogenitas

Uji himogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok data memiliki homogenitas atau tidak dimana uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan rumus perbandingan varian terbesar dengan varian terkecil (Afnita, Juvrizal, & Ratna, 2013:337).

3) Uji t

Uji t digunakan untuk mengetahui seberapa jauh hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Menggunakan

rumus uji t pada taraf signifikansi 5 % (0.05)

4) Uji Gain Test

Uji Gain Test digunakan yaitu untuk mengetahui adanya peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran MURDER.

5) Uji IPK

Uji IPK dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah model pembelajaran MURDER sesuai digunakan pada saat belajar kelompok atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Instruman Non Test

Analisis instrumen non test yang digunakan yaitu kuesioner, tentang Self Efficacy dan Kuriositas siswa.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kuesioner *Self Efficacy* Kelas Kontrol

No.	Interval	Kategori	Prekuensi (f)	Persentase (%)
1	14 – 24	Tidak baik	0	0
2	25 – 35	Kurang baik	0	0
3	36 – 46	Cukup baik	5	19
4	47 – 57	Baik	21	78
5	58 – 68	Sangat Baik	1	4
Jumlah			27	100

Berdasarkan table distribusi frekuensi dan Grafik, dapat disimpulkan bahwa Self Efficacy siswa di SMA Negeri 23 Bone khususnya kelas XI IPS 1 yaitu kelas kontrol dengan jumlah sampel sebanyak 27 siswa, dimana siswa yang berada pada kategori cukup

baik 5 siswa, yang berada pada kategori baik 21 siswa dan yang berada pada kategori sangat baik yaitu 1 siswa, hal tersebut membuktikan bahwa *Self Efficacy* siswa di kelas kontrol berada pada kategori baik.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kuesioner Kuriositas Kelas Kontrol

No.	Interval	Kategori	Prekuensi (f)	Persentase (%)
1	10 – 17	Tidak baik	0	0
2	18 – 25	Kurang baik	2	7
3	26 – 33	Cukup baik	17	63
4	34 – 41	Baik	8	30
5	41 – 50	Sangat Baik	0	0
Jumlah			27	100

Berdasarkan table distribusi frekuensi dan Grafik, dapat disimpulkan bahwa Kuriositas siswa di SMA Negeri 23 Bone khususnya kelas XI IPS 1 yaitu kelas Kontrol dengan jumlah sampel sebanyak 27 siswa, dimana siswa yang berada pada kategori kurang baik 2 siswa, yang

berada pada kategori cukup baik 17 siswa dan yang berada pada kategori baik yaitu 8 siswa, hal tersebut membuktikan bahwa Kuriositas siswa di kelas kontrol berada pada kategori cukup baik.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kuesioner *Self Efficacy* Kelas Eksperimen

No.	Interval	Kategori	Prekuensi (f)	Persentase (%)
1	14 – 24	Tidak baik	0	0
2	25 – 35	Kurang baik	0	0
3	36 – 46	Cukup baik	0	0
4	47 – 57	Baik	13	54
5	58 – 68	Sangat Baik	11	46
Jumlah			24	100

Berdasarkan table distribusi frekuensi dan Grafik, dapat disimpulkan bahwa *Self efficacy* siswa di SMA Negeri 23 Bone khususnya kelas XI IPS 2 yaitu kelas Eksperimen dengan jumlah sampel sebanyak 24

siswa, dimana siswa yang berada pada kategori baik yaitu 13 siswa sedangkan yang berada pada kategori sangat baik yaitu 11 siswa, hal tersebut membuktikan bahwa *Self Efficacy* siswa di kelas Eksperimen berada pada kategori baik.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kuesioner Kuriositas Kelas Eksperimen

No.	Interval	Kategori	Prekuensi (f)	Persentase (%)
1	10 – 17	Tidak baik	0	0
2	18 – 25	Kurang baik	0	0
3	26 – 33	Cukup baik	10	42
4	34 – 41	Baik	12	50
5	42 – 50	Sangat Baik	2	8
Jumlah			24	100

Berdasarkan table distribusi frekuensi dan Grafik, dapat disimpulkan bahwa Kuriositas siswa di SMA Negeri 23 Bone khususnya kelas XI IPS II yaitu kelas Eksperimen dengan jumlah sampel sebanyak 24 siswa, dimana siswa yang berada pada kategori cukup baik 10 siswa dan

yang berada pada kategori baik yaitu 12 siswa dan berada kategori sangat baik yaitu 2 siswa, hal tersebut membuktikan bahwa Kuriositas siswa di kelas Eksperimen berada pada kategori baik.

2. Analisis Instrumen Test

a. Analisis Instrumen Tes *Self Efficacy*

1) Uji Normalitas Instrumen Test

Tabel 5. Tests of Normality

KELOMPOK			Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
			Statistic	Df	Sig.	Statistic ^c	Df	Sig.
Pre Test dan Post Test Kelas Kontrol Dan Eksperimen	Pre Test Kelas Kontrol	XI IPS 1	.188	27	.015	.939	27	.117
	Post Test Kelas Kontrol	XI IPS 1	.168	27	.050	.932	27	.078
	Pre Test Kelas Eksperimen	XI IPS 2	.183	24	.037	.949	24	.255
	Post Test Kelas Eksperimen	XI IPS 2	.177	24	.050	.938	24	.144

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data primer yang diolah dengan SPSS, 2020

Berdasarkan tabel 4.38 diatas dapat dilihat bahwa uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* yang bertujuan untuk

mengetahui kenormalan data, jika nilai $\alpha < \text{Sig.}$ maka data berdistribusi normal dan jika $\alpha > \text{Sig.}$ maka data tidak berdistribusi normal. Pada

pengujian *Kolmogrov-Smirnov* dapat diketahui bahwa *Pre Test* kelas Kontrol XI IPS 1 diperoleh nilai ($\alpha < \text{Sig.}$) $0,05 < 0,015$ yang berarti bahwa data tidak berdistribusi normal, *Post Test* kelas Kontrol XI IPS 1 ($\alpha < \text{Sig.}$) $0,05 < 0,050$ yang berarti data berdistribusi normal, *Pret Test* kelas Eksperimen XI IPS II ($\alpha < \text{Sig.}$) $0,05 < 0,037$ yang berarti data tidak berdistribusi normal, *Post Test* kelas Eksperimen XI IPS II ($\alpha < \text{Sig.}$) $0,05 < 0,050$ yang berarti data berdistribusi normal. Sedangkan pengujian 2) Uji Homogenitas Instrumen Test

Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan distribusi F yaitu dua kali pengujian pada *Post Test* kelas eksperimen dan Kontrol. Perhitungan uji homogenitas

data *Shapiro-Wilk* dapat diketahui bahwa hasil *Pre Test* kelas Kontrol XI IPS 1 diperoleh nilai ($\alpha < \text{Sig.}$) $0,05 < 0,117$ yang berarti bahwa data berdistribusi normal, *Post Test* kelas Kontrol XI IPS 1 ($\alpha < \text{Sig.}$) $0,05 < 0,078$ yang berarti data berdistribusi normal, *Pret Test* kelas Eksperimen XI IPS II ($\alpha < \text{Sig.}$) $0,05 < 0,255$ yang berarti data berdistribusi normal, *Post Test kelas Eksperimen XI IPS II* ($\alpha < \text{Sig.}$) $0,05 < 0,144$ yang berarti data normal

dalam penelitian ini menggunakan uji Levene Statistic dengan taraf signifikan 0,05. Pengujian hasil homogenitas data dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
POST TEST KELAS KONTROL DAN EKSPERIMEN			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.386	1	49	.537

Sumber : Data primer yang diolah dengan SPSS, 2020

Berdasarkan output SPSS dari pengujian homogenitas yang diperoleh peneliti dapat disimpulkan bahwa, berdasarkan hasil pengujian *Post Test* kelas Kontrol dan kelas Eksperimen menunjukkan nilai signifikansi $0.537 \geq 0.05$ berarti data tersebut mempunyai varian yang sama.

3) Uji Hipotesis Pengaruh model pembelajaran MURDER terhadap *Self Efficacy* dan Kuriositas

Uji hipotesis adalah ilmu statistikan inferensial yang dipergunakan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan menarik kesimpulan apakah menerima atau

menolak pernyataan tersebut. Dalam penelitian ini pengujian yang digunakan yaitu uji parametrik dengan rumus yang digunakan yaitu Uji Beda Rata-Rata Berhubungan (*Mean Independent Paired Test*). Teknik statistik yang digunakan untuk menentukan taraf signifikansi perbandingan (membandingkan nilai rata-rata suatu kelompok dengan rata-rata kelompok yang lain) adalah uji t atau t test. Uji t digunakan untuk mengetahui seberapa jauh hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Menggunakan rumus uji t pada taraf signifikansi 5 % (0. 05).

Tabel 7. Uji Independent Samples Test

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
Kelompok		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pre Test dan Post Test Kelas Kontrol	Equal variances assumed	2.873	.093	-14.71	100	.000	-16.80	1.142	-19.07	-14.54

Independent Samples Test										
Kelompok		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
dan Eksperimen	Equal variances not assumed			-14.71	95.64	.000	-16.80	1.142	-19.07	-14.54

Diadaptasi: Dari data penelitian SPSS yang diolah

Berdasarkan output test statistics dalam uji-t di atas dengan menggunakan pengujian dua arah (*two tail*) dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. sebesar $0.000 < 0.05$ berarti, H1 di terima dan H0 di tolak sebagaimana dasar pengambilan keputusan uji-t. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Model Pembelajaran MURDER Terhadap *Self Efficacy* Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ekonomi sedangkan lembar pengamatan siswa tentang Kuriostas siswa yang terdiri dari empat indikator yaitu indikator 1 dengan skor 16 dengan kategori baik, indikator 2 skor 19 dengan kategori cukup baik, indikator 3 dengan skor 12 dengan kategori baik dan indikator 4 dengan skor 7 dengan

4) Uji Gain Test

$$\begin{aligned} \text{Gain ternormalisasi (g)} &= \frac{(\text{Rata-rata skor posttest}) - (\text{rata-rata skor pretest})}{\text{skor ideal} - (\text{rata-rata skor pretest})} \\ (g) &= \frac{(88,92) - (70,46)}{100 - (70,46)} \\ (g) &= \frac{(18,46)}{29,54} \\ (g) &= 6,25 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan *Gain Test* di atas bahwa pada kelas Eksperimen memperoleh nilai hasil sebesar 6,25 yang menandakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan *Self Efficacy* dan Kuriostas siswa dengan menerapkan model pembelajaran

kategori cukup baik. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran MURDER terhadap Kuriostas peserta didik dalam pembelajaran Ekonomi.

Gambaran model pembelajaran MURDER dalam proses pembelajaran secara keseluruhan sangat mempengaruhi *Self Efficacy* dan Kuriostas siswa mulai tahap *Mood, Understand, Recall, Detect, Elaborate, Review* akan tetapi pada tahap *Detect* belum maksimal yang disebabkan karena siswa malu untuk memberikan pertanyaan, saran ataupun tanggapan kepada kelompok lain.

MURDER, dimana berada pada kategori sedang. Adapun kriteria uji Gain Test dapat dilihat pada bab III, Berikut merupakan pengujian normalitas Gain pada kelas Kontrol

$$\begin{aligned} \text{Gain ternormalisasi (g)} &= \frac{(\text{Rata-rata skor posttest}) - (\text{rata-rata skor pretest})}{\text{skor ideal} - (\text{rata-rata skor pretest})} \\ (g) &= \frac{(89,04) - (73,7)}{100 - (73,7)} \\ (g) &= \frac{(15,34)}{26,3} \\ (g) &= 5,83 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan *Gain Test* di atas bahwa pada kelas Kontrol memperoleh nilai hasil sebesar 5,83 yang

menandakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan *Self Efficacy* dan Kuriostas siswa, dimana berada pada kategori sedang.

5) Uji IPK

Berikut adalah langkah-langkah mencari nilai IPK *Pre Test* dan *Post Test* pada kelas Eksperimen :

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{1688}{24} = 70,3 \\ \text{SMI} &= 6 \times 24 \\ &= 144 \\ \text{IPK} &= \frac{70,3}{144} \times 100 \\ \text{IPK} &= 48,8\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai IPK pada *pre-test* sebesar 48,8 % dimana nilai tersebut termasuk dalam kategori rendah. Berikut ini uji IPK *Post Test* kelas Eksperimen

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{2129}{24} = 88,7 \\ \text{SMI} &= 6 \times 24 \\ &= 144 \\ \text{IPK} &= \frac{88,7}{144} \times 100 \\ \text{IPK} &= 61,6\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai IPK pada *Post Test* sebesar 61,6 % dimana nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil uji IPK dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran MURDER sesuai diterapkan pada kelas Eksperimen dengan system Kelompok hal tersebut terbukti dengan adanya peningkatan antara *Pre Test* dan *Post Test* pada kelas Eksperimen.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan yaitu: (1) Penerapan model pembelajaran MURDER dalam proses pembelajaran secara keseluruhan dapat meningkatkan *Self Efficacy* dan *Kuriositas* siswa, akan tetapi masih terdapat kelemahan pada tahap *Detect* yaitu tahap pendeteksian tentang penyampaian informasi dimana dalam proses pembelajaran hanya sebagian siswa yang aktif untuk menyapaikan pendapat, saran atau tanggapan terhadap topik yang dipresentasikan, berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa masih terdapat siswa pada kelas Eksperimen memiliki *Self Efficacy* dan *Kuriositas* masih rendah dalam proses pembelajaran; (2) Pengaruh MURDER terhadap *Self Efficacy* siswa dapat di ketahui dari hasil uji hipotesis instrument test yaitu berdasarkan output test statistics dalam uji-t dengan menggunakan pengujian dua arah (*two tail*) dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran MURDER terhadap *Self Efficacy* peserta didik dalam pembelajaran ekonomi. Selain itu hasil lembar pengamatan siswa tentang *Kuriostas* siswa yang terdiri dari

empat indicator dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran MURDER terhadap *Kuriositas* peserta didik dalam pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 23 Bone; (3) Berdasarkan hasil uji instrument non test dan di peroleh bahwa *Self Efficacy* siswa pada kelas Kontrol dan Eksperimen berada pada kategori baik. Sedangkan hasil uji instrument test peserta didik di SMA Negeri 23 Bone pada indicator 1 dan 2 menunjukkan bahwa kelas Eksperimen lebih tinggi di banding kelas Kontrol, akan tetapi kurang bagus pada indicator 3 yaitu Generalisasi (*generality*) kemampuan dalam menggeneralisasikan tugas, pemahaman dan pengalaman sebelumnya. Sedangkan Berdasarkan hasil uji instrument non test di peroleh bahwa *Kuriositas* siswa pada kelas Kontrol berada pada kategori cukup baik sedangkan pada kelas Eksperimen berada pada kategori baik Sedangkan hasil uji instrument test berupa lembar pengamatan *Kuriositas* siswa dalam proses pembelajaran pada kelas Eksperimen kurang bagus pada indicator 2 dan 4 dalam kategori cukup sedangkan pada indicator 1 dan 3 berada pada kategori baik.

Adapun saran penelitian adalah: (1) Pembelajaran MURDER belum maksimal pada tahap *Detect* disarankan supaya ditingkatkan dengan mencermati penyampaian informasi pada proses pembelajaran sehingga topik yang di sampaikan atau di presentasikan dapat di pahami dengan baik; (2) *Self Efficacy* pada kelas Eksperimen kurang bagus pada indicator 3 yaitu generalisasi (*generality*) kemampuan dalam menggeneralisasikan tugas, pemahaman dan pengalaman sebelumnya di sarankan agar dalam proses pembelajaran guru memberikan motivasi

siswa agar memiliki keyakinan untuk mengatasi kesulitan yang ada serta dalam proses pembelajaran siswa yakin untuk menyampaikan pendapat, bertanya dalam proses diskusi serta siswa mampu menghubungkan pemahaman dan pengalaman sebelumnya; (3) Gambaran Kuriositas siswa kurang bagus pada indicator 2 yaitu bertanya kepada guru dan teman tentang materi pembelajaran dan indicator 4 yaitu mencari informasi dari berbagai sumber tentang pengetahuan umum, di sarankan agar dalam proses pembelajaran guru menyiapkan Reward selain pemberian bintang agar dalam proses pembelajaran siswa memiliki keingintahuan tentang materi yang disampaikan serta guru menyiapkan internet untuk menunjang pencarian informasi dari berbagai sumber tentang materi pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Afnita., Ratna, E. & Juvrizal..2013. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas VIII SMPN 1 Tigo Nagari Kabupaten Pasaman *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol. 1 No. 2 Maret 2013; Seri E 318 – 398*
- Anggraini, B.L.S., Wendra, W., & Putrayasa, I.B. 2017. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif MURDER Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Kelas X IPB Di Madrasah Aliyah Negeri Patas Tahun Ajaran 2016-2017 *e-Journal Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Undiksha Volume: 7 Nomor 2 Tahun: 2017*
- Djufri1, E., Ardhian, T., & Rezkita, S. 2018. Pengaruh Subject Specific Pedagogy IPA Berbasis Lab Work Terhadap Sikap Rasa Ingin Tahu dan Teliti Siswa Wacana Akademika *Volume 2 Nomor 2 Tahun 2018*
- Izzati, N. 2016. Meningkatkan Kemampuan Analisis Matematis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kajian Pembelajaran Matematika Modern Melalui Pembelajaran Kolaboratif MURDER (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tadris Matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon) *Jurnal EduMa Volume 5 Nomor 1 Juli 2016 ISSN 2086 – 3918*
- Jatisunda, M, G. 2017. Hubungan *Self-Efficacy* Siswa SMP dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics) Volume 1 Nomr 2 Halaman 24-30.*
- Mardhiyana, D. 2017. Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Mahasiswa Melalui Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Evaluasi Proses Dan Hasil Pembelajaran Matematika *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika p.ISSN:2303-3983 e.ISSN:2548-3994 Volume 5 Nomor 1 Januari 2017 Hal. 1–8*
- Minarti, E.D., & Nurfauziah, P. 2016. Pendekatan Konsturktivisme Dengan Model Pembelajaran Generatif Guna Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Koneksi Matematis Serta *Self Efficacy* Mahasiswa Calon Guru Di Kota Cimahi *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi, Volume 3 Nomor 2 November 2016*
- Muhid, A & Mukarromah, A. 2018. Pengaruh Harapan Orang Tua dan *Self-Efficacy* Akademik terhadap Kecenderungan *Fear of Failure* pada Siswa: Analisis Perbandingan Antara Siswa Kelas Unggulan dan Siswa Kelas Reguler. *Jurnal Darussalam; Jurnal Pendidikan, Komunikasi dan Pemikiran HukumIslam. Volume X Nomor 1 Tahun 2018 Halaman 31-48. ISSN: 1978-4767*
- Muldayanti, 2013. Pembelajaran Biologi Model STAD dan TGT ditinjau dari Keingintahuan dan Minat Belajar Siswa *Jurnal Pendidikan Ipa Indonesia http://Journal.Unnes.Ac.Id/Nju/Index.Php/Jpii Jpii Volume 2 Nomor 1 tahun 2013 Halaman 12-17*
- Pantiwati. 2014. Hakekat Assesmen Autentik dan Penerapannya Dalam Pembelajaran. *JEMS (Jurnal Edukasi Matematika dan Sains) Volume 1 Nomor 1 Maret 2013 ISSN : 2337-9049*
- Pardimin. 2018. *Self Efficacy* Matematika dan *Self Efficacy* Mengajar Matematika Guru Matematika *Jurnal Ilmu Pendidikan, Jilid 24, Nomor 1, Juni 2018, Halaman. 29-37*
- Putri., Khanafiyah & Susanto, 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual

- Dengan Pendekatan Snowball Throwing Untuk Mengembangkan Karakter Komunikatif dan Rasa Ingin Tahu Siswa SMP Unnes Physics Education *Journal* [Http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Upej-Upj](http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Upej-Upj) Volume 3 Nomor 1 Tahun 2014
- Raharja, S., Wibhawa, M.R., & Lukas, S. 2018. Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa (*Measuring Students' Curiosity*) *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT* Volume 14 Nomor 2 Juli 2018
- Rustanto, A.E. 2016. Kepercayaan Diri dan Efikasi Diri Terhadap Kematangan Karir Mahasiswa Di Politeknik LP3I Jakarta Kampus Jakarta Utara *Jurnal Lentera Bisnis* Volume 5 Nomor 2 November 2016 ISSN 2252-9993
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta ISBN 979 8433 71 8
- Uno. B. Hamzah. 2012. *Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Warouw, W.S., Hadjar, I., & Hamid, A. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *MURDER* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Panjang Garis Singgung Persekutuan Dua Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 6 Palu *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 5 Nomor 2, September 2016
- Utami, R.W & Wutsqa, D.U. Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dan Self Efficacy Siswa SMP Negeri di Kabupaten Ciamis. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* Volume 4 Nomor 2 Tahun 2017 Halaman 166-175
- Setiyaningsih, I. Nugroho, A.S. & Prasetyo. 2015. Pengaruh Penggunaan Modul Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran Inquiry Terhadap Curiosity dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Sistem Koordinasi Kelas XI SMAN 1 Kayen Prosiding ISBN:978-602-99975-1-4 Semnas Sains & Entrepreneurship Ii Agustus 2015 Halaman 333-341
- Setiyowati, E. A. & Pramukantoro. 2014. Model Pembelajaran Kooperatif *MURDER* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Inti Teknik Elektronika Di SMK Negeri 1 Nganjuk *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 03 Nomor 01 Tahun 2014 Halaman 155 – 162
- Ernavia. 2017. Penerapan Strategi Pembelajaran *MURDER* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi FPB dan KPK Dari Bilangan Bulat Di Kelas VI SD Negeri KM 5 Teladan Baru T. P 2016/2017 *Jurnal Media Inovasi Edukasi* Volume 04, Nomor 13 April 2018
- Puspitasari, M.T., Santoso, S. & Muchsini, B. 2015. Upaya Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Dan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Pembelajaran Kontekstual Dengan Metode Snowball Throwing Pada Siswa SMK Muhammadiyah 3 Gemolong *Jurnal "Tata Arta" Uns*, Volume 1 Nomor 1 Tahun 2015 Halaman. 31-39