

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, pembelajaran matematika dengan gaya belajar Visual, Auditori, Kinestetik terdapat pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa berbantuan *e-learning*. Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan seperti yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya diperoleh beberapa kesimpulan yang berkaitan dengan gaya belajar, kemampuan pemecahan masalah dan pembelajaran *e-learning*, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh secara signifikan gaya belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dibuktikan dengan $F_{hitung} = 22,803$ lebih besar dari $F_{tabel} = 2,70$. Selain itu dibuktikan dengan nilai Sig. F sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Jika dilihat dari nilai R -Square sebesar 0,426 menunjukkan bahwa proporsi pengaruh gaya belajar VAK terhadap kemampuan pemecahan masalah sebesar 42,6%. Sedangkan sisanya, yaitu 57,4% ($100\% - 42,6\%$) dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada di dalam model regresi. Maka dalam penelitian ini gaya belajar Visual, Auditori, Kinestetik berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di SMP Negeri 1 Binjai.

2. Terdapat kontribusi signifikan dari masing-masing gaya belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di SMP Negeri 1 Binjai, yaitu gaya belajar visual sebesar 28,3%, gaya belajar auditori sebesar 18,0%, gaya belajar kinestetik sebesar 32,0%, gaya belajar visual dan auditori sebesar 4,4%, gaya belajar visual dan kinestetik sebesar 3,2%, dan gaya belajar auditori dan kinestetik sebesar 23,1%.
3. Terdapat pengaruh *e-learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebesar $F_{hitung} = 9,220$ lebih besar dari $F_{tabel} = 2,70$. Selain itu dibuktikan dengan nilai Sig. F sebesar 0,003 ($p < 0,05$). Dalam penelitian ini *e-learning* berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di SMP Negeri 1 Binjai.
4. Terdapat kontribusi signifikan berpengaruh di SMP Negeri 1 Binjai dibuktikan dari nilai *R-Square* sebesar 0,089 menunjukkan bahwa proporsi pengaruh *e-learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis sebesar 8,9%. Sedangkan sisanya, yaitu 91,1% ($100\% - 8,9\%$) dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada di dalam model regresi.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan, dan keterbatasan penelitian, maka ditemukan beberapa saran diantaranya sebagai berikut :

1. Kepada Guru
 - a. Pembelajaran matematika dengan gaya belajar VAK berbasis e-learning dapat diperluas penggunaannya, tidak hanya pada materi PLSV tetapi

juga pada materi pelajaran matematika lainnya. Kepada guru disarankan agar menciptakan suasana belajar yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasan matematika dalam bahasa dan cara sendiri, sehingga siswa menjadi berani berargumentasi, percaya diri dan kreatif.

- b. Dalam menerapkan gaya belajar VAK berbasis e-learning, guru disarankan mampu memberikan berbagai pandangan dan masalah yang berkaitan dengan materi yang diajarkan serta dapat menyajikan berbagai apersepsi kepada siswa. Hal tersebut akan memberikan dampak kepada setiap siswa untuk dapat mengetahui penerapan materi yang telah diajarkan dalam kehidupan.
- c. Gaya belajar VAK berbasis e-learning memerlukan waktu yang relatif banyak, maka dalam pelaksanaannya guru diharapkan dapat mengefektifkan waktu dengan baik. Langkah pembelajaran yang menghabiskan waktu yang relatif banyak adalah pada saat mengorganisir siswa dalam belajar, mengecek alat dan bahan pembelajaran, dan proses penyampaian materi. Saran peneliti adalah sebelum dilakukannya pembelajaran, seyogianya siswa diberi arahan yang tegas terlebih dahulu dan mengecek alat dan bahan pembelajaran yang akan digunakan, agar waktu pembelajaran dapat terkonsentrasi pada investigasi hingga menyajikan hasil investigasi. Sehingga, seluruh langkah pembelajaran dapat terorganisasi dengan baik.

d. Melihat gaya belajar VAK siswa pada umumnya membutuhkan waktu yang relatif lama supaya menghasilkan pencapaian kemampuan yang maksimal. Sementara pada penelitian ini, pengukuran pencapaian gaya belajar VAK siswa dilakukan hanya dalam rentang waktu beberapa minggu. Oleh karena itu disarankan untuk memperhatikan rentang waktu yang lebih lama untuk melihat gaya belajar VAK siswa pada penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Kepada Lembaga Terkait

a. Gaya belajar VAK berbasis e-learning dengan menekankan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih sangat asing bagi guru maupun siswa, oleh karenanya perlu disosialisasikan oleh sekolah atau lembaga terkait dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan gaya belajar VAK siswa.

b. Gaya belajar VAK berbasis e-learning dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan gaya belajar VAK pada pokok bahasan PLSV sehingga dapat dijadikan masukan bagi sekolah untuk dikembangkan sebagai model pembelajaran yang efektif untuk pokok bahasan matematika lain.

3. Kepada Peneliti Lanjutan

a. Untuk peneliti lebih lanjut, hendaknya melakukan penelitian tentang gaya belajar VAK berbasis e-learning pada pokok bahasan yang berbeda.

- b. Untuk penelitian lebih lanjut hendaknya penelitian ini dapat dilengkapi dengan mengikutsertakan berbagai faktor yang berbeda selain gaya belajar visual, auditori dan kinestetik, sehingga penelitian mengenai kemampuan pemecahan masalah matematis siswa tidak semata-mata dipengaruhi oleh gaya belajar saja.

