

ARTIKEL

KEMAMPUAN SISWA MENYELESAIKAN MASALAH BANGUN RUANG SISI DATAR DITINGKAT SMP DITINJAU DARI GAYA BELAJAR



Oleh:

GADIS MUSTIKANING RAHAYU

NPM. 14.1.01.05.0127

Dibimbing oleh :

1. Dr. Suryo Widodo, M.Pd.

2. Dr. Aprilia Dwi H, S.Pd., M.Si.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)**

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2021

SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Gadis Mustikaning Rahayu
NPM : 14.1.01.05.0127
Telepon/HP : 089619994703
Alamat Surel (Email) : gadissrahayu@gmail.com
Judul Artikel : Kemampuan Siswa Menyelesaikan Masalah Bangun Ruang Sisi Datar Ditingkat SMP Ditinjau Dari Gaya Belajar
Fakultas – Program Studi : FIKS – Pendidikan Matematika
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi : Jl. Ahmad Dahlan No. 76, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur 64112

Dengan ini menyatakan bahwa :

- Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- Artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 1 Maret 2021
Pembimbing I  <u>Dr. Suryo Widodo, M.Pd.</u> NIDN. 0002026403	Pembimbing II  <u>Dr. Aprilia Dwi H, S.Pd., M.Si.</u> NIDN. 0721048402	Penulis,  <u>Gadis Mustikaning Rahayu</u> NPM. 14.1.01.05.0127

KEMAMPUAN SISWA MENYELESAIKAN MASALAH BANGUN RUANG SISI DATAR DITINGKAT SMP DITINJAU DARI GAYA BELAJAR

Gadis Mustikaning Rahayu

NPM. 14.1.01.05.0127

FIKS – Pendidikan Matematika

Email: gadissrahayu@gmail.com

Dr. Suryo Widodo, M.Pd¹ dan Dr. Aprilia Dwi H, S.Pd., M.Si²

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai (1) Bagaimana kemampuan siswa menyelesaikan masalah bangun ruang sisi datar yang memiliki gaya belajar visual? (2) Bagaimana kemampuan siswa menyelesaikan masalah bangun ruang sisi datar yang memiliki gaya belajar auditori? (3) Bagaimana kemampuan siswa menyelesaikan masalah bangun ruang sisi datar yang memiliki gaya belajar kinestetik? (4) Apakah ada perbedaan kemampuan siswa menyelesaikan masalah bangun ruang sisi datar ditinjau dari gaya belajar? Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis *ex post facto*. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 5 Kediri dengan menggunakan teknik *random sampling* dan pertimbangan dari guru. Penelitian ini dilaksanakan dengan membagikan angket gaya belajar dan tes kemampuan menyelesaikan masalah dengan materi bangun ruang sisi datar yang memenuhi indikator kemampuan menyelesaikan masalah. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Kemampuan menyelesaikan masalah pada siswa dengan gaya belajar visual termasuk kedalam kategori cukup. (2) Kemampuan menyelesaikan masalah pada siswa dengan gaya belajar auditori termasuk kedalam kategori cukup. (3) Kemampuan menyelesaikan masalah pada siswa dengan gaya belajar kinestetik termasuk kedalam kategori kurang. (4) Ada perbedaan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah bangun ruang sisi datar ditinjau dari gaya belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menyelesaikan masalah pada siswa dengan gaya belajar visual lebih baik daripada kemampuan menyelesaikan masalah pada siswa dengan gaya belajar kinestetik.

Kata Kunci : menyelesaikan masalah, gaya belajar

A. PENDAHULUAN

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar matematika dapat dilihat dari kemampuannya dalam menyelesaikan suatu masalah. Menurut Isnaeni (2014: 250) masalah dalam matematika yaitu ketika seseorang dihadapkan pada suatu persoalan matematika tetapi dia tidak dapat

langsung mencari solusinya. Ada dua kemungkinan dikatakan pertanyaan itu masalah, apabila: 1) suatu pertanyaan atau tugas akan menjadi masalah hanya jika pertanyaan atau tugas itu menunjukkan adanya suatu tantangan yang tidak dapat dipecahkan oleh suatu prosedur rutin yang sudah diketahui oleh penjawab pertanyaan, 2) suatu masalah

bagi seseorang dapat menjadi bukan masalah bagi orang lain karena ia sudah mengetahui prosedur untuk menyelesaikannya (Wardhani, 2008: 17). Menurut Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara (2015: 84) masalah matematika meliputi: 1) masalah rutin yaitu masalah yang prosedur penyelesaiannya sekedar mengulang secara algoritmik, 2) masalah non-rutin yaitu masalah yang prosedur penyelesaiannya memerlukan perencanaan penyelesaian, tidak sekedar menggunakan rumus, teorema, dan dalil, 3) masalah rutin terapan yaitu masalah yang dikaitkan dengan dunia nyata atau kehidupan sehari-hari. Jadi, dapat disimpulkan bahwa masalah matematika merupakan pertanyaan yang tidak mudah diselesaikan karena mengandung tantangan sehingga memerlukan perencanaan yang benar dalam proses penyelesaiannya.

Tahap penyelesaian masalah menurut Polya terdiri dari 4 langkah penyelesaian berikut: 1) Memahami masalah, dalam memahami masalah dapat dilakukan jika siswa mengerti maksud dari semua kata yang digunakan sehingga mampu menyatakan soal dengan kalimat sendiri, misalnya dengan mengidentifikasi informasi yang diketahui dan dibutuhkan untuk mencari

solusi, menulis konsep yang ditanyakan, dan membuat gambar serta grafik yang dibutuhkan, 2) Merencanakan penyelesaian, dalam membuat rencana penyelesaian dapat diawali dengan menghubungkan konsep yang diketahui dengan yang tidak diketahui atau ditanyakan. Untuk masalah yang kompleks, dapat dilakukan pemecahan masalah menjadi sub-sub masalah yang lebih sederhana dengan harapan akan mengarah pada teridentifikasinya langkah-langkah yang dibutuhkan. Menghubungkan konsep yang dihadapi dengan konsep materi lain dapat memunculkan ide-ide kreatif, 3) Melakukan rencana penyelesaian, dalam melakukan rencana penyelesaian dibutuhkan kejelian dalam menuliskan setiap langkah yang telah tersusun pada tahap kedua. Selain itu perhitungan yang dilakukan membutuhkan ketelitian dan ketekunan untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan pertanyaan yang diajukan, 4) Mengecek kembali hasil penyelesaian, pada tahap ini, siswa diharapkan melakukan pengecekan kembali terhadap langkah-langkah dan solusi yang telah diperoleh dengan melihat kelemahannya dan berusaha mencari alasan logis dari setiap langkah yang ditempuh.

Pentingnya kemampuan penyelesaian masalah oleh siswa dalam matematika ditegaskan oleh Branca (1980), yaitu: 1) Kemampuan menyelesaikan masalah merupakan tujuan umum pengajaran matematika, 2) Penyelesaian masalah yang meliputi metode, prosedur, dan strategi merupakan proses inti dan utama dalam kurikulum matematika, 3) Penyelesaian masalah merupakan kemampuan dasar dalam belajar matematika.

Salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah adalah gaya belajar siswa. Gaya belajar menurut Adi W. Gunawan merupakan cara yang lebih disukai dalam berpikir, memproses, dan mengerti suatu informasi. Sedangkan Gufon (2013: 42) mengatakan bahwa gaya belajar merupakan cara yang ditempuh oleh siswa untuk berproses dalam mengumpulkan informasi. Dari beberapa pendapat ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa gaya belajar merupakan cara yang lebih disukai siswa dalam menempuh suatu kegiatan berpikir untuk mengumpulkan dan mengolah informasi.

Terdapat tiga tipe gaya belajar, yaitu gaya belajar visual, gaya belajar audiotori dan gaya belajar kinestetik (Rose dan Nicholl, 2002). Uno (2008:

181) berpendapat bahwa gaya belajar visual dapat dijelaskan dengan seseorang harus melihat buktinya dahulu agar kemudian bisa mempercayainya. Bobbi De Porter dan Mike Hernacki (2001) menyebutkan ciri-ciri siswa dengan gaya belajar visual yaitu rapi dan teratur, berbicara dengan cepat, biasanya tidak terganggu dengan keributan, mengingat apa yang dilihat daripada apa yang didengar, lebih suka membaca daripada dibacakan, pembaca cepat dan tekun, seringkali mengetahui apa yang harus dikatakan, tetapi tidak pandai memilih kata-kata, mengingat asosiasi visual, mempunyai masalah untuk mengingat instruksi verbal kecuali jika ditulis, dan sering kali minta bantuan orang untuk mengulanginya, teliti terhadap detail. Uno (2008: 181) berpendapat bahwa gaya belajar audiotori adalah gaya belajar yang mengandalkan pada pendengaran untuk bisa memahami dan mengingatnya. Bobbi De Porter dan Mike Hernacki (2001) menyebutkan ciri-ciri siswa dengan gaya belajar audiotori yaitu berbicara kepada diri sendiri saat bekerja, mudah terganggu oleh keributan, senang membaca dengan keras dan mendengarkan, merasa kesulitan untuk menulis, namun hebat dalam bercerita, belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang

didiskusikan daripada yang dilihat, suka berbicara, suka berdiskusi dan menjelaskan sesuatu panjang lebar. Sedangkan untuk gaya belajar kinestetik Uno (2008: 181) berpendapat bahwa siswa dengan gaya belajar kinestetik harus menyentuh sesuatu yang memberikan informasi tertentu agar dapat mengingatnya. Bobbi De Porter dan Mike Hernacki (2001) menyebutkan ciri-ciri siswa dengan gaya belajar kinestetik yaitu berbicara dengan perlahan, sulit mengingat peta kecuali jika dirinya pernah berada ditempat itu, menghafal dengan cara berjalan dan melihat, menggunakan jari sebagai petunjuk saat membaca, tidak dapat duduk diam untuk waktu yang lama, kemungkinannya tulisannya jelek, selalu berorientasi pada fisik dan banyak bergerak, ingin melakukan segala sesuatu.

Tujuan dari penelitian ini, yaitu: 1) untuk mengetahui kemampuan siswa menyelesaikan masalah bangun ruang sisi datar yang memiliki gaya belajar visual, 2) untuk mengetahui kemampuan siswa menyelesaikan masalah bangun ruang sisi datar yang memiliki gaya belajar auditori, 3) untuk mengetahui kemampuan siswa menyelesaikan masalah bangun ruang sisi datar yang memiliki gaya belajar kinestetik, dan 4)

untuk mengetahui perbedaan kemampuan siswa menyelesaikan masalah bangun ruang sisi datar ditinjau dari gaya belajar.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *ex post facto*. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian dimana data penelitiannya berupa angka, atau data kualitatif yang diangkakan (Sugiyono, 2016: 23). Sedangkan penelitian dengan rancangan *ex post facto* sering disebut dengan *after the fact*. Artinya, penelitian yang dilakukan setelah suatu kejadian itu terjadi. Penelitian *ex post facto* merupakan penelitian yang variabel-variabel bebasnya telah terjadi perlakuan atau *treatment* tidak dilakukan pada saat penelitian berlangsung, sehingga penelitian ini biasanya dipisahkan dengan penelitian eksperimen. Peneliti dalam penelitian *ex post facto* tidak dapat melakukan manipulasi atau pengacakan terhadap variabel bebasnya.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 5 Kediri yang beralamatkan di Jalan Raya Kleco Kelurahan Jamsaren Kecamatan Pesantren Kota Kediri Jawa Timur 64131. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2020/2021.

Menurut Arikunto (2010: 173) populasi adalah kumpulan semua elemen yang memiliki satu atau lebih karakteristik tertentu yang menarik untuk dilakukan suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 5 Kediri tahun ajaran 2020/2021.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016: 62). Sedangkan teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak tanpa memperhatikan strata dalam populasi itu. Penentuan sampel diambil secara acak dari kelas IX-A dan IX-B SMP Negeri 5 Kediri yang dilakukan dengan pertimbangan dari guru.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket gaya belajar yang disusun berdasarkan ciri-ciri gaya belajar menurut Bobbi De Porter dan Mike Hernacki serta diadaptasi dari skripsi yang berjudul Pengaruh Gaya Belajar, Sikap Terhadap Pelajaran Matematika Dan Jenis Kelamin Bagi Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Maria Immaculata Marsudirini Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017 yang disusun oleh Antonia Evastella

Wulan yang telah divalidasi. Instrumen kedua yaitu soal uraian yang berupa tes kemampuan menyelesaikan masalah bangun ruang sisi datar yang telah divalidasi ahli sebagai data yang akan dianalisis.

Pengumpulan data angket gaya belajar siswa dan tes kemampuan menyelesaikan masalah bangun ruang sisi datar dilakukan dengan cara daring. Hal ini dikarenakan keterbatasan kesempatan untuk melakukan tatap muka antara siswa dengan guru karena adanya pandemi Covid-19.

Angket gaya belajar terdiri dari 24 butir pernyataan yang terbagi menjadi tiga bagian gaya belajar yaitu 8 butir pernyataan untuk gaya belajar visual, 8 butir pernyataan untuk gaya belajar auditori, dan 8 butir pernyataan untuk gaya belajar kinestetik. Dalam menentukan siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik maka acuan yang digunakan adalah skor tertinggi yang diperoleh dari angket gaya belajar yang sudah diklasifikasikan kedalam tiga gaya belajar tersebut.

Tes kemampuan menyelesaikan masalah terdiri dari 5 soal uraian materi bangun ruang sisi datar. Penskoran dilakukan dengan pedoman indikator kemampuan menyelesaikan masalah yang ada dalam tabel dibawah ini.

Tabel 1. Pedoman Penskoran Kemampuan Menyelesaikan Masalah Matematika

No.	Indikator	Keterangan	Skor
1	Mampu menuliskan informasi dari soal (diketahui dan ditanyakan)	Tidak menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan	0
		Menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan tetapi kurang tepat	1
		Menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan secara tepat	2
2	Mampu menentukan strategi dan rumus yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah	Tidak mampu menentukan strategi dan rumus	0
		Mampu menentukan strategi tanpa menentukan rumus atau sebaliknya	1
		Mampu menentukan strategi dan rumus tetapi kurang tepat	2
		Mampu menentukan strategi dan rumus secara tepat	3
3	Mampu melaksanakan strategi dan rumus yang dipilih	Tidak ada jawaban sama sekali	0
		Mampu menyelesaikan masalah sesuai dengan strategi dan rumus tetapi jawaban salah atau hanya sebagian kecil jawaban benar	1
		Mampu menyelesaikan masalah sesuai dengan strategi dan rumus dengan sebagian besar jawaban benar	2
		Mampu menyelesaikan masalah sesuai dengan strategi dan rumus dengan lengkap dan benar	3
4	Mampu menafsirkan hasil yang diperoleh	Tidak dapat menuliskan kesimpulan	0
		Menafsirkan hasil yang diperoleh dengan membuat kesimpulan tetapi kurang tepat	1
		Menafsirkan hasil yang diperoleh dengan membuat kesimpulan secara tepat	2

Tabel 2. Kualifikasi Kemampuan Menyelesaikan Masalah Matematika

Nilai	Kualifikasi
85,00 – 100	Sangat baik
70,00 – 84,99	Baik
55,00 – 69,99	Cukup
40,00 – 54,99	Kurang
0 – 39,99	Sangat Kurang

(Japa, 2008)

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik *One Way Anova* dengan bantuan program *SPSS for Windows ver. 20*. Uji analisis varian satu jalur ini digunakan untuk menguji sebuah hipotesis yang akan membuktikan nilai rata-rata masing-masing variabel tersebut sama atau tidak.

Ukuran sampel yang digunakan besar ($n > 30$). Asumsi yang harus dipenuhi yaitu sebaran data untuk masing-masing kelompok harus berdistribusi normal dengan melakukan uji normalitas, serta variabel terikat harus mempunyai kesamaan varian atau bersifat homogen dengan melakukan uji homogenitas.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

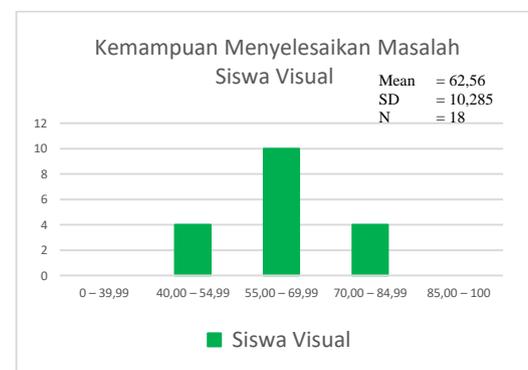
Angket gaya belajar terdiri dari 24 butir pernyataan yang terbagi menjadi tiga bagian gaya belajar yaitu 8 butir pernyataan untuk gaya belajar visual, 8 butir pernyataan untuk gaya belajar auditori, dan 8 butir pernyataan untuk gaya belajar kinestetik. Dalam menentukan siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik maka acuan yang digunakan adalah skor tertinggi yang diperoleh dari angket gaya belajar yang sudah diklasifikasikan kedalam tiga gaya belajar tersebut. Dari 35 siswa yang diambil sebagai sampel penelitian, terdapat 18 siswa dengan gaya belajar visual, 10 siswa dengan gaya belajar auditori, dan 7 siswa dengan gaya belajar kinestetik.



Gambar 1. Grafik Klasifikasi Gaya Belajar Siswa

Kemampuan menyelesaikan masalah dari 18 siswa yang memiliki

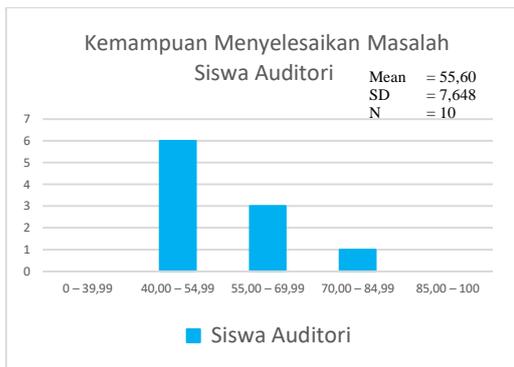
gaya belajar visual diperoleh nilai rata-rata sebesar 62,56. Hal ini berarti kemampuan dalam menyelesaikan masalah pada siswa visual termasuk kedalam kategori cukup. Distribusi kemampuan menyelesaikan masalah pada siswa dengan gaya belajar visual yaitu terdapat 4 siswa termasuk kedalam kategori baik, terdapat 10 siswa termasuk kedalam kategori cukup, terdapat 4 siswa termasuk kedalam kategori kurang, serta tidak ada siswa yang masuk kedalam kategori sangat baik dan sangat kurang. Grafik distribusi kemampuan menyelesaikan masalah pada siswa dengan gaya belajar visual dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Grafik distribusi kemampuan menyelesaikan masalah siswa visual

Kemampuan menyelesaikan masalah dari 10 siswa yang memiliki gaya belajar auditori diperoleh nilai rata-rata sebesar 55,60. Hal ini berarti kemampuan menyelesaikan masalah

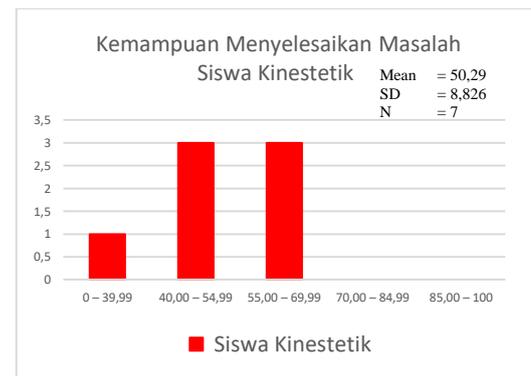
pada siswa dengan gaya belajar auditori termasuk kedalam kategori cukup. Distribusi kemampuan menyelesaikan masalah pada siswa dengan gaya belajar auditori yaitu terdapat 1 siswa termasuk kedalam kategori baik, terdapat 3 siswa termasuk kedalam kategori cukup, terdapat 6 siswa termasuk kedalam kategori kurang, serta tidak ada siswa yang masuk kedalam kategori sangat baik dan sangat kurang. Grafik distribusi kemampuan menyelesaikan masalah pada siswa dengan gaya belajar auditori dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. Grafik distribusi kemampuan menyelesaikan masalah siswa auditori

Kemampuan menyelesaikan masalah dari 7 siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik diperoleh nilai rata-rata sebesar 50,29. Hal ini berarti kemampuan menyelesaikan masalah pada siswa dengan gaya belajar kinestetik termasuk kedalam kategori kurang. Distribusi kemampuan

menyelesaikan masalah pada siswa dengan gaya belajar kinestetik yaitu terdapat 3 siswa termasuk kedalam kategori cukup, terdapat 3 siswa termasuk kedalam kategori kurang, terdapat 1 siswa termasuk kedalam kategori sangat kurang, serta tidak ada siswa yang masuk kedalam kategori sangat baik dan baik. Grafik distribusi kemampuan menyelesaikan masalah pada siswa dengan gaya belajar kinestetik dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. Grafik distribusi kemampuan menyelesaikan masalah siswa kinestetik

Untuk menguji dan membuktikan secara statistik apakah ada perbedaan yang signifikan kemampuan siswa menyelesaikan masalah bangun ruang sisi datar ditinjau dari gaya belajar maka digunakan analisis satu varian (*One Way Anova*) dengan bantuan program *SPSS for Windows Ver. 20*. Dirumuskan H_0 adalah tidak ada perbedaan kemampuan

siswa dalam menyelesaikan masalah bangun ruang sisi datar ditinjau dari gaya belajar dan H_1 adalah ada perbedaan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah bangun ruang sisi datar ditinjau dari gaya belajar. Jika signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05 maka H_1 diterima.

Tabel 3. Data Hasil Uji ANOVA

ANOVA					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	847.270	2	423.635	4.855	.014
Within Groups	2792.273	32	87.259		
Total	3639.543	34			

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa signifikansi yang diperoleh adalah 0,014 kurang dari 0,05 maka H_1 diterima, artinya ada perbedaan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah bangun ruang sisi datar ditinjau dari gaya belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Antonia Evastella Wulan (2017) dengan judul “Pengaruh Gaya Belajar, Sikap Terhadap Pelajaran Matematika Dan Jenis Kelamin Bagi Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Maria Immaculata Marsudirini Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017”. Dengan hasil bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara gaya belajar bagi prestasi belajar matematika siswa.

Dalam hasil uji LSD menunjukkan bahwa kemampuan menyelesaikan masalah pada siswa dengan gaya belajar visual memiliki perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan menyelesaikan masalah pada siswa dengan gaya belajar kinestetik, artinya kemampuan menyelesaikan masalah pada siswa dengan gaya belajar visual lebih baik daripada kemampuan menyelesaikan masalah pada siswa dengan gaya belajar kinestetik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Lutfi Kurniawan (2020) dengan judul “Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Materi Teorema Pythagoras Kelas VIII B Ditinjau Dari Gaya Belajar Di DMPN 1 Sumbergempol Tulungagung”. Dengan hasil bahwa siswa dengan gaya belajar visual memiliki kemampuan pemecahan masalah berdasarkan tahapan Polya, sedangkan siswa dengan gaya belajar auditori dan siswa dengan gaya belajar kinestetik tidak memiliki kemampuan pemecahan masalah berdasarkan tahapan Polya. Hal ini berarti bahwa kemampuan menyelesaikan masalah dengan tahapan Polya pada siswa dengan gaya belajar visual lebih baik daripada siswa dengan gaya belajar kinestetik.

Dari hasil penelitian ini kemampuan menyelesaikan masalah pada siswa

dengan gaya belajar visual lebih baik daripada siswa dengan gaya belajar kinestetik. Hal ini dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang menyebabkan tidak adanya pertemuan langsung didalam kelas antara guru dengan siswa sehingga kegiatan belajar mengajar dilakukan melalui daring. Dengan daring, siswa akan lebih sering menerima materi pelajaran dari layar *handphone* atau laptop mereka. Hal ini menyebabkan siswa dengan gaya belajar visual lebih mudah menerima informasi karena sesuai dengan ciri-cirinya yaitu mengingat apa yang dilihat daripada apa yang didengar, lebih suka membaca daripada dibacakan, pembaca cepat dan tekun, mengingat asosiasi visual, dan teliti terhadap detail. Sedangkan siswa dengan gaya belajar kinestetik mengalami kesulitan dengan adanya pembelajaran secara daring. Hal ini dikarenakan siswa dengan gaya belajar kinestetik harus menyentuh sesuatu yang memberikan informasi tertentu agar dapat mengingatnya. Bobbi De Porter dan Mike Hernacki menyebutkan ciri-ciri siswa dengan gaya belajar kinestetik yaitu sulit mengingat peta kecuali jika dirinya pernah ada di tempat itu, menghafal dengan cara berjalan, ingin melakukan segala sesuatu, dan selalu

berorientasi pada fisik dan banyak bergerak.

D. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan menyelesaikan masalah pada siswa dengan gaya belajar visual termasuk kedalam kategori cukup.
2. Kemampuan menyelesaikan masalah pada siswa dengan gaya belajar auditori termasuk kedalam kategori cukup.
3. Kemampuan menyelesaikan masalah pada siswa dengan gaya belajar kinestetik termasuk kedalam kategori kurang.
4. Ada perbedaan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah bangun ruang sisi datar ditinjau dari gaya belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menyelesaikan masalah pada siswa dengan gaya belajar visual lebih baik daripada kemampuan menyelesaikan masalah pada siswa dengan gaya belajar kinestetik.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka disampaikan beberapa saran yaitu:

1. Dengan mengetahui gaya belajarnya, siswa diharapkan mampu belajar sesuai dengan gaya belajar yang dimilikinya sehingga mampu memperbaiki sikap terhadap pelajaran matematika agar berimbas pada meningkatnya prestasi belajar.
2. Dengan mengetahui gaya belajar yang dimiliki setiap siswa, guru diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang bisa membuat semua siswa mudah menerima materi pelajaran sehingga siswa semakin belajar lebih giat lagi.
3. Diharapkan pihak sekolah bisa memfasilitasi semua kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa lebih baik lagi sesuai dengan yang guru dan siswa inginkan agar tercipta kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan sehingga membuat prestasi siswa meningkat.
4. Adanya keterbatasan pada penelitian ini diharapkan peneliti selanjutnya dapat meninjau kembali dan menambahkan atau mengganti variabel yang tidak ada dalam penelitian ini.

E. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Bobbi De Porter dan Mike Hernacki. 2000. *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*. Bandung: (terjemahan Alwiyah) Mizan Media Utama.

Branca, N.A. 1980. *Problem Solving as Goal, Process and Basic Skills*. in S Krulik and R.E. Reys (Eds). *Problem Solving in School Mathematics*. Washington DC: NCTM.

Ghufron, M. N. 2013. *Gaya Belajar Kajian Teoritik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Isnaeni. 2014. *Peranan Pembelajaran Generatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Komunikasi Matematis Siswa SMA*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Vol. 1.

Japa, I Gusti Ngurah. 2008. *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Terbuka Melalui Investigasi Bagi Siswa Kelas V SD 4 Kaliuntu*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Lembaga Penelitian Undiksha: Edisi April 2008.

Kurniawan, Lutfi. 2020. *Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Materi Teorema Pythagoras Kelas VIII B Ditinjau Dari Gaya Belajar Di*

- SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung*. Skripsi. Tulungagung: IAIN Tulungagung.
- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Polya, G. 1973. *How to Solve It (Second Edition)*. United States of America: Princeton University Press.
- Rose, C., Nicholl, M.J. 2002. *Accelerated Learning for the 21st Century*. Nuansa Yayasan Cendikia. Jakarta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardani, S. 2008. *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.
- Wulan, Antonia Evastella. 2017. *Pengaruh Gaya Belajar, Sikap Terhadap Pelajaran Matematika Dan Jenis Kelamin Bagi Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Maria Immaculata Marsudirini Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.