

**PERBANDINGAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIK SISWA DENGAN
MENGUNAKAN PUZZLE ANTARA SISWA YANG MEMILIKI GAYA
BELAJAR VISUAL DAN KINESTETIK DI SMA NEGERI 3 LANGSA**

Skripsi

NAMA : SARAH ZULKARNAINI
NIM : 131100892
FAKULTAS : TARBIYAH
JURUSAN : PMA



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)

ZAWIYAH COT KALA LANGSA

TAHUN 2015

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur dengan hati dan pikiran yang jernih dipersembahkan kehadirat Allah SWT. karena dengan taufik dan hidayah-Nya lah, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Salawat dan salam tidak lupa pula kita sampaikan kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya menuju jalan kebahagiaan didunia dan akhirat melalui serangkaian dakwah dan pendidikan yang dilakukannya tanpa kenal lelah.

Skripsi ini merupakan laporan mengenai **“Perbandingan Kemampuan Pemahaman Matematik Siswa dengan Menggunakan Puzzle Antara Siswa yang Memiliki Gaya Belajar Visual dan Kinestetik di SMA Negeri 3 Langsa”** yang ditulis dalam rangka melengkapi tugas dan syarat untuk menyelesaikan pendidikan program S-1 pada IAIN Zawiyah Cot Kala Langsa.

Dalam penulisan ini, penulis menyadari banyak kekurangan dikarenakan kurang dan terbatasnya pengetahuan serta pengalaman penulis, oleh karena itu penulis dengan rendah hati menerima segala kritik dan saran yang membangun dari segala pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak, baik dalam bentuk moral maupun materi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Salam penghormatan dan takzim istimewa kepada orang tua tercinta, Zulkarnaini dan Zakia Izzati atas doa, dukungan, nasehat, arahan dan pengorbanan yang diberikan. Kepada Allah penulis memohon diberikan perlindungan kepada kedua orang tua tercinta dan semoga mendapat balasan yang mulia dariNya.
2. Rektor IAIN Zawiyah Cot Kala Langsa Bapak Dr. H. Zulkarnaini, MA.
3. Dekan Tarbiyah Bapak Dr. Ahmad Fauzy, M.Ag.
4. Ketua Jurusan Pendidikan Matematika Bapak Mazlan, M.Si.
5. Ibu Yenni Suzana, M.Pd sebagai penasehat akademik sekaligus pembimbing pertama yang telah berkenan membimbing dan mengarahkan penulis hingga selesainya skripsi ini.
6. Bapak Budi Irwansyah M.Si, sebagai pembimbing kedua yang telah berkenan membimbing, mengarahkan dan mendorong penulis hingga selesainya skripsi ini.
7. Para dosen dan staf akademik IAIN Zawiyah Cot Kala Langsa yang telah memfasilitasi penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Kepala sekolah SMA Negeri 3 dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum, yaitu Pak Amir Hamzah, serta seluruh tenaga pengajar yang membantu penulis mengumpulkan data yang diperlukan.
9. Kepada kakanda sekaligus guru istimewa, Marzuki, M.Pd, yang tidak bosan-bosannya memotivasi, mendukung dan mengarahkan penulis untuk segera menyelesaikan skripsi.

10. Kepada sahabat penulis, Ummul Habsah, Fathira Baina, Elliza Andhika, Evi Maulina, Nezatul Kamal, Nurul Hajjah, Wanda Darmawan, Fakhrizul Ikram, Rendi Afriansyah, Tri Puji, Kiki Fatmala, Sundari dan seluruh teman-teman unit 1 PMA yang telah berbagi kegembiraan selama kurang lebih 4 tahun.
11. Kepada keluarga DOHHA, terutama Raudhatul Jannah, Nur Hayati, Nurul Mustika, dan Ina Septiawati yang walaupun berjauhan tapi masih terus memberi masukan, juga kepada Kana Puspita yang tidak bosan-bosan memberi dorongan.
12. Kepada Keluarga Besar Pemerintahan Mahasiswa (PEMA), terutama Presiden Mahasiswa; Rulianda Fahmi, Sekretaris Jendral; Arif Furqan, dan kepada Mentri Keuangan yang turut menyelesaikan skripsi bersama penulis yaitu Maymunah, serta seluruh jajaran PEMA yang telah ikut memotivasi penulis, juga kepada Keluarga Besar Balee of Education (BoE) terutama Founder; Sugandha, dan PIONEER BoE I.

Dengan ketulusan hati semoga Allah memberikan balasan atas segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak kepada penulis. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan penulisan selanjutnya.

Langsa, 7 November 2015
Penulis

Sarah Zulkarnaini

DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK	I
KATA PENGANTAR	II
DAFTAR ISI	IV
DAFTAR TABEL	VI
DAFTAR LAMPIRAN	VII
DAFTAR GAMBAR	VIII
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Anggapan Dasar.....	8
H. Hipotesis Penelitian.....	8
I. Definisi Operasional	9
BAB II KAJIAN TEORITIS	
A. Pembelajaran Matematika	11
B. Pemahaman Matematik.....	12
C. Media atau Alat Pembelajaran Edukatif.....	14
D. Gaya Belajar	17
E. Teori Belajar yang Melandasari Gaya Belajar	23
F. Implementasi Media Puzzle terhadap Materi Eksponen.....	24
G. Hasil Penelitian yang Relevan.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Waktu dan Tempat Penelitian	28
B. Populasi dan Sampel.....	28
C. Metode dan Variabel Penelitian.....	28
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen.....	29
E. Langkah-langkah Penelitian.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil Penelitian	45
B. Analisis Statistik Deskriptif Hasil Tes Gaya Belajar Siswa.....	45
C. Analisis Statistik Inferensial Hasil Tes Gaya Belajar.....	48

D. Pembahasan Penelitian.....	52
1. Hasil Tes Kemampuan Pemahaman Matematik Siswa	52
2. Proses Cara Belajar Siswa.....	53
3. Kemampuan Pemahaman Matematis Melalui Media Puzzle.....	54
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	62
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	108

DAFTAR TABEL

Tabel		Hal
3.1	Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan Data Gaya Belajar.....	30
3.2	Kisi-kisi instrumen pengumpulan data pemahaman matematik.....	32
3.3	Hasil Validasi Tes Kemampuan Pemahaman Matematika.....	35
3.4	Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Kemampuan Pemahaman Matematik.....	37
3.5	Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal Kemampuan Pemahaman Matematik.....	39
4.1	Rata-rata Skor Tes Gaya Belajar pada Kemampuan Pemahaman Matematik.....	47
4.2	Deskripsi Hasil Uji Normalitas Data dengan Menggunakan SPSS-17.....	49
4.3	Uji Homogenitas Pemahaman Matematik dengan SPSS-17.....	50
4.4	Uji-T Hasil Tes Pemahaman Matematik SPSS-17.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Instrumen Penelitian	Hal
1	Angket Gaya Belajar.....	62
2	Kisi-Kisi Tes Kemampuan Pemahaman Matematik.....	65
3	Rubrik Penilaian Tes Kemampuan Pemahaman Matematik Uji Coba Penelitian.....	66
4	Rubrik Penilaian Tes Kemampuan Pemahaman Matematik Penelitian.....	68
5	Soal Tes Kemampuan Pemahaman Matematik.....	70
6	Salah Satu Alternatif Penyelesaian Jawaban Soal.....	72
7	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	74
8	Peranan Media Puzzle.....	88
7	Data Hasil Uji Coba Penelitian.....	90
8	Pengolahan Data Uji Coba Realibilitas.....	92
9	Pengolahan Data Uji Coba Validitas Butir Soal.....	92
10	Menghitung Indek Kesukaran.....	96
11	Menghitung Daya Beda.....	98
12	Pengolahan Data Uji Coba Menggunakan SPSS-17.....	99
13	Hasil Tes Kemampuan Pemahaman Matematik Siswa dengan Gaya Belajar Visual.....	101
14	Hasil Tes Kemampuan Pemahaman Matematik Siswa dengan Gaya Belajar Kinestetik.....	102
15	Hasil Tes Uji Normalitas SPSS-17	103
16	Hasil Tes Uji Homogenitas SPSS-17	105
17	Hasil Tes Uji-T Menggunakan SPSS-17.....	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Hal
4.1	Gambar Tes Pemahaman Matematik Gaya Belajar Visual.....	46
4.2	Hasil Tes Pemahaman Matematika Gaya Belajar Kinestetik.....	46
4.3	Hasil Tes Rata-rata Pemahaman Matematik dengan Gaya Belajar Visual dan Kinestetik	47
DOKUMENTASI PENELITIAN.....		107

ABSTRAK

SARAH ZULKARNAINI: Perbandingan Kemampuan Pemahaman Matematik Siswa dengan Menggunakan Puzzle Antara Siswa yang Memiliki Gaya Belajar Visual dan Kinestetik di SMA Negeri 3 Langsa. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika di IAIN Zawiyah Cot Kala Langsa, 2015

Kata Kunci : Kemampuan Pemahaman Matematik, Puzze, Serta Gaya Belajar Visual dan Kinestetik.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui: perbandingan kemampuan pemahaman matematik siswa dengan menggunakan puzzle antara siswa yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik di SMA Negeri 3 Langsa. Penelitian ini merupakan penelitian semi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas X SMA Negeri 3 Langsa. Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*, bertujuan untuk memilih kelas siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik yang paling banyak di antara kelas X. Instrumen yang digunakan terdiri dari; (1) tes Angket gaya belajar sebanyak 30 pertanyaan, dan (2) tes pemahaman matematik dengan jumlah 7 soal. Instrumen tersebut diuji validitas ahli dan validitas empiris, ternyata soal kemampuan pemahaman matematik butir-4 tidak valid, sehingga jumlah soal yang diekperimenkan menjadi 6 dengan koefisien reliabelitas sebesar 0,872 dengan kategori sangat tinggi, Jika butir-4 dikeluarkan koefisien reliabelitas meningkat sebesar 0,92. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif melalui diagram batang dan statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Hasil penelitian dengan menggunakan Statistik deskriptif menunjukkan gaya belajar visual dengan masing-masing indikator pemahaman matematik *translation, interpretation dan extrapolation* dengan rata-rata skor berturut-turut 86, 80 dan 91 sedangkan total keseluruhannya 86. Gaya belajar kinestetik dengan masing-masing indikator pemahaman matematik *translation, interpretation dan extrapolation* dengan rata-rata skor berturut-turut 93, 76 dan 80 sedangkan total keseluruhannya 83. Sedangkan hasil pengolahan data dengan menggunakan statistik inferensial dengan menggunakan uji-t taraf singnifikansi gaya belajar visual dan kinestetik sebesar 0,190 lebih dari 0,05 sehingga H_0 ditolak. Karena H_0 ditolak maka H_a diterima, dengan kesimpulanya adalah Kemampuan pemahaman matematik siswa yang memiliki gaya belajar visual lebih baik daripada siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik dengan menggunakan puzzle di SMA Negeri 3 Langsa.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pilar pertama yang perlu diperhatikan dalam menciptakan generasi yang bermutu. Pendidikan juga mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia, sebagaimana dicantumkan dalam pasal 3 UU Nomor 20 Tahun 2003, bahwa :

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Perubahan dan perkembangan pendidikan adalah keharusan sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua lini, dan terus dilakukan peningkatan sebagai antisipasi kepentingan masa depan dan tuntutan masyarakat modern. maka dari itu dapat pula ditinjau bahwa berfikir menjadi salah satu peran untuk perubahan pendidikan menjadi lebih baik, sebagaimana firman Allah dalam Quran Surat Shad ayat 29:

كِتَابٌ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكٌ لِيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُو الْأَلْبَابِ {29}

Artinya : “ini adalah sebuah kitab yang kami turunkan kepadamu penuh dengan keberkahan supaya mereka memperhatikan ayat-ayatnya, dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai pikiran.”

Ayat di atas menjabarkan bahwa orang-orang yang berfikir akan mendapat pelajaran. Yang dimaksud dengan orang-orang yang berfikir itu adalah

¹ Hisbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2009) hal. 307

orang-orang yang menuntut ilmu (belajar). Namun, kembali pada konsep penciptaan makhluk Tuhan yang beraneka ragam, maka gaya belajar yang dimiliki setiap orang akan berbeda-beda pula. Inilah yang menjadi tantangan seorang pendidik untuk menciptakan suasana belajar efektif dengan berbagai pendekatan untuk menyesuaikan tiap-tiap karakter belajar peserta didik.

Sesuai dengan landasan ayat dan penjabaran di atas, dapat kita lihat juga ungkapan yang tidak asing lagi, lain ladang lain pula ikannya, maka, lain orang lain pula gaya belajarnya. Pepatah tersebut menjelaskan fenomena bahwa tidak semua orang punya karakter dan gaya belajar yang sama. Kemampuan seseorang untuk memahami, menerima dan menyerap informasi sudah pasti berbeda tingkatnya. Ada yang cepat, sedang dan ada pula yang sangat lambat dalam memahami informasi.

Dari hasil wawancara singkat dengan beberapa siswa, sebagian siswa lebih suka cara guru yang mengajar dengan cara menulis berupa catatan atau *point-point* di papan tulis, dengan begitu mereka bisa membaca untuk kemudian mencoba memahami inti pembahasan. Sementara itu, ada juga siswa yang lebih suka belajar dengan membentuk kelompok kecil untuk mendiskusikan permasalahan yang menyangkut pelajaran tersebut. Cara lain yang juga kerap disukai banyak siswa adalah model belajar yang menempatkan guru sebagai seorang penceramah. Dengan cara ini sebagian siswa lebih mudah menyerap kata demi kata sang guru lalu menafsirkannya dengan pemahaman sendiri. Dari fenomena tersebut jelaslah bahwa setiap manusia memiliki gaya belajar yang berbeda.

Ada tiga tipe gaya belajar yang dikemukakan oleh Bobbi DePorter dalam bukunya *Quantum Teaching*, pertama, tipe gaya belajar visual, tipe ini mengakses citra visual yang diciptakan maupun diingat. Warna, hubungan ruang, potret mental, dan gambar menonjol pada tipe ini. Gaya belajar kedua disebut tipe auditorial, tipe gaya belajar ini mengakses segala jenis bunyi dan kata- diciptakan maupun diingat. Musik, nada irama, rima, dialog internal, dan suara menonjol disini. Tipe ketiga adalah adalah tipe gaya belajar kinestetik, tipe ini mengakses segala jenis gerak dan emosi – diciptakan maupun diingat. Gerakan, koordinasi, irama, tanggapan emosional, dan kenyamanan fisik menonjol disini.²

Bobbi juga mengatakan dalam bukunya *Quantum Teaching*, meskipun kebanyakan orang memiliki akses ketiga gaya belajar tersebut, yaitu visual, auditorial dan kinestetik, hampir semua orang cenderung pada salah satu gaya belajar (Bandler dan Grider, 1981) yang berperan sebagai saringan untuk pembelajaran, pemrosesan, dan komunikasi.³

Boleh jadi, sebagai pendidik, kita juga perlu mencermati media pembelajaran yang memberi pengaruh besar pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran erat kaitannya dengan komunikasi, maka disinilah adanya kesinambungan media pembelajaran atau alat komunikasi dengan gaya belajar, seperti kesimpulan yang diungkapkan oleh Dwyer's bahwasannya ketakutan berkomunikasi ternyata secara signifikan berkorelasi dengan gaya belajar yang

² Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning*, (Bandung: KAIFA, 2000), hal.85

³ Bobbi DePorter, Mark Reardon, dan Sarah Singer-Nourie, *Quantum Teaching*, (Bandung: KAIFA, 2002)

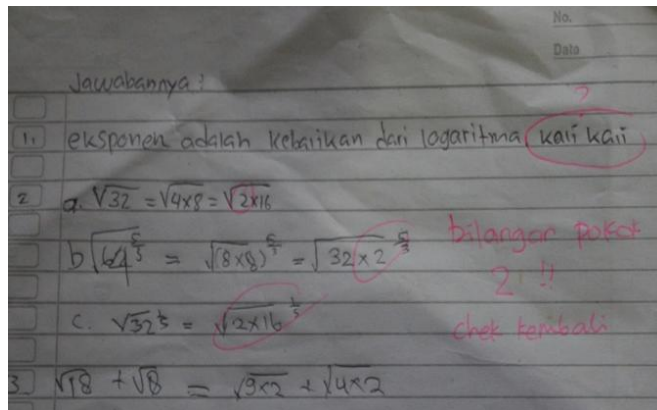
diinginkan para siswa.⁴ Sehingga perlunya media, seperti halnya permainan atau media interaktif. Hasil pengamatan peneliti selama mengikuti Perkuliahan Praktik Lapangan di SMA N 3 Langsa Oktober 2014, dominan siswa yang tertarik belajar dengan adanya media. Salah satunya adalah permainan puzzle.

Puzzle merupakan permainan interaktif yang akan mengaktifkan daya pikir, kekreatifan serta anggota tubuh siswa. Arti kata puzzle adalah teka teki, dan penulis coba melakukan inovasi baru sehingga permainan puzzle bisa dimainkan pada materi matematika. Maka terbentuklah permainan bentuk puzzle dengan menyusun dan menyocokkan antara soal dengan jawabannya. Permainan puzzle ini juga dapat dikaitkan dengan gaya belajar siswa, yaitu gaya belajar visual dan kinestetik. Siswa dapat melihat bentuk puzzle yang menarik sehingga mampu menangkap cepat pembelajaran, begitu juga dengan penggunaan permainan puzzle yang harus menyocokkan soal dengan jawaban juga akan menarik siswa yang mendominasi gaya belajar kinestetik karena ia akan terlibat aktif pada permainan puzzle tersebut.

Hal lain yang mendukung pembelajaran adalah guru dituntut kreatif dalam hal media pendukung pembelajaran, guru juga harus tetap mengingat tujuan yaitu untuk menciptakan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Dalam konsep kognitif, pemahaman matematik berada setingkat lebih tinggi dari pengetahuan. Pemahaman terdiri dari 3 aspek seperti yang dikatakan Rusefendi, yaitu aspek translasi atau menerjemah, aspek interpretasi atau menafsirkan, dan aspek ekstrapolasi meramalkan.

⁴ Rasyid Ritonga, *Laporan Penelitian Learning Style Mahasiswa Pusat Bahasa UIN Suska RIAU*, (Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2009), hal. 12

Mengingat kejadian dilapangan ketika peneliti mengikuti Praktek Pengalaman Lapangan, sebahagian siswa masih sulit dalam memahami



matematika, yaitu pada materi eksponen. Berikut ditampilkan salah satu hasil latihan siswa :

Dapat dilihat dari hasil latihan siswa disamping,

bahwa siswa masih kurang memahami matematika khususnya pada materi eksponen tersebut. Jika ditelusuri lebih jauh, maka dapat dilihat pada soal no-1, siswa masih belum mampu memberikan makna yang kongkrit, hal ini berhubungan dengan indikator *interpretation*, yang menjadi salah satu indikator pemahaman matematika. Pada soal no-2 siswa belum mampu pada indikator *translation*. Sehingga dapat kita ketahui bersama bahwa siswa masih butuh penanganan pada masalah pemahaman matematik.

Selain fakta di atas, penulis juga memaparkan hasil lapangan dari penelitian pendahulu yaitu Nurul Akmal Salim yang mengangkat tentang cara cepat terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa di kelas XI SMA Patra Nusa Rantau mengungkapkan ketidakpahaman siswa terhadap konsep matematika yang benar. Dilihat dari hasil test yaitu dari 32 siswa, rata-rata nilai yang diperoleh adalah 47,13 dengan nilai maksimal 79 dan nilai minimal 22. Maka dapat disimpulkan siswa masih sulit memahami konsep matematik.

Dari pengalaman penulis serta pengalaman peneliti terdahulu, maka dapat dilihat betapa seriusnya permasalahan tentang kemampuan pemahaman

matematik siswa dan harus dicari solusinya. Sehingga tujuan guru atas kemampuan siswa terhadap kompetensi dasar yang diinginkan, dapat tercapai. Ditambah lagi dengan kemampuan pemahaman konsep-konsep dasar matematika merupakan syarat mutlak yang harus dipenuhi.

Berdasarkan uraian dari gaya belajar siswa yang berbeda-beda dan penggunaan media puzzle yang mempengaruhi daya tarik siswa untuk belajar, kemudian didukung oleh kasus dilapangan oleh penulis dan penelitian yang terdahulu, maka penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul “Perbandingan Kemampuan Pemahaman Matematik Siswa dengan Menggunakan Puzzle antara Siswa yang Memiliki Gaya Belajar Visual dan Kinestetik di SMA Negeri 3 Langsa”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dapat dilihat bahwa rendahnya pemahaman matematik siswa di SMA Negeri 3 Langsa dipengaruhi oleh : (1) materi yang dianggap sulit untuk dipahami oleh siswa. (2) media pembelajaran yang diperkirakan belum sesuai. (3) Siswa belum memahami gaya belajarnya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan indikator masalah di atas, yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan pemahaman matematik siswa, dalam hal ini dibatasi pada indikator menerjemah, menafsirkan, dan meramalkan.

Kemampuan pemahaman matematik ini diajarkan pada siswa kelas X dengan materi eksponen disemester ganjil.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi permasalahan dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut “Apakah kemampuan pemahaman matematik siswa yang memiliki gaya belajar visual lebih baik daripada siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik dengan menggunakan puzzle di SMA Negeri 3 Langsa ?”

E. Tujuan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis memiliki tujuan untuk mengetahui perbandingan kemampuan pemahaman matematik siswa dengan menggunakan puzzle antara siswa yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik di SMA Negeri 3 Langsa.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian yang dilaksanakan ini, ada beberapa manfaat yang diuraikan oleh penulis, antara lain:

1. Bagi siswa, dengan adanya penelitian mengkaji gaya belajar dan penggunaan puzzle maka akan membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan.

2. Bagi guru, sebagai masukan dalam menetapkan proses pembelajaran yang efektif, dengan menyesuaikan gaya belajar siswa yang berbeda-beda dan penyampaian materi.
3. Bagi penulis, sebagai masukan untuk bekal penulis ketika terjun kelapangan agar mampu merancang proses pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa yang berbeda-beda serta menjadikan materi pembelajaran yang menyenangkan.

G. Anggapan Dasar

Peneliti menitik tolakkan pada anggapan dasar yang dirumuskan sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran akan menyenangkan dengan menggunakan puzzle sebagai media pendukung pembelajaran.
2. Puzzle merupakan media yang mampu memadukan pembelajaran bagi siswa yang yang memiliki dominasi gaya belajar visual dan kinestetik.

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “kemampuan pemahaman matematik siswa yang memiliki gaya belajar visual lebih baik daripada siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik dengan menggunakan puzzle di SMA Negeri 3 Langsa”.

I. Defenisi Operasional

Untuk tidak terjadi perbedaan penafsiran dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan penjabaran makna dari kata kunci dalam penelitian ini.

1. Kemampuan pemahaman matematik adalah kemampuan yang terdiri dari tiga aspek : (a) *translation* atau menerjemah. (b) *interpretation* atau pemberian arti, dan (c) *ekstrapolation* atau (prediksi / ramalan).
2. Puzzle dalam penelitian adalah puzzle angka yang dirancang oleh peneliti agar siswa dapat mengasosiasikan soal dan jawaban yang terpisah. Puzzle yang dirancang penulis adalah berupa potongan lempengan yang pada tiap-tiap puzzle tersebut terdapat soal dan jawaban. Tahap awal, guru meletakkan puzzle yang berisi soal, maka siswa diminta mencari jawabannya. Dan dilanjutkan oleh siswa. Cara bermain puzzle ini adalah :
 - a. guru membagikan sebuah kepingan puzzle untuk tiap siswa, dimana tiap-tiap puzzle yang terdapat pada siswa berisikan sebuah soal dan sebuah jawaban.
 - b. sebagai pemula, guru menempelkan kepingan soal berisi soal pada papan tulis, dan siswa mencari jawabannya.
 - c. siswa yang memiliki kepingan puzzle berisi jawaban dari soal tersebut akan menyatukan kepingan tersebut dengan kepingan soal yang tertempel pada papan tulis kelas.
 - d. Begitu seterusnya. Sampai seluruh siswa mendapat giliran menyatukan kepingan puzzlenya dengan pasangan soalnya.

Permainan puzzle ini berjalan bersamaan dengan penjelasan guru mengenai materi yang berkenaan. Materi yang berkenaan adalah materi

eksponan, yang mana materi tersebut memiliki beberapa sifat yang harus dipahami siswa, sehingga peneliti bermaksud memberikan media puzzle sebagai sarana siswa berlatih menjawab soal-soal sambil bermain hingga mereka mampu membedakan antar sifat tersebut.

3. Gaya Belajar yang penulis maksud adalah jenis pendekatan yang dirasa paling cepat ditangkap oleh peserta didik dalam belajar atau mempelajari suatu ilmu. Dalam penelitian ini gaya belajar yang dituju adalah: (a) Gaya belajar visual, lebih mudah mendapat informasi dengan cara kontak mata dan, (b) Gaya belajar kinestetik, lebih mudah mendapat informasi dengan cara sentuhan.