# ABSTRAK

**Kamal Fahlevi. 8176182024. Perbedaan Pengaruh Pendekatan Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Bilangan Pecahan Siswa Kelas Iv Sd It Tazkia, Langsa. *Tesis.* Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Medan 2021.**

Pada pembelajaran matematika penentuan pendekatan sangat menentukan hasil belajar siswa, dikarenakan mata pelajaran matematika dinilai bagi siswa merupakan mata pelajaran cukup sulit, penilaian ini muncul diakibatkan ketidaknyamanan dialami oleh siswa selama proses belajar dikelas. Ketidaknyamanan ini bisa muncul dari berbagai hal, salah satunya adalah ketika guru salah didalam pengguanaan pendekatan belajar. Didalam penelitian ini peneliti sengaja menggunakan pendekatan matematika *realistic*, peneliti menilai pendekatan ini lebih relevan diimplementasikan dalam kegitan pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika. Maka, untuk memahami hal ini bagi siswa amatlah sulit apabila konsep matematika ini disampaikan hanya secara ekspositori saja. Penelitian di bertujuan untuk melihat perbedaan dari PMR dengan PMP yang dtinjau melalui gaya belajar Diharapkan dengan penerapan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) berbasis permainan *Math App* dalam menjembatani pemikiran pemahaman siswa terhadap konsep pemateri pecahan itu sendiri. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode eksperimen dengan analisis uji ANAVA dua jalur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar melalui pendekatan PMR dan PMR berbasis permainan *Math App* ditinjau dari gaya belajar siswa. Penelitian dilakukan di SD IT Tadzkia Langsa dengan jumlah keseluruhan sampel sebanyak 34 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan pembagian angket gaya belajar serta dengan melakukan tes (*pre test* dan *post tes*). Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa pada siswa gaya belajar knitestetik didapat terdapat perbedaan hasil belajar dengan taraf signifikansi 0,029 sedangkan pada gaya belajar audio dan visual tidak ditemukanya perbedaan signifikan dengan taraf signifikasi berturut-turut sebesar 0,488 dan 0,589 kemudaian ditemukan perbedaan belajar pada pembelajaran PMR dengan PMR berbasis permainan *Math App* berdasarkan nilai signifikan 0,041 < 0,05. Sedangkan pada bagian interaksi antara pendekatan gaya belajar dan gaya belajar didapati bahwasanya terdapat interaksi antara pendekatan gaya belajar dan gaya belajar dengan nilai signifikan 0,018 < 0,05.

Kata kunci: *PMR, PMR berbasis permainan Math App,* gaya belajar, hasil belajar.

## ABSTRACT

**Kamal Fahlevi. 8176182024. The Difference in influence of Approaches and Learning Style on Learning Outcome in Matter Material of Class IV Students at SDIT Tadzkia, Langsa. *Tesis.* Master Student in Universitas Negeri Medan 2021.**

In mathematics learning, the determination of the approach greatly determines student learning outcomes, because mathematics subjects are assessed for students as quite difficult subjects, this assessment appears due to the discomfort experienced by students during the learning process in class. This discomfort can arise from various things, one of which is when the teacher is wrong in using the learning approach. In this study the researcher deliberately uses a realistic mathematical approach, the researcher assesses that this approach is more relevant to be implemented in learning activities, especially in mathematics learning. So, to understand this for students it is very difficult if this mathematical concept is conveyed only in an expository manner. This research aims to see the difference between PMR and PMP which is reviewed through learning styles. It is expected that with the application of the Realistic Mathematic Education (RME) approach based on the Math App game in bridging students' understanding of the concept of presenting fractions itself. The method used in this research is an experimental method with two-way ANOVA test analysis. This study aims to determine the differences in learning outcomes through the PMR and PMR approaches based on the Math App game in terms of student learning styles. The research was conducted at SD IT Tadzkia Langsa with a total sample of 34 students. The data collection technique uses the distribution of learning style questionnaires and by conducting tests (pre-test and post-test). This study found that there were differences in learning styles for students with a significance level of 0.029 while in audio and visual learning styles there were no significant differences with a significance level of 0.488 and 0.589 respectively. Math App game based on significant value 0.041 < 0.05. Whereas in the interaction section between the learning style approach and learning style, it was found that there was an interaction between the learning style approach and the learning style with a significant value of 0.018 < 0.05.


Keywords: PMR, Math App based PMR, learning style, learning outcomes.