

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN GAYA KOGNITIF TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH

Hikmawati¹, Kamid², Syamsurizal²

¹MTS Laboratorium IAIN STS Jambi, ²Universitas Jambi

ABSTRACT

This is a quasi-experimental study (Quasi-Experimental Design) nonequivalent control group design with applying 3×2 factorial design. Subjects were students MTs Laboratory Fak. Tarbiyah IAIN STS Jambi City class VIII semester of academic year 2012/2013. Data collection was conducted by using two different instruments namely instruments Group Embedded Figures Test (GEFT) to measure cognitive styles. Instrument in the form of students and students' mathematics achievement test form of objective questions (multiple choice). Hypotheses were tested using analysis of Variance Two Line (Two-Way ANOVA), after testing prerequisites are met ie the data are normally distributed and the variance between relatively homogeneous sample. From the data analysis and statistical test results obtained are: (1) there is the influence of media use on learning outcomes of mathematics teaching eighth grade students of MTs, (2) there is an influence of cognitive style on learning outcomes of students' mathematics class VIII MTs (and (3) there is no significant interactions between media learning and cognitive style on learning outcomes of students' mathematics class VIII MTs

Keyword: *interactive cd, powerpoint, konvensional, cognitive style and learning outcomes*

PENDAHULUAN

Hasil belajar matematika yang telah dicapai siswa selama ini masih jauh dari harapan, walaupun usaha-usaha pemerintah untuk meningkatkan atau memperbaiki prestasi belajar matematika dalam setiap jenjang pendidikan telah banyak dilakukan, antara lain : revisi kurikulum matematika, penataran guru matematika, penyediaan sarana-prasarana pembelajaran, dan sebagainya, Namun kenyataan menunjukkan bahwa hasil belajar matematika masih rendah. Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman peneliti selaku guru matematika di lokasi penelitian hasil belajar matematika siswa masih rendah, ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian dan ujian semester siswa hanya ada sekitar 65% yang tuntas belajar , sedangkan yang lainnya harus remedial. Hal ini terjadi akibat dari kurangnya siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan. Selain itu dalam kegiatan belajar mengajar guru hanya menggunakan media papan tulis dan kadang kala kalau gambar itu ada didalam buku paket maka tidak digambar lagi di papan tulis, sehingga materi yang akan disampaikan sulit untuk dipahami siswa dan motivasi serta minat belajar siswa sulit untuk ditumbuhkan.

Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa sendiri

antara lain : motivasi, minat, bakat, intelegensi sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa antara lain kemampuan guru menguasai dan mengaplikasikan kompetensi, sarana dan prasarana serta lingkungan sosial siswa. Media pembelajaran merupakan faktor eksternal yang juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran adalah salah satu sarana bagi guru untuk memperjelas materi yang di sampaikan pada siswanya. Seharusnya guru menyadari dan berusaha untuk memanfaatkan media dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas karena: " media adalah salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan, sehingga bisa mengatasi perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indra, letak geografis dan lain-lain." (Arief S.Sadiman,2004:14). Oleh karena itu diharapkan guru perlu merencanakan dan mendesain media yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Guru perlu memikirkan alternatif media yang dapat digunakan sehingga tidak dibatasi oleh karena ketidakadanya media yang tersedia. Tentu dalam merencanakannya sangat ditentukan apa materi ajar yang akan disampaikan kepada siswa.

Kualitas pembelajaran memerlukan berbagai upaya untuk mewujudkannya. Upaya tersebut terkait dengan berbagai komponen yang terlibat di dalam pembelajaran, salah satu di antaranya adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran. Hasil penelitian Felton,et al (Asyhar, 2011:15) menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran secara signifikan mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar. Selain itu Hamalik (2006:15) menyatakan bahwa pemakaian media VCD dan media powerpoin dalam pengajaran dan proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat ini.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mencoba meneliti apakah ada pengaruh penggunaan berbagai media (multimedia) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dibandingkan dengan menggunakan media konvensional seperti media papn tulis dan buku paket. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media CD interaktif dan powerpoint yang merupakan multimedia interaktif. Penggunaan media CD interaktif dan powerpoint akan membantu siswa memahami materi pembelajaran, terjadinya interaksi antara siswa dan komputer ketika menggunakan CD interaktif dan powerpoint menimbulkan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan serta bermakna bagi siswa, sehingga membantu siswa memperoleh hasil pembelajaran yang optimal.

Beberapa kelebihan dari media CD interaktif yakni: 1) penggunaannya dapat berinteraksi dengan komputer bahwa dalam CD interaktif terdapat menu-menu khusus yang dapat diklik oleh user untuk memunculkan informasi berupa audio, visual maupun fitur lain yang diinginkan oleh pengguna, 2) menambah pengetahuan, pengetahuan disini adalah materi pembelajaran yang dirancang kemudahannya dalam CD interaktif bagi pengunanya dan 3) tampilan audio visual

yang menarik, dibandingkan dengan media konvensional seperti buku dan media dua dimensi lainnya. Kemerarikan di sini utamanya karena sistem interaksi yang tidak dimiliki oleh media cetak (media konvensional). Sedangkan media Microsoft Powerpoint dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan penyampaian yang menarik. Secara teoritis, sejauh ini media Microsoft Powerpoint di dalam proses belajar mengajar memiliki kelebihan diantaranya :1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto, 2) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji, 3) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik, 4) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.

Secara psikologis ada dua macam faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa, yakni faktor kognitif dan faktor afektif. Slameto (2010) mengemukakan faktor kognitif yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah (a) persepsi, (b) perhatian, (c) mendengarkan, (d) ingatan, (e) kesiapan, (f) struktur kognitif, (g) inteligensi, (h) kreativitas dan (i) gaya kognitif. Sedangkan faktor afektif yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah (a) motivasi dan kebutuhan, (b) minat, (c) konsep diri dan aspirasi, (d) kecemasan, (e) sikap.

Dari uraian di atas, gaya kognitif merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Gaya kognitif (*cognitive style*) siswa sangat penting peranannya dalam meningkatkan kebermaknaan pembelajaran yang optimal, oleh sebab itu gaya kognitif (*cognitive style*) siswa perlu dipertimbangkan dalam setiap pembelajaran, terutama sekali dalam pembelajaran matematika. Slameto (2010:161) menjelaskan bahwa salah satu gaya yang telah dipelajari secara meluas adalah gaya kognitif (*cognitive style*) *field independent* dan gaya kognitif (*cognitive style*) *field dependent*. Siswa yang *field independent* lebih menyukai bidang-bidang yang membutuhkan keterampilan-keterampilan analitis seperti matematika, fisika, biologi, teknik, serta aktivitas-aktivitas mekanik, dibandingkan mereka yang *field dependent*. Siswa yang dengan *field dependent* cenderung memilih bidang-bidang yang melibatkan hubungan-hubungan interpersonal, serta ilmu sastra, manajemen. Dalam setiap pembelajaran pasti akan terdapat siswa yang memiliki gaya kognitif *field independent* dan *field dependent*. Oleh karena itu agar siswa yang memiliki gaya kognitif *field independent* dan gaya kognitif *field dependent* memperoleh hasil belajar yang maksimal dalam setiap pembelajaran, maka perlu pemilihan media pembelajaran yang tepat. Sebab tidak ada satu media yang cocok untuk segala jenis situasi dan keadaan, artinya suatu media pembelajaran mungkin hanya cocok untuk materi dan siswa tertentu, tetapi tidak cocok untuk materi dan siswa yang lain.

Berdasarkan uraian di atas, masalah yang dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : (1) Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs? (2) Apakah terdapat pengaruh gaya kognitif siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs? Dan (3) Apakah terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan gaya kognitif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs?

METODE

Jenis rancangan penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Experimental-Nonequivalent Control Group Design* untuk menguji pengaruh utama dan pengaruh interaksi penggunaan media pembelajaran dan gaya kognitif terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini melibatkan tiga variabel bebas, dua variabel moderator dan satu variabel terikat. Variabel bebas adalah media pembelajaran, yang terdiri dari (1) media konvensional, (2) media CD Interaktif dan (3) media Powerpoint. Yang merupakan variabel moderator adalah gaya kognitif, yang terdiri dari (1) *field independent* dan (2) *field dependent*. Sedangkan yang merupakan variabel terikat adalah hasil belajar.

Subjek penelitian adalah siswa MTs Laboratorium Fak. Tarbiyah IAIN STS Kota Jambi kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2012/2013 yang berasal dari 3 kelas. Masing-masing kelas adalah VIII A (28 orang), VIII B (28 orang) dan VIII C (28 orang) dengan jumlah seluruhnya 84 orang. Penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan cara undian yaitu secarik kertas yang digulung dan dimasukkan ke dalam gelas tertutup lalu dikocok dan dicabut. Kelas VIII B terpilih sebagai kelas kontrol (media konvensional), kelas VIII A kelas eksperimen 1 (media CD Interaktif) dan kelas VIII C kelas eksperimen 2 (media Powerpoint). Di bawah ini tabel rancangan penelitian eksperimen sebagai berikut :

Tabel 1 Rancangan Penelitian Eksperimen

KELAS	PRE TES	TES GAYA KOGNITIF	TREATMENT	POST TES
KONTROL	T ₁	T ₂	O	T ₃
EXPERIMEN 1	T ₁	T ₂	X ₁	T ₃
EXPERIMEN 2	T ₁	T ₂	X ₂	T ₃

(Diadaptasi dari Tuckman, 1999:175)

Keterangan :

T₁ : Pretes

O : Media Konvensional

X₁ : Media CD Interaktif

X₂ : Media Powerpoint

T₂ : Tes Gaya Kognitif (GEFT)

T₃ : Posttes

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data terdiri dari dua yaitu, 1) Instrumen tes gaya kognitif menggunakan *Group Embedded Figures Test* (GEFT) dikembangkan oleh Witkin, et.al (Riding and Rayner, 1999:22)., Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa menemukan sebuah bentuk sederhana yang tersembunyi dalam suatu pola yang kompleks. Tes yang berbentuk gambar ini terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian pertama mencakup tujuh buah gambar, bagian kedua dan ketiga masing-masing terdiri dari sembilan gambar. Bagian pertama untuk latihan, sehingga hasilnya tidak diperhitungkan sebagai gaya

kognitif. Alokasi waktu untuk mengerjakan bagian pertama adalah dua menit. Bagian kedua dan ketiga merupakan tes gaya kognitif yang sesungguhnya, dimana waktu yang dialokasikan untuk menyelesaikan kedua bagian tersebut masing-masing sembilan setengah menit 2) Instrumen tes hasil belajar, terdiri dari 25 soal pilihan ganda. Sebelum digunakan, instrumen diuji cobakan, sehingga diperoleh instrumen yang valid dan reliabel. Selain itu dilakukan pula analisis tingkat kesukaran dan daya beda terhadap instrumen tes (Arikunto, 2009).

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas terhadap semua data. Uji normalitas menggunakan uji kolmogorov-smirnov, uji homogenitas menggunakan uji Bartlett. Teknik analisis data menggunakan analisis Varian dua jalur (*Two-Way Anova*) Usman (2011:159)

HASIL PENELITIAN

Hasil uji normalitas dengan bantuan program SPSS, nilai pretes dan postes pada penelitian ini menunjukkan bahwa data nilai pretes dan postes dari ketiga kelas (eksperimen 1, eksperimen 2 dan kontrol) menunjukkan data berdistribusi normal dengan ketentuan bila angka signifikan (sig.) > 0.05 maka data berdistribusi normal, dan bila angka signifikan (sig.) < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji homogenitas menggunakan uji Bartlett dengan bantuan SPSS menunjukkan data tergolong homogen dengan ketentuan $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ sehingga keenam kelas sampel mempunyai variansi yang homogen pada tingkat kepercayaan 95%. Oleh sebab itu data memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan teknik analisis varian dua jalur (*Two Way Anova*). Sebelum menjawab hipotesis nol berikut ini disajikan rekapitulasi data nilai rata-rata hasil tes penguasaan konsep untuk empat kelas penelitian sebagai berikut

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Matematika Siswa

Faktor Baris	Faktor Kolom			Rata-Rata Baris
	Media Konvensional (A1)	Media CD Interaktif (A2)	Media Powerpoint (A3)	
Field Independent (B1)	59,43	77,14	78,00	71,52
Field Dependent (B2)	49,14	64,29	61,71	58,38
Rata-rata Kolom	54,29	70,71	69,86	64,96

Berdasarkan data di atas, untuk menjawab hipotesis nol dapat dianalisis menggunakan teknik Analisis Varian Dua Jalur (*Two Way Anova*) yang dihitung dengan bantuan SPSS 17, hasil hipotesis data dengan Anova dua jalur dapat diikhtisarkan seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. Rangkuman Hasil Hipotesis Anova Dua Jalur

Hipotesis	F _{hitung}	Probabilitas	Nilai α	Kesimpulan
1	36,560	0,000	0,05	Probabilitas < 0,05 H ₀ ditolak
2	55,385	0,000	0,05	Probabilitas < 0,05 H ₀ ditolak
3	0,968	0,384	0,05	Probabilitas >0,05H ₀ diterima

Berdasar tabel 3 di atas, hasil pengujian untuk hipotesis 1, H₀ ditolak yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs. Hasil pengujian untuk hipotesis 2, H₀ ditolak yang berarti terdapat pengaruh gaya kognitif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs. Sedangkan hasil pengujian untuk hipotesis 3, H₀ diterima yang berarti tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dan gaya kognitif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs.

Untuk mengetahui media manakah yang membuat hasil belajar matematika siswa berbeda atau berpengaruh, maka dilakukan uji pasca anava dengan menggunakan uji Scheffe. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen 1 menunjukkan perbedaan yang signifikan, sehingga dapat dikatakan hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen 1 (CD Interaktif) lebih baik dari hasil belajar matematika siswa pada kelas kontrol (Konvensional). Kemudian antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen 2 terdapat perbedaan yang signifikan, sehingga dapat dikatakan hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen 2 (powerpoint) lebih baik dari hasil belajar matematika siswa pada kelas kontrol (Konvensional). Selanjutnya antara kelas eksperimen 1 (CD Interaktif) dengan kelas eksperimen 2 (powerpoint) menunjukkan perbedaan yang tidak signifikan, sehingga dapat dikatakan hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen 1 (CD Interaktif) sama baiknya dengan hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen 2 (Powerpoint).

Sedangkan untuk gaya kognitif tidak perlu dilakukan uji Scheffe karena hanya terdiri dari dua kelompok (multiple comparisons mensyaratkan minimal ada 3 kelompok yang dibandingkan), maka hanya melihat besar rata-rata marginal pada masing-masing baris. Untuk rata-rata marginal hasil belajar matematika siswa pada baris pertama (*Field Independent*) adalah 71,52, sedangkan rata-rata marginal hasil belajar matematika siswa pada baris kedua (*Field Dependent*) adalah 58,38. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang memiliki gaya kognitif *field independent* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa yang memiliki gaya kognitif *field dependent*.

PEMBAHASAN

Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa

Hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs. Dari hasil analisis di atas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia seperti komputer yang diintegrasikan dengan media-media elektronik lainnya, dalam penelitian ini menggunakan CD Interaktif dan powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan menggunakan media konvensional tanpa menggunakan komputer. Dalam pembelajaran berbasis multimedia, peserta didik mempelajari materi ajar yang ada dalam CD/VCD interaktif dilengkapi dengan kuis untuk latihan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa pendapat para ahli seperti yang dikemukakan oleh Ahmadi dan Amri (2010:150) menyatakan sistem pembelajaran multimedia yang menggabungkan unsur video, bunyi, teks dan grafik memiliki potensi tersendiri untuk menarik perhatian peserta didik. Pembelajaran yang interaktif dapat memicu siswa menjadi lebih bersemangat memperhatikan apa yang disampaikan guru. Dengan cara pembelajaran seperti ini, siswa menjadi tidak mudah bosan dihadapkan hanya pada buku teks. Konsep pembelajaran sendiri dapat dilaksanakan bila informasi tersebut menarik dan memotivasi siswa terus belajar, ini dapat dicapai jika materi atau informasi diolah dengan baik menggunakan multimedia.

Ada beberapa alasan, mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi hasil belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2010:2) manfaat media pembelajaran diantaranya: (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga dalam mengajar dan (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Alasan kedua penggunaan media dalam pembelajaran berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir siswa mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir kongkrit menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkritkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan (Sudjana dan Rivai, 2010:2-3).

Dalam materi mengenai lingkaran ini banyak disajikan gambar-gambar sehingga dengan menggunakan media CD interaktif dan powerpoint diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan kerucut pengalaman belajar yang dikemukakan oleh Edgar Dale (Asyhar, 2011:22) seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 1 Kerucut Pengalaman Belajar Dale

Dari gambar diatas terlihat bahwa kita belajar 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, 70% dari apa yang kita katakan, dan 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan.

Dari kerucut pengalaman belajar Dale ini, terlihat bahwa dengan menggunakan CD Interaktif dan Powerpoint yang merupakan multimedia interaktif, yakni media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran serta merupakan suatu sistem penyajian pelajaran dengan visual, suara dan materi video, disajikan dengan kontrol komputer sehingga pebelajar tidak hanya dapat melihat dan mendengar gambar dan suara, tetapi juga memberi respon aktif. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui teks, visual diam, visual gerak dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi, sehingga dengan menggunakan multimedia siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media konvensional.

Pengaruh Gaya Kognitif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa

Hasil pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa terdapat pengaruh gaya kognitif terhadap hasil belajar matematika siswa. Sedangkan dari rata-ran marginal hasil belajar matematika siswa yang memiliki gaya kognitif *Field Independent* lebih

baik dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa yang memiliki gaya kognitif *field dependent*.

Slameto (2010:161) mengatakan bahwa seseorang dengan gaya kognitif *field independent* cenderung menyatakan suatu gambaran lepas dari latar belakang gambaran tersebut, serta mampu membedakan obyek-obyek dari konteks sekitarnya lebih mudah, mereka mampu dengan mudah menghadapi tugas-tugas yang memerlukan perbedaan-perbedaan dan analisis. Dalam proses pembelajaran, individu *field independent* cenderung belajar mandiri dengan merumuskan sendiri tujuan pembelajaran, lebih mementingkan motivasi dan penguatan intrinsik, serta mampu menyesuaikan organisasi materi pembelajaran. Sedangkan seseorang yang memiliki gaya kognitif *field dependent* menerima sesuatu secara global, mengalami kesulitan dalam memisahkan diri dari keadaan sekitarnya, lebih menginginkan lingkungan yang terstruktur, mengikuti tujuan yang sudah ada, serta mengutamakan motivasi dan penguatan eksternal.

Materi pembelajaran dalam penelitian ini tentang lingkaran yang merupakan materi yang membutuhkan analisis berupa konsep dan gambar-gambar, sehingga bagi kelompok siswa yang memiliki gaya kognitif *field independent* lebih mudah memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media CD interaktif. Begitu juga pada pembelajaran menggunakan media Powerpoint, materi pembelajaran divisualisasikan melalui tulisan atau gambar yang menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Walaupun pembelajaran menggunakan media powerpoint lebih bersifat individual karena metode ceramah lebih dominan. Namun bagi kelompok siswa yang memiliki gaya kognitif *field independent* cukup mampu bekerja secara independen dan mampu menerima pembelajaran secara optimal. Sehingga bagi kelompok siswa yang memiliki gaya kognitif *field independent* tidak mengalami kesulitan belajar, baik dibelajarkan dengan menggunakan media CD interaktif ataupun dibelajarkan dengan media powerpoint. Temuan dalam penelitian ini didukung oleh penelitian McClland, dkk (Lamba 2006:126) menyatakan seseorang yang memiliki gaya kognitif *field independent* lebih baik perolehan belajarnya dibanding dengan siswa yang memiliki gaya kognitif *field dependent*.

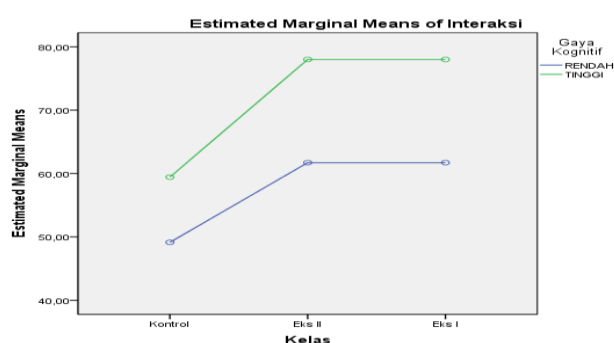
Sebelumnya pada penelitian Woolfolk (1998) juga mengemukakan bahwa orang yang *field independent* lebih baik dalam pelajaran matematika dan sains dibandingkan dengan orang yang *field dependent*. Threadgill (1979) juga melaporkan hal yang sama, yakni hasil posttes siswa *field independent* lebih tinggi secara signifikan dari siswa *field dependent* (Ratumanan, 2003).

Interaksi antara Penggunaan Media Pembelajaran dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.

Hasil pengujian hipotesis ketiga membuktikan bahwa tidak terdapat interaksi yang signifikan antara media pembelajaran dan gaya kognitif terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini sesuai dengan gambar 2 di bawah ini yang memperlihatkan bahwa kedua garis cenderung sejajar. Kondisi ini dapat

diinterpretasikan sebagai ada kecenderungan tidak terdapat interaksi yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dan gaya kognitif terhadap hasil belajar siswa. Gaya kognitif tidak mempengaruhi hubungan media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa. Tidak signifikannya perbedaan nilai rata-rata hasil belajar siswa mungkin disebabkan oleh peningkatan pemahaman konsep gaya kognitif *field dependent* belum memadai untuk transfer, yang oleh Degeng (1993) dinyatakan sebagai tingkat kemampuan belum siap pakai. Karakteristik proses kognitif menyebabkan tidak adanya kaitan langsung dengan perolehan hasil belajar matematika siswa.

Grafik interaksi dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2 Interaksi antara Penggunaan Media Pembelajaran dan Gaya Kognitif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan, sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran dan gaya kognitif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah.
2. Tidak terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan gaya kognitif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah.

Saran-saran

Saran-saran yang dapat disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian adalah:

1. Disarankan kepada guru dapat menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan desain media, disesuaikan dengan materi yang diajarkan serta dengan mempertimbangkan faktor gaya kognitif siswa, sehingga media yang digunakan benar-benar dapat membantu meningkatkan hasil belajar semua siswa.
2. Untuk dapat dilakukan penelitian sejenis dengan menggunakan media pembelajaran yang berisikan mata pelajaran selain matematika, dan mengambil subjek pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi yaitu pada jenjang SLTA/SMK, atau diperguruan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S.2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Riding, R and Rayner, S. 1998. *Cognitive Styles and Learning Strategies*. Typeset by Sheila Knight, London. Printed in Great Britain by The Cromwell Press Limited.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: CV. Alfabeta