

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PARTISIPASIF, AKTIF,
KREATIF, EFEKTIF, MENYENANGKAN (PAKEM) DENGAN MEDIA
MUSIK TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA POKOK
BAHASAN BANGUN RUANG SISI DATAR DITINJAU DARI GAYA
BELAJAR SISWA KELAS VIII SEMESTER 2 MTS ABU DARRIN
BOJONEGORO TAHUN AJARAN 2015/2016**

Sumiati ¹⁾, Dwi Erna Novianti, S.Si, M.Pd.²⁾, Anis Umi K, S.Pd, M.Pd.³⁾

Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Pendidikan Matematika dan IPA
IKIP PGRI BOJONEGORO
Email: mamiewmory@gmail.com

Abstract

Keywords: Participative, active, creative, effective, and fun Learning model, Music Media, and Mathematics Learning Achievement.

The study is aimed to (1) to show the positive and significant effect of participative, active, creative, effective, and fun learning model with music media toward students' learning achievement on geometry flat side material. (2) To display the positive and significant effect of learning style toward students' learning achievement on geometry flat side material. (3) To show the difference between the participative, active, creative, effective, and fun learning model with music media and direct learning model on each learning style toward students' learning achievement. (4) To display the difference between the participative, active, creative, effective, and fun learning model with music media and direct learning model on each learning style toward students' mathematic learning achievement. The population was the whole students of VIII graders on MTs Abu Darrin Bojonegoro in 2015/2016 academic year. The samples of this research were the students of VIII F class and VIII J class. The research results gained are (1) there is positive and significant effect of the participative, active, creative, effective, and fun learning model with music media toward students' mathematic learning achievement on geometry flat side material. (2) There is positive and significant effect of learning style toward students' learning achievement on geometry flat side material. (3) The difference of learning achievement between students applying the participative, active, creative, effective, and fun learning model with music media and direct learning model were assumed the same on each learning style. (4) the difference of students' mathematic learning achievement between each learning style were assumed the same in every learning process employing the participative, active, creative, effective, and fun learning model with music media and direct learning model.

ABSTRAK

Kata Kunci: Model Pembelajaran Partisipatif, Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAKEM), Media Musik, dan Prestasi Belajar Matematika.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh positif signifikan model pembelajaran PAKEM dengan media musik terhadap prestasi belajar siswa pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar. (2) Untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh positif signifikan gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar. (3) Untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan prestasi belajar siswa antara siswa dengan model pembelajaran PAKEM dengan media musik dengan pembelajaran langsung pada tiap-tiap gaya belajar. (4) Untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan prestasi belajar matematika siswa dengan masing-masing gaya belajar pada setiap model pembelajaran PAKEM dengan media musik dan model pembelajaran langsung. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Abu Darrin Bojonegoro tahun ajaran 2015/2016. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas VIII F dan kelas VIII J. Hasil penelitian ini adalah (1) Terdapat pengaruh positif signifikan model pembelajaran PAKEM dengan media musik terhadap prestasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar. (2) Terdapat pengaruh positif signifikan gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar. (3) Perbedaan prestasi belajar antara siswa menggunakan model pembelajaran PAKEM dengan media musik dengan Model Pembelajaran Langsung berlaku sama pada tiap-tiap gaya belajar. (4) Perbedaan prestasi belajar matematika siswa antara masing-masing gaya belajar berlaku sama pada setiap pembelajaran menggunakan model pembelajaran PAKEM dengan media musik dan Model Pembelajaran Langsung.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan dalam sebuah pendidikan. Dalam melakukan suatu pembelajaran harus memiliki materi ajar yang akan disampaikan. Materi-materi tersebut didasarkan pada kurikulum yang berlaku. Salah satu materi yang ada dalam kegiatan pembelajaran adalah Matematika. Matematika adalah sebuah materi pelajaran yang merupakan refleksi dari cara berpikir logis, abstrak, dan deduktif. Matematika merupakan salah satu pelajaran wajib yang diajarkan disetiap jenjang pendidikan. Pendidikan matematika di sekolah diharapkan dapat mencetak generasi yang mampu berpikir kritis, logis, dan teliti dalam menghadapi kehidupan sehari-hari. Dengan dasar tersebut diharapkan siswa dapat tertarik untuk mempelajari matematika. Akan tetapi, dalam realitasnya tidak sedikit siswa yang tidak suka dengan pelajaran matematika, bahkan banyak dari mereka yang mengalami ketakutan dengan matematika.

Hampir di setiap jenjang pendidikan banyak siswa yang mengalami kesulitan mempelajari matematika seperti halnya siswa kelas VIII MTs Abu Darrin Bojonegoro, banyak faktor yang mempengaruhi diantaranya kurangnya pemahaman siswa akan soal-soal, konsep, dasar hukum, penggunaan rumus, metode, pendekatan, media pembelajaran, serta alat peraga yang digunakan guru kurang sesuai dengan materi ajar, dan banyak lagi yang lainnya. Kebanyakan siswa jenuh dengan pembelajaran yang *monotone* dan berjalan satu arah yang mana siswa hanya cenderung mendengarkan penjelasan guru dan guru yang mendominasi pembelajaran, serta siswa cenderung pasif hal itulah yang memicu kejenuhan siswa. Sehingga dengan adanya berbagai masalah tersebut hasil belajar siswa di MTs Abu Darrin Bojonegoro rendah, banyak diantara

mereka yang memperoleh hasil dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Hal ini terbukti pada hasil ulangan 65% siswa masih mendapatkan nilai dibawah KKM, dengan rata-rata nilai 62.93. Untuk mengatasi masalah tersebut seorang guru harus berinovasi menghadirkan pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk mempelajari Matematika.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di MTs Abu Darrin Bojonegoro diketahui bahwa, pembelajaran matematika di MTs Abu Darrin Bojonegoro ini masih menggunakan pembelajaran konvensional, khususnya di kelas VIII dimana guru merupakan sumber informasi utama, guru yang mendominasi pembelajaran dan siswa cenderung hanya mendengarkan. Dalam kegiatan pembelajaran terutama pembelajaran matematika, kegiatan pembelajaran seharusnya tidak didominasi oleh guru, siswa harus terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Guru seharusnya mendesain pembelajaran yang efektif dan menyenangkan agar siswa dapat berpartisipasi, aktif, dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran.

Aqib Zainal (2015: 40) mengungkapkan bahwa, partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat penting dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif. Kekreatifan siswa dapat diciptakan dengan pemberian motivasi, menghadirkan metode pembelajaran yang bervariasi seperti kerja kelompok dan pemecahan masalah. Pembelajaran yang efektif dapat diciptakan melalui kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman baru kepada siswa membentuk kompetensi siswa, serta menghantarkan siswa ke tujuan pembelajaran yang ingin dicapai secara optimal. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui suasana belajar yang demokratis dan

tidak ada beban, baik guru maupun siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, guru harus mampu merancang pembelajaran yang baik, memilih materi yang tepat, serta memilih, dan mengembangkan strategi yang dapat melibatkan siswa secara optimal. Dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan guru dapat pula menghadirkan media musik dalam pembelajaran.

Menurut De Porter Bobbi dan Mike Hernacki (2002) dalam buku *Quantum Learning* Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan mengatakan bahwa, belajar dengan menggunakan lagu lebih meningkatkan motivasi belajar siswa karena dengan menyanyi siswa merasa lebih senang dan nyaman serta pemahaman terhadap materi pelajaran akan lebih cepat.

Rumusan Masalah dalam Penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh positif signifikan model pembelajaran PAKEM dengan media musik terhadap prestasi belajar siswa pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar?
2. Apakah terdapat pengaruh positif signifikan gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar?
3. Apakah perbedaan prestasi belajar antara siswa menggunakan model pembelajaran PAKEM dengan media musik dengan model pembelajaran Langsung berlaku sama pada tiap-tiap gaya belajar?
4. Apakah perbedaan prestasi belajar matematika antara siswa dengan masing-masing gaya belajar berlaku sama pada setiap pembelajaran menggunakan model pembelajaran PAKEM dengan media musik dan model pembelajaran Langsung?

Model Pembelajaran Partisipatif, Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM) merupakan

model pembelajaran dan menjadi pedoman dalam bertindak untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, juga merupakan model pembelajaran yang bertumpu pada 4 prinsip yaitu aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dengan pelaksanaan pembelajaran PAKEM, diharapkan berkembangnya berbagai macam inovasi kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang partisipatif, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. (Rusman, 2012: 322)

Pembelajaran partisipatif yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara optimal. Pembelajaran ini menitikberatkan pada keterlibatan siswa pada kegiatan pembelajaran (*child center / student center*) bukan pada dominasi guru dalam menyampaikan materi pelajaran (*teacher center*). Jadi pembelajaran akan lebih bermakna bila siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kegiatan pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator dan mediator sehingga siswa mampu berperan dan berpartisipasi aktif dalam mengaktualisasikan kemampuannya di dalam dan di luar kelas.

Pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya. Lebih dari itu, pembelajaran aktif memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis dan mensintesis, serta melakukan penelitian terhadap berbagai peristiwa belajar dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang

mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah.

Pembelajaran kreatif menuntut guru untuk merangsang kreativitas siswa, baik dalam mengembangkan kecakapan berpikir maupun dalam melakukan suatu tindakan. Siswa dikatakan kreatif apabila mampu melakukan sesuatu yang menghasilkan sebuah kegiatan baru yang diperoleh dari hasil berpikir kreatif dengan mewujudkannya dalam bentuk sebuah hasil karya.

Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika mampu memberikan pengalaman baru kepada siswa membentuk kompetensi siswa, serta menghantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal. Hal ini dapat dicapai dengan melibatkan serta mendidik mereka dalam perencanaan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran. Seluruh siswa harus dilibatkan secara penuh agar bergairah dalam pembelajaran, hingga suasana pembelajaran betul-betul kondusif dan terarah pada tujuan dan pembentukan kompetensi siswa.

Pembelajaran efektif menuntut keterlibatan siswa secara aktif, karena mereka merupakan pusat kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi. Siswa harus didorong untuk menafsirkan informasi yang disajikan oleh guru sampai informasi tersebut dapat diterima oleh akal sehat. Dalam pelaksanaannya, hal ini memerlukan proses pertukaran pikiran, diskusi, dan perdebatan dalam rangka pencapaian pemahaman yang sama terhadap materi standar yang harus dikuasai siswa.

Pembelajaran menyenangkan (*joyfull instruction*) merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not under*

pressure) (Mulyasa 2006: 194). Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Guru memposisikan diri sebagai mitra belajar siswa, bahkan dalam hal tertentu tidak menutup kemungkinan guru belajar dari siswanya. Dalam hal ini perlu diciptakan suasana yang demokratis dan tidak ada beban, baik guru maupun siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan guru harus mampu merancang pembelajaran dengan baik, memilih materi yang tepat, serta memilih, dan mengembangkan strategi yang dapat melibatkan siswa secara optimal.

Menurut Aqib Zainal (2015: 50) media adalah perantara dan pengantar. Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa). Menurut Jamalus (1988: 1) musik adalah suatu hasil karya seni berupa seni dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur pokok musik yaitu, irama, melodi, harmoni, dan bentuk atau struktur lagu serta ekspresi sebagai suatu kesatuan. Media pembelajaran musik adalah salah satu jenis media pembelajaran audio untuk menyampaikan materi pembelajaran yang didalamnya terdapat materi pembelajaran dengan memanfaatkan musik sebagai sarana penyampaian materi dari guru kepada siswa guna tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

METODE

Rancangan atau desain penelitian menggunakan desain factorial 2x3 dengan teknik analisis varian (ANAVA), yaitu suatu prosedur yang melihat variansi-variansi yang muncul

karena adanya perlakuan serta untuk menyimpulkan ada tidanya perbedaan rerata pada kedua kelas dari perlakuan model pembelajaran yang berbeda dan 2 kelas dihubungkan dengan gaya belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika. Dalam hal ini, kelas eksperimen diberikan model pembelajaran PAKEM dengan media musik. Sesangkan, kelas kontrol diberikan model pembelajaran langsung. Penelitian ini telah dilaksanakan di MTs Abu Darrin Bojonegoro, dan subjek penelitiannya adalah siswa kelas VIII semester 2 tahun ajaran 2015/2016.

Proses penelitian ini dimulai pada bulan Desember 2015 samapai dengan bulan Mei 2016. Berdasarkan jenis data dan analisisnya, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif karena data yang digunakan berupa angka, sedangkan berdasarkan metode penelitiannya, jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu karena untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu peneliti tidak mungkin mengendalikan semua jenis variabel.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MTs Abu Darrin Bojonegoro kelas VIII semester 2 tahun ajaran 2015/2016. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *cluster random sampling* yaitu mengambil dua kelas yang dianggap seimbang yaitu kelas VIII-F dan VIII-J. Kelas VIII-F sebagai kelas kontrol dan kelas VIII-J sebagai kelas eksperimen.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah model pembelajaran PAKEM dengan media musik dan gaya belajar. Sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini adalah prestasi belajar matematika pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar kelas VIII MTs Abu Darrin Bojonegoro.

Metode pengumpulan data menurut Arikunto (2002: 136) adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data penelitiannya. Dalam hal ini metode pengumpulan data ada

tiga cara, yaitu metode dokumentasi, metode angket, dan metode tes. a). **Metode dokumentasi** menurut Arikunto (2006: 158) adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai dan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, rapot, agenda, dan sebagainya. Metode dokumentasi ini dimaksudkan untuk memperoleh data berdasarkan sumber data yang ada disekolah. Dalam hal ini menggunakan nilai UAS yang telah diperoleh kelas penelitian pada pembelajaran sebelumnya. b). **Metode Angket** menurut Sugiyono (2013: 199) metode angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Metode angket dalam penelitian ini dibuat untuk menentukan gaya belajar yang dimiliki oleh masing – masing siswa. Pertanyaan dibuat dengan memberikan pertanyaan yang membuat siswa berpikir terlebih dahulu sebelum menjawabnya. Responden hanya memilih alternatif jawaban yang telah disediakan dalam lembar jawaban, untuk setiap pertanyaan sesuai dengan apa yang ada dalam diri siswa tersebut. Skor untuk setiap jawaban sering adalah 3, untuk jawaban kadang – kadang adalah 2, dan untuk jawaban tidak pernah adalah 1. Kemudian skor dari setiap indikator untuk setiap gaya belajar dijumlahkan, dan didapat skor untuk tiga tipe gaya belajar. Tipe gaya belajar yang memperoleh skor tertinggi dipandang sebagai gaya belajar yang dominan dimiliki oleh siswa tersebut. Jika satu siswa terdapat skor gaya belajar yang sama pada dua atau lebih tipe gaya belajar, maka dilakukan pengkajian lebih mendalam dengan pemberian angket lagi untuk menentukan gaya belajar yang dimiliki responden. jika dalam pemberian angket didapat nilai yang sama, maka data dari responden tidak

digunakan dalam penelitian (dibuang).
 c). **Metode tes** adalah cara yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan – pertanyaan yang harus dijawab oleh responden dalam sebuah penelitian. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda (soal objektif) tujuan diberikan tes ini adalah untuk mengetahui prestasi belajar matematika pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII semester 2 setelah dilakukan pemanipulasian terhadap variabel bebas.

Teknik analisis data yang digunakan adalah uji prasyarat analisis dan uji keseimbangan. Uji prasyarat disini menggunakan uji normalitas dengan metode Lilliefors karena datanya berupa data tunggal dan uji homogenitas dengan uji F. Uji prasyarat digunakan untuk uji keseimbangan dan uji hipotesis.

Sebelum data yang diperoleh dianalisis, maka terlebih dahulu diuji homogenitasnya untuk mengetahui bahwa populasi-populasi homogen atau berasal dari populasi yang variansinya sama. Dalam uji homogenitas ini penulis menggunakan uji F karena data pada penelitian ini hanya terdiri dari 2 kelas.

Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas, maka langkah berikutnya adalah melakukan analisis variansi dua jalan dalam pengujian hipotesis digunakan analisis variansi dua jalan 2×3 dengan frekuensi sel tak sama. Hipotesis yang digunakan adalah 1). Terdapat pengaruh positif signifikan model pembelajaran PAKEM dengan media musik terhadap prestasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar. 2) Terdapat pengaruh positif signifikan gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar. 3) Perbedaan prestasi belajar antara siswa menggunakan model pembelajaran PAKEM dengan media musik dengan Model Pembelajaran Langsung berlaku sama pada tiap-tiap gaya belajar. 4) Perbedaan prestasi

belajar matematika siswa antara masing-masing gaya belajar berlaku sama pada setiap pembelajaran menggunakan model pembelajaran PAKEM dengan media musik dan Model Pembelajaran Langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari kemampuan awal siswa pada pembelajaran matematika dan nilai akhir siswa untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar MTs Abu Darrin Bojonegoro semester 2. Data-data tersebut diperoleh dari dua kelas yaitu kelas VIII-F sebagai kelas kontrol dan kelas VIII-J sebagai kelas eksperimen. Dengan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 63.448 dengan standart deviasi adalah 11.503. sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 62.931 dengan standart deviasi adalah 12.572.

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji liliefors yang dilakukan pada kedua kelas. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas kelas eksperimen akhir dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan perhitungan Uji Liliefors diperoleh harga $L = 0.15998$. sedangkan untuk $n = 29$ pada taraf signifikansi 5% harga $L = 0.1637$. karena $L_{obs} < L_{0.05, 29}$ maka H_0 diterima dan sampel kelas eksperimen akhir berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas kelas kontrol akhir dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan perhitungan Uji Liliefors diperoleh harga $L = 0.127372$. sedangkan untuk $n = 29$ pada taraf signifikansi 5% harga $L = 0.1637$. karena $L_{obs} < L_{0.05, 29}$ maka H_0 diterima dan sampel kelas kontrol akhir berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Untuk menguji apakah populasi-populasi dalam penelitian ini homogen (mempunyai variansi sama)

menggunakan uji F. Uji homogenitas merupakan syarat sebelum melakukan eksperimen penelitian. Berdasarkan perhitungan uji homogenitas menggunakan Uji F diperoleh harga F_{obs} sebesar 1.773, sedangkan untuk F tabel dengan dk pembilang = 28 dan dk penyebut = 28, serta harga $\alpha = 5\%$ maka diperoleh F tabel sebesar 1.90. karena $F_{obs} < F$ tabel maka H_0 diterima dan dapat disimpulkan bahwa populasi mempunyai variansi yang homogen / sama.

Berdasarkan perhitungan analisis penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan perhitungan analisis variansi dua jalan didapat $F_a = 147.182 > 4.026$ sehingga $F_a \in DK$ artinya terdapat perbedaan prestasi belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran PAKEM dengan media musik dan model pembelajaran langsung pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar. Dalam kasus ini, karena variabel model pembelajaran hanya mempunyai 2 nilai (yaitu model pembelajaran PAKEM dengan media musik dan model pembelajaran langsung) maka, untuk antar baris tidak perlu dilakukan komparasi pasca anava. Dari rerata marginalnya dapat disimpulkan bahwa, prestasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran PAKEM dengan media musik menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik daripada menggunakan model pembelajaran langsung. $F_b = 23.314 > 3.176$ sehingga $F_b \in DK$ artinya ada perbedaan prestasi belajar matematika antara siswa dengan dengan gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar. Untuk melihat gaya belajar manakah yang menghasilkan prestasi belajar matematika yang lebih baik maka perlu dilakukan uji "Scheffe" karena variabel gaya belajar mempunyai tiga nilai (yaitu Visual, Auditori, dan Kinestetik). $F_{ab} = 3.363 > 3.176$ sehingga $F_{ab} \in DK$ artinya terdapat

interaksi antara model pembelajaran dengan gaya belajar. Perbedaan prestasi belajar matematika siswa berlaku sama pada masing-masing gaya belajar, dan perbedaan gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik berlaku sama pada setiap model pembelajaran PAKEM dengan media musik maupun model pembelajaran langsung. Karena H_{0AB} ditolak maka perlu dilakukan uji lanjut pasca anava.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pengolahan data dan hasil analisis serta pembahasan maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif signifikan model pembelajaran PAKEM dengan media musik terhadap prestasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar.
2. Terdapat pengaruh positif signifikan gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar.
3. Perbedaan prestasi belajar antara siswa menggunakan model pembelajaran PAKEM dengan media musik dengan Model Pembelajaran Langsung berlaku sama pada tiap-tiap gaya belajar.
4. Perbedaan prestasi belajar matematika siswa antara masing-masing gaya belajar berlaku sama pada setiap pembelajaran menggunakan model pembelajaran PAKEM dengan media musik dan Model Pembelajaran Langsung.
5. Prestasi belajar siswa dengan model pembelajaran PAKEM dengan media musik yang memiliki gaya belajar kinestetik lebih baik daripada yang memiliki gaya belajar auditori, dan siswa yang mempunyai gaya belajar auditori prestasinya lebih

baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan gaya belajar visual.

6. Prestasi belajar siswa dengan model pembelajaran langsung pada masing - masing gaya belajar tidak menghasilkan prestasi belajar yang berbeda.

Saran

- a. Penelitian pengaruh model pembelajaran Partisipatif, Aktif, Kreatif, Menyenangkan (PAKEM) dengan media musik terhadap prestasi belajar siswa pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar ditinjau dari gaya belajar siswa ini mempunyai keterbatasan penelitian, untuk memperoleh hasil yang lebih sempurna maka dipandang perlu untuk dilakukan penelitian – penelitian sejenis dimasa yang akan datang
- b. Penulis menyarankan disetiap sekolah diadakan tes gaya belajar, agar guru dapat mengetahui gaya belajar masing – masing siswa, sehingga dalam kegiatan pembelajaran guru dapat menyesuaikan gaya pembelajaran dengan metode yang akan digunakan.
- c. Pembelajaran matematika dianggap sulit oleh kebanyakan siswa, jika seorang guru tidak mampu menghadirkan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Guru dapat berinovasi menghadirkan suasana baru dalam pembelajaran dengan model pembelajaran yang berbeda. Dalam hal ini seorang guru dapat menghadirkan model pembelajaran Partisipatif, Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM), model pembelajaran ini mengharuskan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, menuntut siswa lebih kreatif, serta model pembelajaran ini dikemas sangat

efektif dan menyenangkan bagi siswa.

- d. Dalam proses pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian informasi dari sumber informasi melalui media tertentu kepada penerima informasi. Terkadang penyampaian informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi mengalami kendala apabila tidak melalui media yang tepat. Begitu pula dalam kegiatan pembelajaran matematika, apabila dalam penyampaian materi pembelajaran seorang guru tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai maka pembelajaran tidak akan sampai kepada siswa. Oleh karena itu, guru memerlukan sebuah media penyampai informasi yang efektif dan sesuai dengan materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang guru adalah media musik, pada media pembelajaran ini materi pembelajaran dikemas dalam bentuk syair lagu, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif mengikuti pembelajaran dengan menyanyikan lagu, serta pembelajaran akan lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Aqib, Zainal. 2015. *Model – model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- De Porter, Bobbi dan Mike Hemacki. 2002. Penerjemah Alwiyah Abdurrahman. Penyunting Sari Meutia. *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman*

dan Menyenangkan. Bandung:
Kalfa.

Jamalus. 1985. *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik.* Jakarta: Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi.

Mulyasa, E. 2006. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan.* Bandung: PT. Rosdikarya.

Rusman. 2012. *Model – model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Cet XIX).* Bandung: Alfabeta.