

Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X IPA Di Man 2 Situbondo Tahun Ajaran 2021/2022

Sahwari¹, Ida Fitriana Ambarsari², Anis Madani³

^{1,2,3} STKIP PGRI SITUBONDO

Email: anismadhani76@gmail.com

Abstrak

Untuk memaksimalkan hasil belajara siswa, penting untuk mengetahui gaya belajar tiap – tiap siswa. Gaya belajar terdiri dari gaya belajar visual, audiotori, dan kinestetik. penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Data yang diperoleh akan dilakukan analisis statistik dengan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji regresi. Nilai rtabel dengan $n = 27$ yaitu $r = 0,388$. Seluruh pertanyaan dalam angket gaya belajar visual, gaya belajar audiotori, dan gaya belajar kinestetik dinyatakan valid karena nilai rhitung $>$ rtabel. Hasil uji reliabilitas angket gaya belajar visual diperoleh Cronbach Alpha 0,790, angket gaya belajar audiotori diperoleh Cronbach Alpha 0,618, angket gaya belajar kinestetik diperoleh Cronbach Alpha 0,772, maka keseluruhan angket memiliki nilai $\alpha >$ rtabel sehingga seluruh angket dinyatakan reliabel. Uji normalitas Shapiro Wilk angket hasil belajar siswa sebesar $0,206 > 0,05$, maka data yang diperoleh dikatakan berdistribusi normal. Hasil uji regresi hipotesis pertama diperoleh nilai F hitung sebesar 7,558, hasil uji regresi hipotesis kedua diperoleh nilai F hitung sebesar 53,840, hasil uji regresi hipotesis ketiga diperoleh nilai F hitung sebesar 4,38, hasil uji regresi hipotesis keempat diperoleh nilai F hitung sebesar 32,560. Nilai F hitung yang diperoleh dari hasil uji regresi keempat hipotesis $>$ F tabel maka H_a diterima dan H_o ditolak.

Kata Kunci: *Learning Styles, Learning Outcomes*

Abstract

To maximize student learning outcomes, it is important to know each student's learning style. Learning styles consist of visual, auditory, and kinesthetic learning styles. This research is a quantitative research. The data obtained will be analyzed statistically using validity test, reliability test, normality test, and regression test. The rtable value with $n = 27$ is $r = 0.388$. All questions in the visual learning style questionnaire, auditory learning style, and kinesthetic learning style questionnaire were declared valid because the value of rcount $>$ rtable. The results of the reliability test of the visual learning style questionnaire obtained Cronbach Alpha 0.790, the auditory learning style questionnaire obtained Cronbach Alpha 0.618, the kinesthetic learning style questionnaire obtained Cronbach Alpha 0.772, then the entire questionnaire has a value of $>$ rtable so that all questionnaires are declared reliable. Shapiro Wilk's normality test questionnaire student learning outcomes of $0.206 > 0.05$, then the data obtained is said to be normally distributed. The results of the first hypothesis regression test obtained a calculated F value of 7.558, the results of the second hypothesis regression test obtained a calculated F value of 53.840, the results of the test regression of the third hypothesis obtained a calculated F value of 4.38, the results of the fourth hypothesis regression test obtained a calculated F value of 32.560. The calculated F value obtained from the results of the fourth hypothesis regression test $>$ F table, then H_a is accepted and H_o is rejected.

Keywords: *Ice Breaking, Mathmagic, Interest in Learning*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran informatika merupakan pendalaman dari mata pelajaran TIK. Oleh karena itu, terdapat beberapa perbedaan antara mata pelajaran informatika dengan TIK. Perbedaan tersebut terlihat dari materi, proses pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Beberapa materi yang terdapat dalam mata pelajaran informatika antara lain teknik komputer, jaringan komputer/internet, analisa data, dampak sosial informatika, dan programing (Ruwaidah, 2021).

Setelah siswa mempelajari sesuatu, tentunya memperoleh hasil belajar. Hasil belajar siswa dikatakan baik apabila memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). KKM merupakan kriteria pencapaian minimal dari

ketuntasan dalam pembelajaran yang ditentukan oleh satuan pendidikan dengan mengacu pada standar kompetensi kelulusan. Oleh karena itu, hasil belajar yang diperoleh siswa sangat penting untuk menentukan ketuntasan siswa dalam suatu pembelajaran (Ardiana, 2020).

Menurut (Surur & Oktavia, 2019), hasil belajar merupakan hasil akhir yang didapat siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu;

1. Ranah kognitif

Yang berupa pengetahuan, pemahaman, analisis, dan penilaian.

2. Ranah afektif

Yang berupa nilai dan sikap yang meliputi kemampuan menerima pembelajaran, menjawab dan bereaksi terhadap suatu permasalahan

3. Ranah psikomotor

Yang berupa keterampilan motorik dan koordinasi siswa dalam menghubungkan serta mengamati pembelajaran

Menurut Alaydrus (2020), setiap siswa memiliki cara yang berbeda – beda untuk mempelajari atau memahami pembelajaran. Sebagian siswa lebih mudah memahami pembelajaran dengan melihat dan memperhatikan, sebagian siswa lebih mudah memahami dengan mendengarkan, dan sebagian siswa lebih mudah memahami dengan mencoba atau mempraktikkan atau melalui gerakan. Hal tersebut dikarenakan siswa memiliki gaya belajar yang berbeda – beda.

Pembelajaran akan berhasil dan berjalan efektif jika dalam perancangan dan pengembangan berfokus pada karakteristik siswa, mata pelajaran dan pedoman pada kompetensi dasar, tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan atau indikator keberhasilan belajar

Pembelajaran efektif dan efisien ketika desain dan pengembangan berfokus pada karakteristik siswa, pembelajaran dan keterampilan dasar, pedoman, tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, atau indikator keberhasilan pembelajaran. (Noervadila et al., 2022)

Menurut Kadir, dkk (2020) gaya belajar adalah cara termudah yang dilakukan siswa untuk mendapat informasi, mengingat, dan berpikir. Adapun macam – macam gaya belajar, yaitu;

1. Gaya belajar visual

Siswa dengan gaya belajar visual cenderung menerima informasi dengan baik melalui penglihatan. Oleh karena itu, penglihatan memiliki peranan penting bagi siswa dengan gaya belajar visual

2. Gaya belajar auditori

Siswa dengan gaya belajar auditori mengandalkan pendengarannya untuk memperoleh dan mengolah informasi. Oleh karena itu, pendengaran memiliki peranan terpenting bagi siswa dengan gaya belajar auditori

3. Gaya belajar kinestetik

Bagi siswa dengan gaya belajar kinestetik, terkadang membaca dan mendengarkan terasa membosankan. Siswa akan lebih cepat memahami pembelajaran jika mereka mencoba atau mempraktikkannya

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Menurut Khoerunisa dan Amirudin (2020), Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada prinsip-prinsip empiris yang menggunakan alat penelitian untuk mengumpulkan data, untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu dan untuk menganalisis data kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *ex post facto*. Penelitian *ex post facto* merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk mengetahui adanya kemungkinan hubungan sebab-akibat antar variabel. Dalam penelitian *ex post facto*, data yang digunakan ialah data yang dikumpulkan melalui data-data yang telah ada (Winarno, 2013).

Penelitian dilakukan dengan menyebarkan angket gaya belajar siswa dan pengambilan data hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika. Penentuan lokasi penelitian menggunakan teknik *purposive sampling area* yaitu dengan sengaja menetapkan lokasi penelitian pada tempat tertentu dengan pertimbangan tertentu (Paradina et al., 2019). Penelitian dilaksanakan di MAN 2 Situbondo. Teknik penentuan responden sebagai

berikut;

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di MAN 2 Situbondo

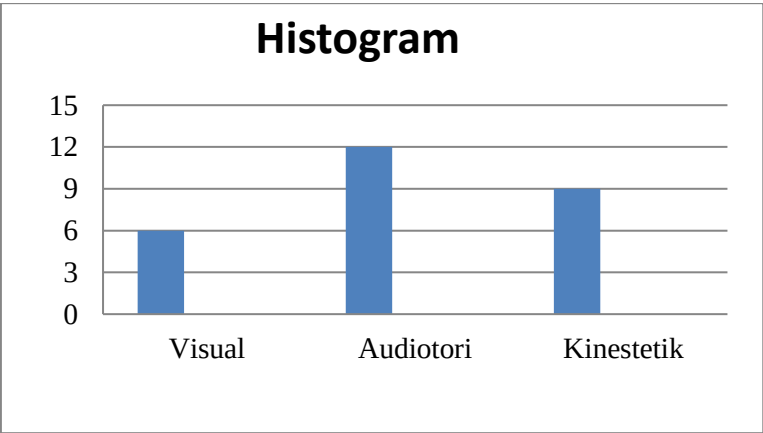
2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 2 di MAN 2 Situbondo

Teknik pengumpulan data meliputi; 1) observasi, 2) angket (kuesioner), 3) Dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian yaitu; 1) Uji Validitas, 2) Uji Reliabilitas, 3) Uji Normalitas, 4) Uji Regresi

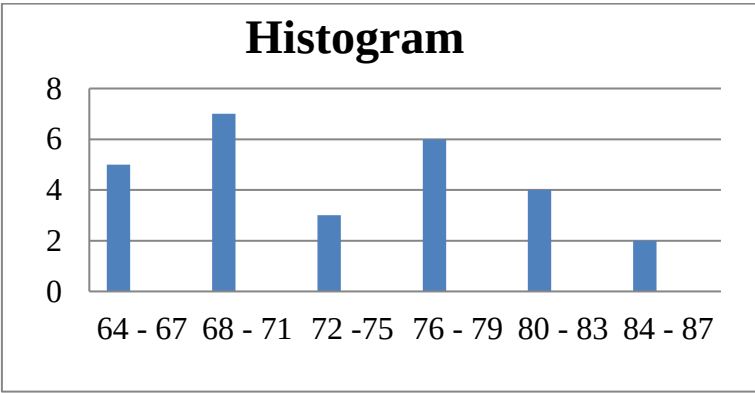
HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukannya pengambilan data pada siswa kelas X IPA 2 dengan jumlah 27 siswa, diperoleh data gaya belajar siswa dan datat hasil belajar dari tiap – tiap siswa pada mata pelajaran informatika. Berdasarkan perolehan data gaya belajar siswa, diketahui siswa dengan gaya belajar visual terdiri dari 6 siswa, siswa dengan gaya belajar audiotori terdiri dari 12 siswa, dan siswa dengan gaya belajar kinestetik terdiri dari 9 siswa.



Gambar 1 Histogram Gaya Belajar Siswa

Sedangkan dari perolehan data hasil belajar siswa, diketahui 5 siswa mendapat nilai dengan rentang 64 – 67, 7 siswa mendapat nilai dengan rentang 68 – 71, 3 siswa mendapat nilai dengan rentang 72 – 75, 6 siswa mendapat nilai dengan rentang 76 – 79, 4 siswa mendapat nilai dengan rentang 80 – 83, dan 2 siswa mendapat nilai dengan rentang 84 – 87.



Gambar 2 Histogram Hasil Belajar Siswa

Uji Hipotesis

Uji regresi digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Uji regresi berganda dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari dua atau lebih variabel bebas atau variabel prediktor (Hartono & Astindari, 2021).

1. Pengujian Hipotesis 1

Tabel 3 *Output* Anova Gaya Belajar Visual Terhadap Hasil Belajar

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	263.666	1	263.666	7.558	.011 ^b
	Residual	872.185	25	34.887		
	Total	1135.852	26			

- a. Dependent Variable: Hasil Belajar
b. Predictors: (Constant), Gaya Belajar Visual

Berdasarkan tabel 3 diketahui nilai F hitung sebesar 7,558 > F tabel (4,2417). Maka Ha diterima dan Ho ditolak.

2. Pengujian Hipotesis 2

Tabel 4 *Output* Anova Gaya Belajar Auditori Terhadap Hasil Belajar

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	775.677	1	775.677	53.840	.000 ^b
	Residual	360.175	25	14.407		
	Total	1135.852	26			

- a. Dependent Variable: Hasil Belajar
b. Predictors: (Constant), Gaya Belajar Auditori

Berdasarkan tabel 4 diketahui nilai F hitung sebesar 53,840 > F tabel (4,2417). Maka Ha diterima dan Ho ditolak.

3. Pengujian Hipotesis 3

Tabel 5 *Output* Anova Gaya Belajar Kinestetik Terhadap Hasil Belajar

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	169.437	1	169.437	4.383	.047 ^b
	Residual	966.415	25	38.657		
	Total	1135.852	26			

- a. Dependent Variable: Hasil Belajar
b. Predictors: (Constant), Gaya Belajar Kinestetik

Berdasarkan tabel 5 diketahui nilai F hitung sebesar 4,383 > F tabel (4,2417). Maka Ha diterima dan Ho ditolak.

4. Pengujian Hipotesis 4

Tabel 6 *Output* Anova Gaya Belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik Terhadap Hasil Belajar

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	919.372	3	306.457	32.560	.000 ^b
	Residual	216.480	23	9.412		
	Total	1135.852	26			

- a. Dependent Variable: Hasil Belajar
b. Predictors: (Constant), Gaya Belajar Kinestetik, Gaya Belajar Visual, Gaya Belajar Auditori

Berdasarkan tabel 6 diketahui nilai F hitung sebesar 32,560 > F tabel (3,0280). Maka Ha diterima dan Ho ditolak.

SIMPULAN

1. Ada pengaruh gaya belajar visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika kelas X IPA 2 di MAN 2 Situbondo
2. Ada pengaruh gaya belajar audiotori terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika kelas X IPA 2 di MAN 2 Situbondo
3. Ada pengaruh gaya belajar kinestetik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika kelas X IPA 2 di MAN 2 Situbondo
4. Ada pengaruh gaya belajar visual, audiotori, dan kinestetik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika kelas X IPA 2 di MAN 2 Situbondo.

DAFTAR PUSTAKA

- Alaydrus, M. F. (2020). Penerapan Model Gaya Belajar di Sekolah. *El MUBTADA: Journal Of Elementary Islamic Education*, 2(2), 13–24.
- ARDIANA. (2020). MENINGKATKAN KINERJA GURU IPA DALAM MENETAPKAN NILAI KKM MELALUI TEKNIK COACHING MODEL GROW ME. 3(2), 15–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.46918/binomial.v3i2.667>
- Hartono, W., & Astindari, T. (2021). Statistik Penelitian. In A. H. Nadana (Ed.), *STATISTIK PENELITIAN* (pp. 1–166). Ahlimedia Press.
- Kadir, F., Permana, I., & Qalby, N. (2020). Pengaruh Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Fisika Sma Pgri Maros. *Karst : JURNAL PENDIDIKAN FISIKA DAN TERAPANNYA*, 3(1), 91–95. <https://doi.org/10.46918/karst.v3i1.538>
- Khoerunisa, T., & Amirudin, A. (2020). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Nuurusshiddiiq Kedawung Cirebon. *EduBase : Journal of Basic Education*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.47453/edubase.v1i1.47>
- Noervadila Irma, Anam Syaiful, Susilawati evi Harizahayu, H. N. (2022). *Teknologi Pendidikan*. Semsta Aksara.
- Paradina, D., Connie, C., & Medriati, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(3), 169–176. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.169-176>
- Ruwaitdah. (2021). Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Materi Operasi Dasar Komputer di SMAN 4 Kota Bima Kelas X MIPA 1 Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 177–189. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.52>
- Surur, M., & Oktavia, S. T. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA Miftahus. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 6(1), 11–18.
- Winarno, M. . (2013). METODOLOGI PENELITIAN DALAM PENDIDIKAN JASMANI. In *Universitas Negeri Malang (UM Press)* (Issue January).
- Alaydrus, M. F. (2020). Penerapan Model Gaya Belajar di Sekolah. *El MUBTADA: Journal Of Elementary Islamic Education*, 2(2), 13–24.
- ARDIANA. (2020). MENINGKATKAN KINERJA GURU IPA DALAM MENETAPKAN NILAI KKM MELALUI TEKNIK COACHING MODEL GROW ME. 3(2), 15–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.46918/binomial.v3i2.667>
- Hartono, W., & Astindari, T. (2021). Statistik Penelitian. In A. H. Nadana (Ed.), *STATISTIK PENELITIAN* (pp. 1–166). Ahlimedia Press.
- Kadir, F., Permana, I., & Qalby, N. (2020). Pengaruh Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Fisika Sma Pgri Maros. *Karst : JURNAL PENDIDIKAN FISIKA DAN TERAPANNYA*, 3(1), 91–95. <https://doi.org/10.46918/karst.v3i1.538>
- Khoerunisa, T., & Amirudin, A. (2020). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Nuurusshiddiiq Kedawung Cirebon. *EduBase : Journal of Basic Education*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.47453/edubase.v1i1.47>
- Noervadila Irma, Anam Syaiful, Susilawati evi Harizahayu, H. N. (2022). *Teknologi Pendidikan*. Semsta Aksara.
- Paradina, D., Connie, C., & Medriati, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(3), 169–176. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.169-176>
- Ruwaitdah. (2021). Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Materi Operasi Dasar Komputer di SMAN 4 Kota Bima Kelas X MIPA 1 Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 177–189. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.52>
- Surur, M., & Oktavia, S. T. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA Miftahus. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 6(1), 11–18.

Winarno, M. . (2013). METODOLOGI PENELITIAN DALAM PENDIDIKAN JASMANI. In *Universitas Negeri Malang (UM Press)* (Issue January).