

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN GAYA BELAJAR
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MTs**



PUBLIKASI ILMIAH

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Jurusan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh:

OKY ARDIAN EFENDI

A 410 120 002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2016

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN GAYA BELAJAR
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MTs**

PUBLIKASI ILMIAH

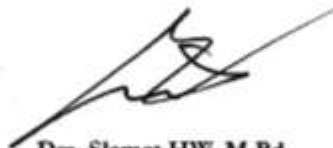
oleh:

OKY ARDIAN FENDI

A 410 120 002

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Drs. Slamet HW, M.Pd

NIP -

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN GAYA BELAJAR
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MTs

OLEH

OKY ARDIAN EFENDI

A 410 120 002

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Senin, 16 Mei 2016
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Drs. Slamet HW, M.Pd
(Ketua Dewan Penguji)
2. Prof. Dr. Utama, M.Pd
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dra. Sri Sutarni, M.Pd
(Anggota II Dewan Penguji)



Dekan,



Prof. Dr. H. H. Joko Prayitno, M. Hum.

NIDN. 0028046501

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, Mei 2016



A 410 120 002

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MTs

Abstrak

Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran NHT dan TGT terhadap hasil belajar matematika, pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar matematika, interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian kuasi eksperimen. Populasi dari penelitian ini adalah semua siswa kelas VII Mts Negeri Surakarta 1 semester genap tahun ajaran 2015/2016. Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan cluster random sampling. Metode pengumpulan data dengan tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama. Hasil analisis data menggunakan taraf signifikansi 5% diperoleh: (1) Ada pengaruh model NHT dan TGT terhadap hasil belajar matematika, dengan $F_A = 22,27$ (2) Ada pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar matematika, dengan $F_B = 8,40$ (3) Tidak ada interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika, dengan $F_C = 0,029$.

Kata kunci: *hasil belajar matematika, NHT, TGT, gaya belajar*

Abstracts

The purpose of research is to determine the effect of NHT and TGT learning model on the learning outcomes of mathematics, the influence of learning styles on mathematics learning outcomes, interaction between the learning models and learning styles on mathematics learning outcomes. This type of research is quantitative with quasi-experimental research design. The population of this study were all students of class VII MTs Negeri Surakarta 1 second semester of the 2015/2016 academic year. The research sample consisted of two classes. The sampling technique using cluster random sampling. Data collection methods to test and documentation. Data were analyzed using two-way analysis of variance with different cell. The results of data analysis using a significance level of 5% was obtained: (1) There is effect of model NHT and TGT for mathematics learning outcome, with $F_A = 22,27$ (2) there is effect of learning style for mathematics learning outcome, with $F_B = 8,40$ (3) there is no intraction between learning models and learning style for mathematics learning outcome, with $F_{AB} = 0,029$.

Keywords: *mathematics learning outcomes, NHT, TGT, learning styles*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting bagi kelangsungan kehidupan manusia. Sejalan dengan perkembangan masyarakat dewasa ini, pendidikan banyak menghadapi berbagai hambatan dan tantangan. Salah satu hambatannya adalah rendahnya mutu pendidikan di negara ini. Dalam pencapaian tujuan pendidikan, komponen pendidikan pun harus sinergis antara satu komponen dengan komponen yang lain. Guru merupakan salah satu komponen utama pendidikan yang menjadi kunci keberhasilan dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Guru dalam pembelajaran merupakan faktor kesuksesan setiap usaha pendidikan. Guru bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana yang mendorong siswa aktif untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan di kelas. Pentingnya peran guru dalam pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Suatu konsep akan mudah dipahami dan diingat siswa bila konsep tersebut disajikan melalui prosedur dan langkah-langkah yang menarik. Khususnya pada mata pelajaran matematika yang sangat perlu pemahaman konsep.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang memiliki peranan penting dalam pendidikan. Sebagai bukti, matematika adalah mata pelajaran yang diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari pendidikan sekolah dasar hingga tingkat perguruan tinggi. Meskipun matematika diberikan kepada semua jenjang pendidikan, namun pada kenyataannya nilai rata-rata mata pelajaran matematika masih rendah dibandingkan nilai mata pelajaran lain. Sehingga siswa beranggapan bahwa matematika sebagai suatu pelajaran yang paling tinggi kesulitannya. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar matematika siswa. Masih rendahnya hasil belajar matematika didukung data dari hasil studi yang dilakukan *Trends in Mathematics and Science Study (TIMSS)* pada tahun 2007 yang menyatakan bahwa Indonesia pada aspek pengetahuan hanya memperoleh skor 397 dari rata-rata skor 500 (Mullis, *et al*, 2008:121).

Faktor penyebab rendahnya hasil belajar tersebut ada tiga macam, yaitu faktor individual, sosial dan struktural (Mahmud, 2010:93). Faktor individual adalah faktor internal siswa seperti kondisi jasmani dan rohani. Faktor sosial adalah

faktor eksternal siswa seperti kondisi lingkungan. Faktor struktural adalah pendekatan belajar yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa dan guru dalam melakukan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran adalah *Numbered Heads Together*. Model pembelajaran *Numbered Heads Together* adalah suatu model pembelajaran di mana setiap siswa diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok dan selanjutnya secara acak guru memanggil nomor dari siswa (Iif Khoiru Ahmadi, dkk. 2011: 59).

Hamdani (2011:92) berpendapat bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Selain model pembelajaran, gaya belajar juga sangat berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran. Gaya belajar adalah kombinasi dari bagaimana dia menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi (DerPorter & Hernacki, 2011:110). Gaya belajar dibedakan menjadi tiga yaitu gaya belajar audio, visual dan kinestetik. Gaya belajar audio yaitu kemampuan seseorang memahami dengan cara mendengar, gaya belajar visual yaitu kemampuan seseorang memahami dengan cara melihat dan gaya belajar kinestetik yaitu kemampuan seseorang memahami dengan gerakan dan sentuhan. Setiap siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda yang mengakibatkan hasil belajar siswa juga berbeda-beda pula.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* dan *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari gaya belajar siswa di Mts Negeri 1 Surakarta”

2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di MTS Negeri Surakarta 1. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan desain eksperimental semu.. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII semester genap di Mts Negeri Surakarta 1 tahun ajaran 2015/2016. Sampling menggunakan teknik *cluster random sampling*, sehingga diperoleh kelas VII B dan VII A. Kemudian sampel di uji keseimbangan dengan uji t sebelum masing masing kelas diberikan perlakuan untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki rerata yang sama.

Terdapat dua variabel di dalam penelitian ini yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikatnya yaitu hasil belajar dan variabel bebasnya yaitu model pembelajaran dan gaya belajar siswa. Pengumpulan data menggunakan metode tes untuk memperoleh data hasil belajar matematika siswa dan metode angket mengenai gaya belajar, dan metode dokumentasi untuk mendapatkan data kemampuan awal siswa dengan nilai Ujian Akhir Semester (UAS) semester ganjil tahun ajaran 2015/2016. Instrumen dalam penelitian ini berupa tes untuk memperoleh data nilai hasil belajar dan gaya belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika, kemudian di uji cobakan sebelum diberikan pada sampel untuk mengetahui apakah instrumen memenuhi syarat validitas dan realibilitas.

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis variansi dua jalan sel tak sama. Uji ini dilakukan setelah uji prasyarat menggunakan metode *Liliefors* untuk uji normalitas dan metode *Bartlett* untuk uji homogenitas variansi (Budiyono : 2009). Selanjutnya apabila uji hipotesis menghasilkan H_0 ditolak maka dilakukan uji komparasi ganda menggunakan metode *Scheffe*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji keseimbangan sampel penelitian dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai rerata yang seimbang sebelum diberikan perlakuan. Untuk kelas eksperimen dengan jumlah sampel 37 siswa diperoleh rata-rata 67,29 dan standar deviasi 9,17 sedangkan kelas kontrol dengan jumlah sampel 38 siswa diperoleh rata-rata 64,87 dan standar deviasi 7,19. Statistik uji yang digunakan adalah uji t dan diolah dengan hasil pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1
Rangkuman Uji Keseimbangan

Kelas	N	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen (NHT)	37	67,29	1,27	1,96
Kontrol (TGT)	38	64,87	1,27	1,96

Selanjutnya untuk memperoleh data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes, instrumen tes hasil belajar pada materi persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel terdiri dari 20 butir soal dan angkt gaya belajar terdiri dari 30 butir soal. Kedua instrumen tersebut diujikan pada 38 siswa di kelas *try out*. Dari uji validitas soal hasil belajar diperoleh 15 butir soal valid, sedangkan pada angket gaya belajar diperoleh 24 butir soal valid.

Instrumen penelitian yang telah valid dan reliabel selanjutnya diberikan kepada sampel penelitian. Hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi 100; terendah 26; mean 75,92 dan standar deviasi 15,12. Hasil belajar matematika siswa pada kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 93; nilai terendah 26; mean 60,13 dan standar deviasi 16,019.

Data gaya belajar siswa pada penelitian ini menggunakan angket gaya belajar siswa. Berdasarkan hasil angket diperoleh pengelompokan data gaya belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 2
Data Gaya Belajar Siswa

Model Pembelajaran	Gaya Belajar Siswa			Total
	Audio	Visual	Kinestetik	
NHT	12 siswa	10 siswa	15 siswa	37 siswa
TGT	11 siswa	9 siswa	18 siswa	38 siswa
Total	23 siswa	19 siswa	33 siswa	75 siswa

Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen diperoleh kategori audio 12 siswa, visual 10 siswa dan kinestetik 15 siswa, Sedangkan kelas kontrol diperoleh kategori audio 11 siswa, visual 9 siswa dan kinestetik 18 siswa. Dari hasil penelitian yang telah digolongkan terhadap masing-masing kelompok dilakukan uji prasyarat analisis yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas menyimpulkan bahwa setiap sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas menyimpulkan bahwa kedua variabel bebas dalam penelitian ini mempunyai variansi yang sama (homogen). Maka analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama dapat dilakukan. Rangkuman hasil analisis variansi dua jalan sel tak sama tertera pada Tabel 3

Tabel 3
Rangkuman Analisis Variansi Dua Jalan Sel Tak Sama

Sumber	JK	dK	RK	F_{obs}	F_{α}
Model Pembelajaran (A)	5078,38	1	5078,38	22,27	3,988
Gaya Belajar (B)	3833,44	2	1916,72	8,40	3,138
Interaksi (AB)	13,268	2	6,634	0,029	3,138
Kesalahan	15734,44	69	228,035		
Total	24659,54	74			

Berdasarkan tabel 5, dapat disimpulkan bahwa: (1) ada pengaruh model pembelajaran *Numbered Heads Together* dan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika, (2) ada pengaruh gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika, (3) tidak ada interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika. Karena H_{0A} dan H_{0B} ditolak selanjutnya perlu dilakukaan uji lanjut untuk mengetahui perbedaan rerata antar baris dan antar kolom dengan metode *Scheffe* (Budiyono, 2009: 201). Adapun rangkuman rerata antar sel dan rerata marginalnya ditampilkan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4
Rangkuman Rerata Sel dan Rrata Marginal

Model Pembelajaran	Gaya Belajar Siswa			Rerata Marginal
	Audio	Visual	Kinestetik	
NHT	79,66	64,3	78,4	74,122
TGT	63,818	46,333	61,444	57,198
Rerata Marginal	71,742	55,316	69,922	

Pada hipotesis pertama hasil analisis variansi dua jalan sel tak sama dengan taraf signifikansi 5 % didapatkan $F_A 22,27 > F_{0,05;1,69} = 3,988$ maka H_{0A} ditolak. Hal ini berarti ada pengaruh model pembelajaran *Numbered Heads Together* dan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika. Untuk mengetahui model pembelajaran mana yang lebih baik, cukup dengan membandingkan besarnya rerata marginal dari masing-masing model pembelajaran. Pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Numbered Heads Together* diperoleh rerata marginal hasil belajar matematika sebesar 74,12 sedangkan kelas kontrol dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* diperoleh rerata marginal hasil belajar

matematika sebesar 57,19. Hal ini menunjukkan bahwa rerata marginal hasil belajar matematika dengan model pembelajaran *Numbered Heads Together* lebih tinggi dari pada rerata marginal hasil belajar matematika dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Dalam pembelajaran dengan model *Numbered Heads Together* pada pokok bahasan persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel, guru memberikan gambaran tentang materi yang akan dipelajari dengan mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, kemudian memberikan persoalan kepada siswa untuk didiskusikan dengan kelompoknya dengan bimbingan guru melalui prosedur penelitian. Oleh karena itu, model pembelajaran *Numbered Heads Together* menekankan siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian Anita Kusumaningtias, dkk (2013) yang berpendapat bahwa strategi NHT memiliki prosedur yang ditetapkan secara eksplisit untuk memberi siswa waktu lebih banyak untuk berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain. Siswa berdiskusi dengan anggota kelompoknya menemukan jawaban dari permasalahan yang diberikan oleh guru. Guru merupakan fasilitator yang bertugas membimbing dan memberikan bantuan kepada siswa dalam proses pembelajaran agar siswa tidak mengalami frustrasi atau gagal. Bantuan yang diberikan oleh guru berupa pertanyaan kepada siswa yang memungkinkan siswa untuk berpikir dengan menemukan cara-cara yang tepat. Pada model pembelajaran *Teams Games Tournament*, guru terlebih dahulu menyampaikan materi di depan kelas dan kemudian membentuk kelompok yang heterogen. Pada kelas VII B Mts Negeri Surakarta 1 kelompok antara laki-laki dan perempuan merupakan hal yang kurang disukai sehingga sedikit mengganggu diskusi kelompok saat guru memberikan tugas.

Dengan demikian, melalui model *Numbered Heads Together* penguasaan materi siswa akan lebih maksimal dibandingkan model *Teams Games Tournament* dikarenakan siswa menyelesaikan permasalahan secara berkelompok dan setiap siswa berperan aktif dalam mendiskusikan tugas yang diberikan oleh guru.

Pada hipotesis kedua hasil analisis variansi dua jalan sel tak sama dengan taraf signifikansi 5 % didapatkan $F_B = 8,40 > F_{0,05;2,69} = 3,138$ berarti H_{0B} ditolak yang berarti ada pengaruh gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika. Dengan kata lain tidak semua gaya belajar memberikan pengaruh yang sama terhadap hasil belajar matematika. Dengan demikian terdapat paling sedikit dua rerata yang tidak sama. Karena variabel gaya belajar terdiri atas tiga kategori, sehingga perlu dilakukan uji komparasi ganda untuk melihat gaya manakah yang secara signifikan mempunyai rerata yang berbeda. Hasil uji komparasi antar kolom dengan menggunakan metode *Scheffe'* tertera pada tabel 5

Tabel 5

Rangkuman Analisis Uji Komparasi Antar Kolom

H_0	H_1	F_{obs}	$2F_{0,05;2,69}$	Keputusan
$\mu_1 = \mu_2$	$\mu_1 \neq \mu_2$	12,31	6,276	ditolak
$\mu_1 = \mu_3$	$\mu_1 \neq \mu_3$	0,196	6,276	diterima
$\mu_2 = \mu_3$	$\mu_2 \neq \mu_3$	11,279	6,276	ditolak

Berdasarkan tabel 7 dan dengan memperhatikan tabel 6, diperoleh kesimpulan bahwa siswa dengan gaya belajar audio memperoleh hasil belajar matematika yang lebih baik dari pada siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik serta siswa dengan gaya belajar kinestetik memperoleh hasil belajar matematika yang lebih baik dari pada siswa dengan gaya belajar visual. Nilai $F_{1-2} = 12,31 > F_{tabel} = 6,276$ sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak. Hal ini berarti ada pengaruh gaya belajar *audio* dan gaya belajar *visual* terhadap hasil belajar matematika. Nilai $F_{1-3} = 0,196 < F_{tabel} = 6,276$ sehingga dapat disimpulkan H_0 diterima. Hal ini berarti tidak ada pengaruh gaya belajar *audio* dan gaya belajar *kinestetik* terhadap hasil belajar matematika. Nilai $F_{2-3} = 11,279 > F_{tabel} = 6,276$ sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak. Hal ini berarti ada pengaruh gaya belajar *visual* dan gaya belajar *kinestetik*.

Kondisi ini didukung dilapangan bahwa gaya belajar setiap siswa berbeda-beda, sehingga hasil belajarnya pun juga berbeda-beda. Sejalan dengan penelitian Elywati, dkk (2014) mengemukakan bahwa prestasi belajar matematika siswa dengan gaya belajar *auditorial* lebih baik daripada prestasi belajar matematika siswa dengan gaya belajar *visual* dan *kinestetik*. Siswa dengan gaya belajar *audio* memiliki kecenderungan suka berbicara, berdiskusi, menjelaskan sesuatu dengan baik. Mereka mengekspresikan dirinya dengan suara. Hal ini sejalan dengan model pembelajaran yang peneliti gunakan yaitu *Numbered Heads Together* dan *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran tersebut mengharuskan siswa untuk melakukan diskusi kelompok dalam memecahkan masalah. Kemampuan berkomunikasi internal maupun eksternal yang dimiliki siswa dengan gaya belajar audio memudahkan mereka menemukan sumber-sumber informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan permasalahan.

Siswa dengan gaya belajar *kinestetik* cenderung menyukai kegiatan yang berorientasi pada fisik. Mereka banyak bergerak sehingga membuat mereka cenderung sulit berkonsentrasi untuk memecahkan permasalahan yang diberikan. Siswa dengan gaya belajar visual kadang-kadang kehilangan konsentrasi ketika mereka ingin memperhatikan. Hal ini menyebabkan materi yang disampaikan oleh guru maupun dalam diskusi kelompok tidak bisa diterima dengan baik oleh orang-orang *visual* sehingga hasil belajar matematika kurang memuaskan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa dengan gaya belajar *audio* memiliki kemampuan untuk memahami pembelajaran matematika khususnya pada materi persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel lebih baik dibandingkan dengan siswa dengan gaya belajar *visual* dan *kinestetik*. Sehingga hasil belajar siswa dengan gaya belajar *audio* lebih baik daripada siswa dengan gaya belajar *visual* dan *kinestetik*.

Pada hipotesis ketiga analisis variansi dua jalan sel tak sama dengan taraf signifikansi 5 % didapatkan $F_{A-B} = 0,029 < F_{0,05;2,69} = 3,138$ maka H_{0AB} diterima. Hal ini berarti tidak ada interaksi antara penggunaan model pembelajaran dengan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika. Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar, maka perbandingan antara model pembelajaran *Numbered Heads Together* dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk setiap gaya belajar siswa mengikuti perbandingan rerata marginalnya. Dengan memperhatikan rerata marginal dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Numbered Heads Together* lebih baik dibanding dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada semua gaya belajar yaitu gaya belajar *audio*, *visual* dan *kinestetik*. Pada model pembelajaran *Numbered Heads Together* maupun gaya belajar pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa dengan gaya belajar *audio* memiliki hasil belajar yang lebih baik dari siswa dengan gaya belajar *visual* dan *kinestetik*, siswa dengan gaya belajar *kinestetik* memiliki hasil belajar yang lebih baik dari siswa dengan gaya belajar *visual*.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dengan taraf signifikansi 5 % dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. (1) Ada pengaruh antara penggunaan model *Numbered Heads Together* dan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil belajar matematika siswa yang dikenai model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) lebih baik dibandingkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). (2) Ada pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. Siswa dengan gaya belajar *audio* memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa dengan gaya belajar *visual* dan *kinestetik*. Siswa dengan gaya belajar *kinestetik* memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa dengan gaya *visual*. (3) Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. Model pembelajaran *Numbered Heads Together* lebih baik dibanding dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk setiap gaya belajar siswa. Pada model pembelajaran *Numbered Heads Together* maupun model pembelajaran *Teams Games Tournament*, siswa dengan gaya belajar *audio* memperoleh hasil belajar matematika yang lebih baik dari siswa dengan gaya belajar *visual* dan *kinestetik*, dan siswa dengan gaya belajar *kinestetik* memperoleh hasil belajar matematika yang lebih baik dari siswa dengan gaya belajar *visual*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Lif Khoirul, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiyono. 2009. *Statistika Dasar Untuk Penelitian*. Surakarta: FKIP UNS.
- DePorter, Bobby dan Mike Hernacki. 2011. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka.
- Elywati dkk. 2014. "Eksperimentasi Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Interaktif Pada Materi Peluang Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa". *Journal Elektronik* 2(3): 281-290.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kusumaningtias, Anyta. Siti Zubaidaah dan Sri Endah Indriwati. 2013. " Pengaruh *Problem Based Learning* Dipadu Strategi *Numbered Heads Together* Terhadap Kemampuan Metakognitif, Berpikir Kritis, Dan Kognitif Biologi".. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(1):33-47.

Mahmud. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

Mullis, *et al.* 2008. *TIMSS 2007: Internasional Mathematics Report*. Boston: Boston College.

Sugiyono. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sutama. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta: Fairuz Media