

EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *THINK PAIR SHARE* (TPS) BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF PADA MATERI PELUANG DITINJAU DARI GAYA BELAJAR SISWA

Elywati¹, Budiyo², Imam Sujadi³

^{1,2,3}Program Magister Pendidikan Matematika, PPs Universitas Sebelas Maret Surakarta

Abstract. The goals of the research were to discover: (1) which learning model has better academic achievements, the Think Pair Share (TPS) learning model aided by interactive media, TPS, or the direct learning model; (2) which has better academic achievements, students having a visual, auditory, or kinesthetic learning style; (3) which has better academic achievements, students having a visual, auditory, or kinesthetic learning style for each of the different learning models and (4) which has better academic achievements, the TPS learning model aided by interactive media, TPS, or the direct learning model for each of the different learning styles. The type of research was quasi-experimental research. The population of the research was all class XI students in state high schools in the Sukoharjo district during the academic year 2013/2014. The number of sample members in the research was 306 students, with 205 students in the experimental class and 101 students in the control class. Samples were collected using a method of stratified cluster random sampling. The method used for analyzing data was a unbalanced two way analysis of variance, preceded by a prerequisite test analysis, namely a normality test using Lilliefors' method and a homogeneity test using Bartlett's method. Based on the results of the hypothetical testing, it could be concluded as follows. (1) The TPS learning model aided by interactive media is better than the TPS and direct learning models, while the TPS learning model is as good as the direct learning model. (2) The academic achievements of students studying mathematics having an auditory learning style were better than students having a visual and kinesthetic style, while the results of students having a visual style was as good as that of those having a kinesthetic style. (3) The differences of students academic achievement depended on the learning model. (4) The effectiveness of learning models depended on students learning style.

Keywords: TPS Interactive Media, TPS, Direct Learning, Learning Style, Academic Achievements Studying Mathematics.

PENDAHULUAN

Kebutuhan mendasar dari setiap manusia adalah terdidik. Ketika usia sekolah, seorang anak akan mengalami perubahan dari pembelajaran yang diterimanya di rumah menjadi pembelajaran yang dihadapi di sekolah. Dalam hal ini sekolah merupakan lembaga pendidikan setelah keluarga. Suatu lembaga pendidikan mempunyai bahan dasar atau acuan untuk mengarahkan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajarannya, sehingga dapat memacu perkembangan dan kemajuan di segala aspek.

Pendidikan yang kita alami terkait dengan adanya perkembangan kurikulum. Tujuan perkembangan kurikulum di negara kita adalah untuk memajukan potensi sumber daya manusia dibidang pendidikan. Otonomi pendidikan memberikan kesempatan dan wewenang seluas-luasnya untuk melakukan inovasi dalam mengembangkan dan mengimplementasikan kurikulum disetiap satuan pendidikan.

Menurut hasil TIMSS (*Trends in Mathematics and Science Study*) yang diikuti siswa kelas VIII Indonesia tahun 2011, pencapaian prestasi belajar siswa Indonesia dibidang sains dan matematika menurun. Siswa indonesia masih dominan dalam level rendah, atau lebih pada kemampuan menghafal dalam pembelajaran sains dan matematika. Penilaian yang dilakukan *International Association for the Evaluation of Educational Achievement Study Center Boston College* tersebut, diikuti 600.000 siswa dari 63 negara. Untuk bidang matematika, Indonesia berada di urutan ke-38 dengan skor 386 dari 42 negara yang siswanya dites. Skor Indonesia ini turun 11 poin dari penilaian tahun 2007.

Berdasarkan data PAMER, daya serap ujian Nasional Kabupaten sukoharjo materi peluang tiga tahun terakhir (2010, 2011, dan 2012) masih rendah, yaitu tingkat kabupaten/kota 66,30%; pada tingkat provinsi 69,55%; pada tingkat nasional 77,5%. Rendahnya nilai ujian nasional matematika mungkin disebabkan karena kebanyakan siswa masih menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan menakutkan.

Berkenaan dengan sistem pembelajaran matematika, mengajar tidak hanya memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa tetapi juga menciptakan situasi dimana dapat membawa siswa turut berperan aktif dalam kegiatan belajar. Namun pada praktiknya banyak guru yang gagal membawa siswanya belajar, kemungkinan salah satu penyebabnya penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat. Model pembelajaran erat kaitannya dengan tujuan yang akan dicapai siswa, sehingga guru dalam menggunakan model pembelajaran harus dapat mencapai tujuan yang telah dibuat sebelumnya. Menurut Hisyam Zaini, dkk (2008: 89) tujuan dalam pengajaran dikategorikan menjadi beberapa kategori yaitu: 1) mendapatkan pengetahuan, 2) mampu menyampaikan pendapat, 3) merubah sikap, dan 4) keahlian dalam bidang tertentu. Namun faktanya proses pembelajaran masih memberikan dominasi guru, tidak memberikan akses bagi siswa untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya dan suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif. Siswa tidak ikut terlibat secara langsung dalam suatu pembelajaran, sehingga siswa menjadi kurang fokus, bosan dan tertekan selama pembelajaran berlangsung. Dalam kondisi seperti ini, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mrngembangkan model pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dan tertekan selama pembelajaran berlangsung. Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah yang ada berupa penerapan model pembelajaran lain yang lebih mengutamakan keaktifan siswa dan memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan potensinya secara maksimal. Model pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif

yang lebih menekankan pada keaktifan siswa dan kerjasama dalam suatu kelompok-kelompok kecil yang heterogen untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Dyson dan Grineski (Attle dan Baker, 2007: 78) menyatakan bahwa kelas yang menggunakan pembelajaran kooperatif dengan tim heterogen mampu mendorong siswa dalam interaksi positif guna mencapai tujuan tim. Beberapa model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran diantaranya TPS, *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Problem Based Learning (PBL)*, dan sebagainya.

Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran matematika diduga dapat ditingkatkan melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif TPS. Model pembelajaran TPS merupakan suatu model pembelajaran *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) yang memberikan penggunaan struktur tertentu yang dirancang untuk mempengaruhi pola kreatif siswa, dan memberikan waktu kepada siswa untuk berpikir dan merespon serta saling membantu antara satu dengan yang lain dalam menyelesaikan permasalahan tertentu. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan penguasaan akademis siswa. Selain itu, dengan model pembelajaran ini siswa tidak akan cepat merasa bosan dalam belajar matematika.

Dalam model pembelajaran TPS ini siswa diarahkan dalam kegiatan belajar berkelompok berpasangan dan bekerjasama dalam memecahkan masalah pemahaman materi. Model ini didasarkan pada kebersamaan melalui proses gotong royong siswa dalam usaha pendalaman materi pelajaran. Hal ini karena ada interaksi antara siswa dengan kelompoknya. Siswa dengan kemampuan lebih diarahkan untuk membantu siswa yang berkemampuan lebih rendah sehingga seluruh anggota dalam kelompok tersebut dapat memahami materi yang diajarkan. Carrs (2007: 110) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran dimana menggunakan metode *Think-Pair-Share* menimbulkan pengaruh yang positif sehingga menghasilkan prestasi yang baik. Selain adanya kerjasama belajar kelompok guru juga melakukan modifikasi didalam pembelajaran. Fungsi modifikasi dalam pembelajaran ini merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk memberikan variasi dan tipe yang baru tanpa menghilangkan konsep aslinya. Peneliti akan memodifikasi model pembelajaran TPS yaitu pada langkah presentasi yang biasanya dilakukan guru dibantu dengan media interaktif.

Selain model pembelajaran, masih banyak hal yang mungkin mempengaruhi prestasi belajar siswa, salah satunya adalah gaya belajar siswa. Gaya belajar merupakan suatu kombinasi dari bagaimana ia menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Dengan mengetahui gaya belajar siswa dalam belajar, akan terasa cepat informasi itu bisa diserap dan itu merupakan modalitas yang dimiliki setiap siswa dalam

belajar. Dengan memperhatikan gaya belajar yang paling menonjol pada siswa, maka seorang guru diharapkan dapat menyelenggarakan proses pembelajaran secara aktif, bijaksana, dan tepat. Gaya belajar dikelompokkan menjadi tiga tipe yaitu visual, auditorial, dan kinestetik. Gaya belajar visual menggunakan indera penglihatannya untuk membantunya belajar. Gaya belajar auditorial memanfaatkan kemampuan pendengaran untuk mempermudah proses belajar, sehingga akan lebih mudah menerima materi yang disajikan dengan diskusi atau tanya jawab. Gaya belajar kinestetik menggunakan fisiknya sebagai alat belajar yang optimal. Siswa kinestetik dibantu dengan membawa alat peraga yang nyata misal balok, patung. Pada umumnya siswa memiliki ketiga gaya belajar tersebut, namun ada satu yang paling dominan dimilikinya. Dengan mengetahui gaya belajar yang dimiliki tiap siswa maka guru akan lebih optimal dalam memberikan pelayanan pada siswa melalui penggunaan metode dan media yang bervariasi. Peker (2008: 341-342) mengungkapkan bahwa secara statistik ada perbedaan yang signifikan pada calon guru yang memiliki empat gaya belajar terhadap kecemasan mengajar matematika.

Melihat hal tersebut di atas, maka penulis tertarik melakukan suatu penelitian tentang Eksperimentasi Model Pembelajaran Matematika TPS berbantuan media interaktif ditinjau dari gaya belajar siswa pada pokok bahasan peluang. Diharapkan dengan eksperimentasi model pembelajaran tersebut, siswa memiliki prestasi belajar yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2013/2014 dengan jenis penelitian *quasi-eksperimental research* atau eksperimental semu. Adapun desain faktorial pada penelitian ini disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Rancangan Penelitian

Model Pembelajaran (A)	Gaya Belajar (B)		
	Visual (b_1)	Auditorial (b_2)	Kinestetik (b_3)
Model TPS media interaktif (a_1)	ab_{11}	ab_{12}	ab_{13}
Model TPS (a_2)	ab_{21}	ab_{22}	ab_{23}
Model pembelajaran langsung (a_3)	ab_{31}	ab_{32}	ab_{33}

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri se-Kabupaten Sukoharjo. Sampel diambil dari populasi dengan teknik *stratified cluster random sampling*. Berdasarkan teknik pengambilan sampel tersebut, terpilih 3 sekolah sebagai

sampel yaitu SMA Negeri 1 Sukoharjo yang mewakili sekolah kategori tinggi, SMA Negeri 1 Mojolaban kategori sedang dan SMA Negeri 2 Sukoharjo kategori rendah.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas dan satu variabel terikat yaitu model pembelajaran dan gaya belajar sebagai variabel bebas dan prestasi belajar matematika sebagai variabel terikat. Untuk mengumpulkan data digunakan metode tes, metode angket, dan metode dokumen. Metode tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai prestasi belajar matematika siswa, metode angket digunakan untuk memperoleh data mengenai tipe gaya belajar siswa, sedangkan metode dokumentasi digunakan untuk mengetahui keadaan prestasi sekolah yang diambil dari nilai rerata UN matematika sekolah dan untuk mengetahui keseimbangan prestasi belajar dari kelas yang akan diberi perlakuan yang diambil dari nilai murni UKK matematika siswa.

Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah analisis variansi dua jalan sel tak sama. Sebelum masing-masing kelas diberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat terhadap data kemampuan awal siswa meliputi uji normalitas dengan menggunakan uji Liliefors dan uji homogenitas variansi menggunakan uji Bartlett. Selanjutnya dilakukan uji keseimbangan dengan analisis variansi satu jalan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen 1, eksperimen 2 dan kelas kontrol berasal dari populasi yang mempunyai kemampuan awal seimbang atau tidak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan uji keseimbangan untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing kelompok adalah sama, selanjutnya dilakukan uji hipotesis penelitian. Rerata masing-masing sel dan rerata marginal dapat dilihat pada Tabel 2, sedang komputasi analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 2 Rerata Tiap Sel dan Rerata Marginal

	(b_1)	(b_2)	(b_3)	Rerata Marginal
(a_1)	78,67	75,29	73,07	76,12
(a_2)	64,78	78,19	73,47	71,41
(a_3)	68,53	78,90	61,06	68,99
Rerata Marginal	70,97	77,50	68,85	

Tabel 3 Rangkuman Analisis Variansi

Sumber	JK	dk	RK	F_{obs}	F_{α}	Kep. Uji
Metode Pembelajaran (A)	1911,43	2	955,71	5,19	3,000	H_{0A} ditolak
Gaya Belajar (B)	3866,77	2	1933,39	10,50	3,000	H_{0B} ditolak
Interaksi (AB)	5050,59	4	1262,65	6,86	2,370	H_{0AB} ditolak
Galat	54684,96	297	184,12	-	-	-
Total	65513,76	305	-	-	-	-

Berdasarkan Tabel 3 dapat disimpulkan sebagai berikut: (a) terdapat perbedaan prestasi belajar matematika antar masing-masing model pembelajaran, (b) terdapat perbedaan prestasi belajar matematika antar masing-masing gaya belajar, (c) terdapat interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika.

Dari hasil perhitungan anava diperoleh H_{0A} ditolak. Karena terdapat 3 model pembelajaran, maka perlu dilakukan uji lanjut anava dengan metode Scheffe untuk mengetahui manakah yang secara signifikan mempunyai rerata yang berbeda. Berikut disajikan rangkuman perhitungan uji lanjut rerata antar baris dalam Tabel 4.

Tabel 4 Rangkuman Hasil Komparasi Rerata Antar Baris

H_0	F_{obs}	$2F_{(0,05;2;297)}$	Keputusan
$\mu_1 = \mu_2$	6,1609	6,000	H_0 ditolak
$\mu_1 = \mu_3$	14,0656	6,000	H_0 ditolak
$\mu_2 = \mu_3$	1,6164	6,000	H_0 diterima

Berdasarkan Tabel 4 dan rerata marginal pada Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa yang mendapat pembelajaran dengan model TPS media interaktif lebih baik dibandingkan dengan prestasi belajar siswa yang mendapat pembelajaran dengan model TPS dan model pembelajaran langsung, sedangkan siswa yang mendapat pembelajaran dengan model TPS mempunyai prestasi belajar yang sama baiknya dengan prestasi belajar siswa yang mendapat pembelajaran dengan model langsung. Hasil penelitian ini sejalan dan diperkuat dengan hasil penelitian Miftachul Annas (2013) bahwa model pembelajaran *Think Pair Share* yang dimodifikasi penemuan terbimbing berbantuan *Microsoft Power Point* lebih baik daripada model pembelajaran TPS dan model pembelajaran langsung dalam meningkatkan hasil belajar matematika.

Dari hasil perhitungan anava diperoleh H_{0B} ditolak. Karena terdapat 3 tipe gaya belajar siswa, maka perlu dilakukan uji lanjut anava dengan metode Scheffe untuk

mengetahui manakah yang secara signifikan mempunyai rerata yang berbeda. Berikut disajikan rangkuman perhitungan uji lanjut rerata antar kolom dalam Tabel 5.

Tabel 5 Rangkuman Hasil Komparasi Rerata antar Kolom

H_0	F_{obs}	$2F_{(0,05;2;297)}$	Keputusan
$\mu_1 = \mu_2$	11,9284	6,000	H_0 ditolak
$\mu_1 = \mu_3$	1,3010	6,000	H_0 diterima
$\mu_2 = \mu_3$	18,4652	6,000	H_0 ditolak

Berdasarkan Tabel 5 dan rerata marginal pada Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa dengan gaya belajar auditorial lebih baik daripada prestasi belajar siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik, sedangkan siswa dengan gaya belajar visual mempunyai prestasi belajar yang sama baiknya dengan prestasi belajar siswa dengan gaya belajar kinestetik. Secara teori, hasil penelitian ini juga sama dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Misbahul Ibad (2011) yang menyatakan tidak ada perbedaan prestasi yang signifikan antara siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik.

Dari hasil perhitungan anava diperoleh H_{0AB} ditolak. Oleh karena H_{0AB} ditolak, maka perlu dilakukan uji komparasi rerata pada masing-masing model pembelajaran dan gaya belajar siswa dengan metode Scheffe. Berikut disajikan rangkuman hasil uji komparasi ganda antar sel pada baris yang sama dalam Tabel 6 dan uji komparasi ganda antar sel pada kolom yang sama dalam Tabel 7.

Tabel 6 Rangkuman Hasil Uji Komparasi Ganda antar Sel Pada Baris yang Sama

H_0	F_{obs}	$8F_{(0,05, 8, 297)}$	Keputusan
$\mu_{11} = \mu_{12}$	1,0716	15,52	H_0 diterima
$\mu_{11} = \mu_{13}$	3,0658	15,52	H_0 diterima
$\mu_{12} = \mu_{13}$	0,3873	15,52	H_0 diterima
$\mu_{21} = \mu_{22}$	17,2487	15,52	H_0 ditolak
$\mu_{21} = \mu_{23}$	7,0989	15,52	H_0 diterima
$\mu_{22} = \mu_{23}$	1,8501	15,52	H_0 diterima
$\mu_{31} = \mu_{32}$	9,6067	15,52	H_0 diterima
$\mu_{31} = \mu_{33}$	5,4346	15,52	H_0 diterima
$\mu_{32} = \mu_{33}$	27,0461	15,52	H_0 ditolak

Tabel 7 Rangkuman Hasil Uji Komparasi Ganda antar Sel Pada Baris yang Sama

H_0	F_{obs}	$8F_{(0,05, 8, 297)}$	Keputusan
$\mu_{11} = \mu_{21}$	22,4674	15,52	H_0 ditolak
$\mu_{21} = \mu_{31}$	1,5029	15,52	H_0 diterima
$\mu_{11} = \mu_{31}$	11,5057	15,52	H_0 diterima
$\mu_{12} = \mu_{22}$	0,6756	15,52	H_0 diterima
$\mu_{22} = \mu_{32}$	0,0402	15,52	H_0 diterima
$\mu_{12} = \mu_{32}$	1,0088	15,52	H_0 diterima
$\mu_{13} = \mu_{23}$	0,0130	15,52	H_0 diterima
$\mu_{23} = \mu_{33}$	13,3260	15,52	H_0 diterima
$\mu_{13} = \mu_{33}$	12,4807	15,52	H_0 diterima

Berdasarkan Tabel 6 dan rerata marginal pada Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa pada siswa yang mendapat pembelajaran dengan model TPS media interaktif, siswa dengan dengan gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik mempunyai prestasi belajar yang sama baiknya. Pada siswa yang mendapat pembelajaran dengan model TPS, siswa dengan dengan gaya belajar auditorial mempunyai prestasi belajarnya lebih baik daripada siswa dengan gaya belajar visual, sedangkan siswa dengan gaya belajar auditorial mempunyai prestasi belajar yang sama baiknya dengan siswa dengan gaya belajar kinestetik dan siswa dengan gaya belajar visual mempunyai prestasi belajar yang sama baiknya dengan siswa dengan gaya belajar kinestetik. Pada siswa yang mendapat pembelajaran dengan model pembelajaran langsung, siswa dengan dengan gaya belajar auditorial mempunyai prestasi belajar lebih baik daripada siswa dengan gaya belajar kinestetik, siswa dengan gaya belajar visual mempunyai prestasi yang sama baiknya dengan siswa dengan gaya belajar auditorial dan kinestetik.

Berdasarkan Tabel 7 dan rerata marginal pada Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa pada siswa dengan gaya belajar visual, siswa yang mendapat pembelajaran dengan model TPS media interaktif lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran dengan model TPS. Pada siswa dengan gaya belajar visual, siswa yang mendapat pembelajaran dengan model TPS sama baiknya dengan siswa yang mendapat pembelajaran dengan model langsung, sedangkan pada siswa dengan gaya belajar visual, siswa yang mendapat pembelajaran dengan model TPS media interaktif sama baiknya dengan siswa yang mendapat pembelajaran dengan model langsung. Pada siswa yang mempunyai gaya belajar auditorial, siswa yang mendapat pembelajaran dengan model TPS media interaktif, pembelajaran TPS dan pembelajaran langsung mempunyai prestasi belajar yang sama baiknya. Selanjutnya pada siswa yang mempunyai gaya belajar kinestetik,

siswa yang mendapat pembelajaran dengan model TPS media interaktif, TPS dan pembelajaran langsung mempunyai prestasi belajar yang sama baiknya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dari penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut. (1) Prestasi belajar matematika siswa yang mendapat pembelajaran dengan model TPS media interaktif lebih baik daripada prestasi belajar matematika siswa yang mendapat pembelajaran dengan model TPS dan model pembelajaran langsung, sedangkan prestasi belajar matematika siswa yang mendapat pembelajaran dengan model TPS sama baiknya dengan prestasi belajar matematika siswa yang mendapat pembelajaran dengan model langsung. (2) Prestasi belajar matematika siswa dengan gaya belajar auditorial lebih baik daripada prestasi belajar matematika siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik, sedangkan prestasi belajar matematika siswa dengan gaya belajar visual sama baiknya dengan prestasi belajar matematika siswa dengan gaya belajar kinestetik. (3) Pada siswa dengan gaya belajar visual, prestasi belajar matematika siswa yang mendapat pembelajaran dengan model TPS media interaktif lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran dengan model TPS, sedangkan siswa yang mendapat pembelajaran dengan model pembelajaran langsung sama baiknya dengan siswa yang mendapat pembelajaran dengan model TPS media interaktif dan TPS. Pada siswa yang mempunyai gaya belajar auditorial, prestasi belajar matematika siswa yang mendapat pembelajaran dengan model TPS media interaktif, TPS dan pembelajaran langsung mempunyai prestasi belajar yang sama baiknya. Pada siswa yang mempunyai gaya belajar kinestetik, prestasi belajar matematika siswa yang mendapat pembelajaran dengan model TPS media interaktif, TPS dan pembelajaran langsung mempunyai prestasi belajar yang sama baiknya. (4) Pada siswa yang mendapat pembelajaran dengan model TPS media interaktif, siswa dengan dengan gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik mempunyai prestasi belajar yang sama baiknya. Pada siswa yang mendapat pembelajaran dengan model TPS, siswa dengan gaya belajar auditorial mempunyai prestasi belajar yang lebih baik daripada visual, sedangkan siswa dengan gaya belajar kinestetik mempunyai prestasi belajar yang sama baiknya dengan visual dan auditorial. Pada siswa yang mendapat pembelajaran dengan model langsung, siswa dengan dengan gaya belajar auditorial mempunyai prestasi belajar lebih baik daripada kinestetik, visual mempunyai prestasi yang sama baiknya dengan auditorial dan kinestetik.

Adapun saran dari hasil penelitian ini adalah pendidik dan calon pendidik hendaknya memperhatikan dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam

meningkatkan prestasi belajar matematika siswa dan dalam pelaksanaan pembelajaran hendaknya juga memperhatikan perbedaan gaya belajar siswa, sehingga dapat menyikapi berbagai tipe dan karakteristik dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Attle, S. & Baker, B. 2007. Cooperative Learning In a Competitive Environment-Classroom Application. *International Journal of Learning and Learning in Higher Education*. Volume 19, Number 1, 77-83 ISSN 1812-9129.
- Carss, W. D. 2007. *The Effect of Using Think-Pair-Share During Guided Reading Lessons*. Thesis : The University of Waikato.
- Hisyam Zaini, Bermawiy Muthe dan Sekar Ayu. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Misbahul Ibad. 2011. *Eksperimentasi Pembelajaran Matematika Metode Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) dan Metode Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa (Penelitian Dilakukan di SMA Kota Kediri Tahun Pelajaran 2010/2011)*. Tesis. Surakarta: UNS.
- Miftachul Anas. 2013. *Eksperimentasi Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Yang Dimodifikasi Penemuan Terbimbing Berbantuan Microsoft Power Point Pada Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Kedisiplinan Belajar Siswa SMP Negeri Swasta Se Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2012/2013*. Tesis. Surakarta: UNS.
- Peker, M. 2008. Pre-Service Elementary school Teachers' Learning Styles and Attitude towards Mathematics. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*. 4 (1). 21-26.