

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dua tahun kebelakang ini negara Indonesia terjebak di dalam masa pandemi COVID – 19. Meski saat ini status masa pandemi COVID – 19 tersebut sudah berakhir, tidak menutup kemungkinan banyak terjadi tantangan dalam berbagai bidang, khususnya yaitu pada bidang pendidikan. Tantangan dalam bidang pendidikan selepas dari masa pandemi COVID – 19 yang sudah berakhir ini yaitu berdampak pada sistem dan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selaras dengan surat edaran yang dikeluarkan Kemendikbud terkait dengan perubahan pada sistem dan proses pembelajaran pada saat masa pandemi COVID – 19 yang biasanya dilaksanakan secara *online* melalui *virtual meeting*, hal ini diharapkan dapat mengurangi tingkat penyebaran virus COVID – 19 di lingkungan masyarakat (Nurlina, 2020: 5). Sedangkan setelah masa pandemi COVID – 19 berakhir, sistem dan proses pembelajaran dilaksanakan secara *offline* kembali seperti sebelum terjadinya pandemi. Dimana pada saat masa pandemi sudah berakhir, maka sekolah-sekolah sudah mulai untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka secara langsung di dalam kelas (Nur, 2022: 121).

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang terencana secara kompleks dan sistematis, yang melibatkan interaksi antara seorang guru dengan siswanya (Jihad, 2020: 68). Guru menciptakan pembelajaran sebagai suatu proses yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan pemikiran yang kreatif sehingga dalam melaksanakan pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir yang dimilikinya (Jihad, 2020: 68). Tidak hanya itu, pembelajaran diharapkan sebagai suatu upaya atau langkah yang seharusnya dilakukan dalam mengembangkan secara lebih lanjut kemampuan pemecahan masalah dalam proses menyampaikan materi pembelajaran, yaitu dengan cara mengkonstruksi pengetahuan serta keterampilan baru yang siswa miliki (Jihad, 2020: 68).

Proses pembelajaran sejatinya melibatkan berbagai unsur dalam satu lingkungan belajar, baik siswa, guru, media, dan unsur lainnya yang menjadi penunjang atas terjadinya interaksi belajar di dalam kelas. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang berupa kegiatan interaksi timbal balik antara guru-siswa yang berlangsung dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001: 461). Pada masa pandemi kemarin, banyak pembelajaran yang berorientasi hanya kepada guru dan tidak memberikan ruang kreativitas yang baik bagi siswa untuk mengembangkan pembelajaran yang sedang dilaksanakan secara inovatif dan kreatif. Oleh sebab itu, pembelajaran tatap muka ini memiliki tujuan untuk merevolusi kembali bentuk pembelajaran agar menjadi jauh lebih berkembang dan lebih baik lagi ke depannya.

Peran guru sangatlah penting, guru tidak hanya sebatas menyampaikan informasi kepada siswa saja tetapi memiliki peran lain yaitu guru harus menyediakan dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran agar siswa lebih efektif dan juga efisien dalam belajar (Abdullah, 2016: 35). Seorang guru juga dituntut agar dapat melaksanakan pembelajaran yang inovatif sehingga diharapkan ke depannya pembelajaran tersebut dapat terasa lebih bermakna dan aplikatif. Proses pembelajaran pun dikatakan sukses dan sudah mencapai target ketuntasan belajar yang sudah ditetapkan (Yulianto, 2019: 81). Maka dari itu, guru diharapkan dapat memanfaatkan suatu media pembelajaran yang inovatif agar pelaksanaan pembelajaran terasa lebih bermakna. Salah satunya dapat diterapkan yaitu dalam pembelajaran matematika.

Menurut Citra (2017: 23) pembelajaran matematika merupakan suatu cara yang dapat dilaksanakan oleh seorang pendidik dalam melaksanakan serangkaian kegiatan pembelajaran dengan harapan agar konsep pembelajaran yang diberikan dapat di terima oleh siswa. Pengertian dari matematika itu sendiri merupakan cabang dari ilmu pengetahuan yang memiliki pengaruh besar terhadap kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Selaras dengan itu, menurut Susilawati (2020: 15) bahwasanya pelaksanaan pembelajaran matematika akan terasa lebih bermakna dengan empat pilar pembelajaran universal seperti yang dipaparkan UNESCO ialah proses belajar untuk mengetahui (*learning to know*), belajar untuk

melaksanakan sesuatu (*learning to do*), belajar untuk menjadi sesuatu (*learning to be*), serta belajar untuk hidup bersama dalam damai dan harmoni (*learning to live together in peace and harmony*).

Dalam mempelajari matematika, siswa tidak hanya diharapkan untuk mampu mengkomunikasikan pembelajaran, akan tetapi dituntut juga untuk mampu memecahkan permasalahan-permasalahan seputar pembelajaran yang sudah diberikan oleh guru. Memecahkan masalah merupakan sebuah cara yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan yang ideal dan tidak dilakukan secara alami dalam mencari cara yang tepat dalam mencapai tujuan masalah tersebut (Agustami dkk., 2021: 225). Untuk memecahkan permasalahan tersebut siswa diharapkan memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis. Kemampuan pemecahan masalah matematis sangatlah penting karena menjadi tahap awal bagi siswa untuk mengembangkan ide-ide dalam menciptakan suatu pengetahuan baru serta mengembangkan keterampilan-keterampilan matematika yang dimiliki oleh siswa tersebut (Purnamasari & Setiawan, 2019: 208). Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan suatu keterampilan yang dimiliki manusia agar dapat terlibat dalam melaksanakan aktivitas matematik untuk memecahkan permasalahan dalam matematika, permasalahan dalam ilmu pengetahuan yang lain serta permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, semua siswa harus bisa menciptakan pengetahuan baru dalam bidang matematika yaitu dengan melalui proses pemecahan masalah matematis (NCTM, 2000). Hal ini dikarenakan dalam proses pemecahan masalah itu siswa harus lebih berusaha untuk memahami mengenai konsep yang belum siswa ketahui sehingga konsep tersebut bisa dijadikan pembelajaran. Tujuan umum dari pembelajaran matematika ialah memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis. Pemecahan masalah merupakan pondasi yang harus dimiliki seseorang dalam mempelajari matematika (Yuaidah dkk., 2022: 2).

Selaras dengan Branca dalam (Nurfatanah dkk., 2018: 548), beliau menegaskan bahwasanya:

“Arti penting kemampuan pemecahan masalah bagi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika yaitu : (1) Tujuan umum pengajaran matematika yaitu untuk mengajarkan siswa bagaimana cara memecahkan

masalah, (2) Metode, prosedur dan strategi pada pemecahan masalah matematis merupakan inti dan proses utama dalam pelaksanaan rencana pendidikan pada kurikulum matematika, dan (3) Pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar yang penting untuk dipelajari pada saat belajar matematika.”

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran matematika. Akan tetapi pada kenyataannya, kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di negara Indonesia masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil survei PISA (*Programme for International Student Assessment*) dan TIMSS (*The Trends International Mathematics Student Study*). Hasil survei PISA dan TIMSS untuk kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di Indonesia sangat rendah karena setiap tahunnya selalu mendapatkan skor di bawah rata-rata internasional dan selalu berada di peringkat bawah. Menurut hasil TIMSS pada tahun 2015, siswa perwakilan negara Indonesia menduduki peringkat ke 45 dari 50 negara dengan memperoleh skor sebesar 397. Sedangkan menurut hasil PISA pada tahun 2018, siswa perwakilan negara Indonesia menduduki peringkat ke 72 dari 78 negara dengan memperoleh skor sebesar 379. Hal ini artinya posisi Indonesia mendapatkan skor dibawah rata-rata yang telah ditetapkan, padahal peserta PISA dan TIMSS yang dikirimkan oleh negara Indonesia merupakan siswa-siswa pilihan terbaik yang ada di Indonesia. Dilihat dari hasil survei tersebut maka siswa yang terbaik saja masih memiliki hasil tes yang rendah.

Selaras dengan Timotius dkk. (2018: 310) bahwasanya tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih relatif rendah ini dikarenakan siswa tidak menguasai pemecahan masalah dan terjadi kesalahan dalam pengerjaan langkah-langkah dan konsep yang digunakan. Kesalahan-kesalahan yang telah dilakukan diantaranya yaitu: (1) Tidak memahami permasalahan yang disajikan di dalam soal, (2) Tidak menggunakan langkah penyelesaian, (3) Penyelesaian yang dilakukan tidak sistematis, (4) Penyelesaian tidak dikerjakan hingga tuntas, dan (5) Kesimpulan tidak relevan dengan hasil penyelesaian. Dalam jurnal tersebut juga dapat dilihat bahwasanya dari 5 soal matematika yang diberikan hanya sebesar 29% siswa saja yang dapat menguasai soal kemampuan pemecahan masalah matematis

tersebut, maka ini memiliki arti 71% siswa tidak menguasai soal kemampuan pemecahan masalah matematis.

Berdasarkan hasil survei dan penelitian dari jurnal tersebut terlihat bahwa siswa-siswa masih memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis yang relatif rendah. Oleh karena itu, siswa-siswa diharapkan untuk menggali lebih dalam kemampuan pemecahan masalah matematis yang dimilikinya. Dengan berlatih mengerjakan soal-soal sesuai dengan indikator kemampuan pemecahan masalah seperti berlatih untuk memahami informasi yang didapatkan dalam soal, berlatih menyusun langkah-langkah yang akan digunakan dalam mengerjakan soal, berlatih mengerjakan soal secara detail tahap per tahap, dan berlatih untuk memeriksa kembali jawaban yang telah didapatkan.

Menurut Polya dalam (Winarti dkk., 2017: 1) terdapat empat indikator kemampuan pemecahan masalah, yakni: (1) Memahami permasalahan (*Understanding the problem*), (2) Menyusun strategi pemecahan masalah (*Devising a plan*), (3) Menyelesaikan strategi pemecahan masalah yang sudah dibuat (*Carrying out the plan*), dan (4) Memeriksa kembali jawaban (*Looking back*). Keempat indikator inilah yang dapat dilalui siswa untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.

Berdasarkan studi pendahuluan dengan menggunakan tes berbentuk soal uraian tentang materi Sistem Pertidaksamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) yang telah disusun berdasarkan indikator kemampuan pemecahan masalah matematis. Soal yang diberikan berjumlah empat buah soal dan telah diberikan kepada siswa di SMAN Jatinangor kelas X MIPA 3 yang berjumlah 34 orang siswa dengan waktu pengerjaan selama 120 menit. Adapun soal-soal yang berikan sebagai berikut :
Soal nomor satu pada saat studi pendahuluan sebagai berikut.

Sebuah bilangan terdiri atas tiga angka yang berjumlah 9. Angka satuannya tiga lebihnya dari angka puluhan. Jika angka ratusan dan angka puluhan ditukar letaknya, maka diperoleh bilangan yang sama. Tuliskan masalah yang ada pada soal dan tentukan bilangan tersebut!

Gambar 1. 1. Soal Studi Pendahuluan Nomor 1

Dari soal studi pendahuluan nomor 1 diperoleh jawaban siswa yang ada pada Gambar 1.2 sebagai berikut :

Dengan demikian, diperoleh SPLTV

$$\begin{cases} x + y + z = 9 & (1) \\ z = y + 3 & (2) \\ x = y & (3) \end{cases}$$

Substitusi persamaan (2) dan (3) pada persamaan (1)

$$x + y + z = 9$$

$$\rightarrow y + y + (y + 3) = 9$$

$$3y = 6$$

$$y = 2$$

Didapatkan $y = 2$ sehingga $x = 2$ dan $z = 2 + 3 = 5$.
Jadi, bilangan itu adalah $XYZ = 225$

Gambar 1. 2. Jawaban Siswa Untuk Soal Studi Pendahuluan Nomor 1

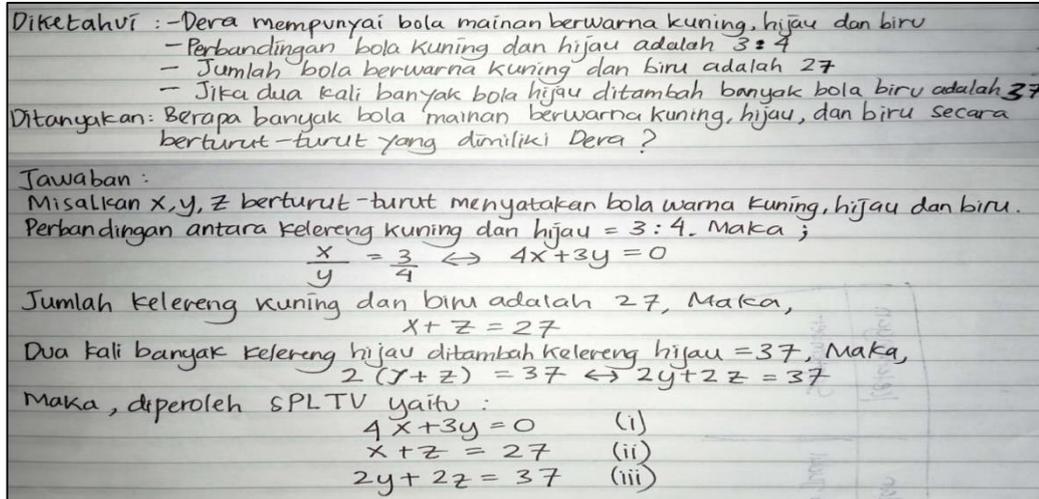
Untuk soal studi pendahuluan nomor 1 dengan indikator kemampuan pemecahan masalah matematis yaitu memahami permasalahan (*Understanding the problem*). Dimana pada indikator ini, dapat melatih siswa agar mampu menemukan informasi terkait permasalahan yang ada pada soal matematika tersebut. Dimana permasalahan yang diketahui berupa informasi yang tertera pada soal dengan dituliskan dalam bahasa sendiri maupun notasi matematika. Salah satu siswa menjawab soal tersebut dengan tidak menuliskan informasi dan permasalahan yang siswa dapat di dalam soal. Selain itu juga siswa tidak menulis pemisalan untuk mempermudah dalam mengerjakan soal nomor 1. Misalnya dengan memisalkan dengan x = bilangan ratusan, y = bilangan puluhan, dan z = bilangan satuan.

Soal nomor dua pada saat studi pendahuluan sebagai berikut.

Dera mempunyai bola mainan berwarna kuning, hijau, dan biru. Perbandingan antara banyaknya kuning dan hijau adalah 3 : 4. Jumlah bola berwarna kuning dan biru adalah 27. Jika dua kali banyak bola hijau ditambah banyak bola biru adalah 37, maka berapakah banyak bola mainan berwarna kuning, hijau, dan biru secara berturut - turut yang dimiliki Dera? (Tuliskan juga rencana apa yang akan digunakan untuk mengerjakan soal tersebut)

Gambar 1. 3. Soal Studi Pendahuluan Nomor 2

Dari soal studi pendahuluan nomor 2 diperoleh jawaban siswa yang ada pada Gambar 1.4 sebagai berikut :



Gambar 1. 4. Jawaban Siswa Untuk Soal Studi Pendahuluan Nomor 2

Untuk soal studi pendahuluan nomor 2 dengan indikator kemampuan pemecahan masalah matematis yaitu menyusun strategi pemecahan masalah (*Devising a plan*). Dimana pada indikator ini, diharapkan siswa dapat menyusun strategi dan juga rumus yang akan digunakan dalam mengerjakan soal untuk mendapatkan jawaban yang benar. Salah satu siswa menjawab soal studi pendahuluan nomor 2 ini kurang tepat. Dimana dalam mengerjakan soal tersebut, siswa tidak mencantumkan langkah-langkah dan rumus yang akan dipakai sehingga siswa tidak tahu apakah jawaban tersebut sudah benar ataupun belum. Dan juga siswa tidak melanjutkan pengerjaan soal hingga selesai, siswa hanya mengerjakan hingga mendapatkan bentuk model SPLTV nya saja. Padahal dalam perintah, siswa diharapkan dapat mengerjakan hingga mengetahui banyaknya bola dari masing-masing warna yang diketahui.

Soal nomor tiga pada saat studi pendahuluan sebagai berikut.

Dina sedang memilih makanan yang akan dibelinya di toko Camilan dekat rumahnya. Dina membeli 3 kilogram keripik singkong, 4 kilogram keripik kentang, dan 6 kilogram keripik pisang. Harga ketiga keripik tersebut secara berturut – turut adalah Rp. 40.000,00/kg, Rp. 80.000,00/kg dan Rp. 35.000,00/kg. Bila Dina membawa uang sebesar Rp. 650.000,00, apakah uang tersebut bisa dibelikan ketiga keripik tersebut?

Gambar 1. 5. Soal Studi Pendahuluan Nomor 3

Dari soal studi pendahuluan nomor 3 diperoleh jawaban siswa yang ada pada Gambar 1.6 sebagai berikut :

Dik = k. singkong = 3kg , harga 40.000 /kg
k. kentang = 4kg , harga 80.000 /kg
k. Pisang = 6kg , harga 35.000/kg
Dina membawa uang Rp. 650.000
Dit = cukupkah uang yg dibawa dina]
Jawaban:
KS = 3 (40.000) = 120.000
KK = 4 (80.000) = 320.000
KP = 6 (35.000) = 210.000
uang yg dibawa = total belanja
650.000 = 120.000 + 320.000 + 210.000
650.000 = 650.000
* Jadi uang yg digunakan dina cukup untuk membeli semua keripik yg dia mau.

Gambar 1. 6. Jawaban Siswa Untuk Soal Studi Pendahuluan Nomor 3

Untuk soal studi pendahuluan nomor 3 dengan indikator kemampuan pemecahan masalah matematis yaitu menyelesaikan strategi pemecahan masalah yang sudah dibuat (*Carrying out the plan*). Dimana pada indikator ini, diharapkan siswa dapat menyelesaikan strategi atau langkah-langkah dan juga rumus yang sudah dibuat oleh siswa. Salah satu siswa menjawab soal studi pendahuluan nomor 3 ini kurang tepat. Dikarenakan dalam penyelesaian soal tersebut tidak terdapat langkah yang akan dikerjakan. Siswa tersebut tidak mengubah keterangan yang ada pada soal ke dalam bentuk model matematika terlebih dahulu dan mengerjakan secara singkat tanpa menggunakan langkah-langkah pengerjaan yang lengkap. Dalam mengerjakan soal tersebut siswa bisa memisalkan terlebih dahulu kemudian diubah menjadi model matematika yaitu $3x + 4y + 6z = 650.000$, dengan x = keripik singkong, y = keripik kentang dan z = keripik pisang.

Soal nomor empat pada saat studi pendahuluan sebagai berikut.

Risma, Jenna, Keyra dan Dwi sedang pergi ke Jatinangor Square (JATOS) untuk membeli peralatan sekolah. Risma membeli 2 buku tulis, 3 pensil dan 3 bolpoin dengan harga Rp. 14.600. Jenna membeli 4 buku tulis dan 5 pensil dengan harga Rp. 17.000,00. Sedangkan Keyra membeli 7 pensil dan 2 bolpoin dengan harga Rp. 13.400,00. Jika Dwi ingin membeli 2 buku tulis, 4 pensil dan 5 bolpoin dengan uang Rp. 20.000, apakah siswa uang Dwi sebesar Rp. 400,00 ?

Gambar 1. 7. Soal Studi Pendahuluan Nomor 4

Dari soal studi pendahuluan nomor 4 diperoleh jawaban siswa yang ada pada Gambar 1.8 sebagai berikut :

Dari jawaban diatas maka diketahui harga 1 buku (x) = 2500,	
1 pensil (y) = 1.400 dan 1 bolpoin (z) = 1.800	
Maka,	
Dwi →	Uang Dwi - (2x + 4y + 5z) = sisa uang dwi
	20.000 - (2(2500) + 4(1400) + 5(1.800)) = 400
	20.000 - (5.000 + 5600 + 8000) = 400
	20.000 - 18.600 = 400
	1.400 ≠ 400
∴ Jadi, sisa uang Dwi bukan sebesar Rp.400 tapi sebesar Rp.1400	

Gambar 1. 8. Jawaban Siswa Untuk Soal Studi Pendahuluan Nomor 4

Untuk soal studi pendahuluan nomor 4 dengan indikator kemampuan pemecahan masalah matematis yaitu memeriksa kembali jawaban (*Looking back*). Dimana pada indikator ini, diharapkan siswa dapat memeriksa kembali jawaban dari langkah-langkah yang sudah dikerjakan. Salah satu siswa menjawab soal studi pendahuluan nomor 4 ini kurang tepat. Siswa mengerjakan soal secara singkat, tidak dipaparkan perhitungannya. Siswa juga terdapat kesalahan menghitung pada saat menjumlahkan hasil pembelian 5 buah bolpoin, perhitungannya bukan $5z = 5(1.800) = 8.000$ tetapi $5z = 5(1.800) = 9.000$. Bila harga 5 bolpoin Rp. 9.000,00. Maka untuk jawaban soal ini, sisa uang Dwi terbukti sebesar Rp. 400,00.

Berdasarkan uraian jawaban dari keempat soal yang diberikan kepada 34 orang siswa, dari rentang nilai 1 – 100 maka nilai tertinggi yang didapatkan oleh siswa dalam mengerjakan soal SPLTV adalah 75 dan nilai terendahnya adalah 15. Adapun persentase siswa yang menjawab benar untuk indikator memahami permasalahan (*Understanding the problem*) sebesar 35%, indikator menyusun strategi pemecahan masalah (*Devising a plan*) sebesar 8%, indikator menyelesaikan strategi pemecahan masalah (*Carrying out the plan*) sebesar 18%, serta indikator memeriksa kembali jawaban (*Looking back*) sebesar 12%. Sehingga dapat dilihat bahwasanya kemampuan pemecahan masalah matematis yang dimiliki siswa di SMAN Jatinangor masih di bawah rata-rata dikarenakan siswa belum

menguasai dan merasa kesulitan dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Maka kemampuan pemecahan masalah matematis yang dimiliki siswanya sangat perlu untuk ditingkatkan kembali.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwasanya banyak siswa yang kesulitan dalam belajar matematika serta lemah dalam prestasi di bidang matematika seperti dalam kemampuan pemecahan masalah matematis yang dimiliki siswa (Peker, 2009: 335). Ada beberapa faktor serta variabel yang bisa mempengaruhi lemahnya kemampuan pemecahan masalah seperti faktor kecemasan, kurangnya rasa percaya diri siswa dalam mengerjakan soal, kepercayaan guru, lingkungan, kurangnya perhatian orang tua, gaya belajar dan model pembelajaran yang kurang cocok, serta banyak faktor lainnya.

Faktor yang akan saya bahas yaitu berkaitan dengan gaya belajar yang dimiliki siswa dan model pembelajaran yang kurang cocok dalam langkah yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Karena mengetahui gaya belajar yang dikuasai serta menggunakan model pembelajaran yang cocok menjadi faktor utama dan juga penting dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dimiliki oleh siswa.

Gaya belajar merupakan sebuah bentuk pendekatan yang akan ditempuh oleh masing-masing orang untuk memusatkan konsentrasinya dalam menyerap, memproses serta menguasai informasi yang baru didapatkan melalui pemahaman yang berbeda (Ghufro & Risnawita, 2014: 42). Gaya belajar merupakan sebuah perpaduan dari berbagai cara yang dilakukan seseorang untuk menyerap, memilah dan mengolah informasi yang sudah diduplikasinya menjadi suatu hal yang baru.

Gaya belajar merupakan salah satu faktor penting yang menyangkut pada cara belajar yang disukai oleh siswa. Ketika siswa sudah mengetahui gaya belajarnya, maka siswa akan mengintegrasikan dalam aktivitas belajar sehingga mereka dapat lebih mudah untuk memahami materi matematika yang dipelajarinya. Gaya belajar antara siswa yang satu dengan siswa lainnya tentunya berbeda (unik). Melihat perbedaan tersebut, guru perlu mengenal gaya belajar tiap siswanya dengan cara memperoleh informasi-informasi yang dapat membantu guru untuk memilih

strategi dan metode pembelajaran yang efektif untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal dan unggul.

Menurut Kolb, sebagaimana dikutip oleh (Ramadan dkk., 2011: 2), terdapat empat tahapan belajar yang menjadi dasar dalam gaya belajar siswa. Sesuai urutannya tahapan yang dapat dilakukan yaitu pengalaman konkret (*concrete experience*), observasi reflektif (*reflective observation*), konseptualisasi abstrak (*abstract conceptualization*), dan eksperimentasi aktif (*active experimentation*). Dan ada tiga macam gaya belajar, yaitu : Visual, Auditorial dan Kinestetik.

Siswa dengan gaya belajar visual merupakan siswa yang belajar dengan melihat, mengamati, menganalisis melalui bahan bacaan seperti diagram, bagan, grafik, dan tabel. Siswa dengan gaya belajar auditorial merupakan siswa yang belajar dengan lebih mengutamakan indra pendengaran, siswa lebih mudah menerima informasi melalui ceramah, diskusi dengan teman, debat, dan mendengar instruksi dari guru. Kemudian, siswa dengan gaya belajar kinestetik merupakan siswa yang lebih menyukai belajar melalui aktivitas fisik serta keterlibatan langsung dalam suatu kegiatan.

Gaya belajar memengaruhi kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Karena gaya belajar sendiri juga merupakan salah satu elemen yang mempengaruhi bagaimana cara siswa belajar matematika. Upaya yang dapat dilakukan siswa untuk menjadi *problem solver* yang efektif yaitu dengan cara mengidentifikasi gaya belajar yang dia kuasai (Bhatt dkk., 2014). Karena kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih tergolong rendah maka perlu mengkaji lebih jauh untuk mengetahui bagaimana kemampuan pemecahan masalah matematis untuk tiap siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda. Agar kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat ditingkatkan dengan lebih baik lagi, maka dalam penelitian ini siswa diarahkan untuk mengetahui gaya belajar yang dikuasainya untuk mendapatkan hasil yang lebih baik lagi. Hal tersebut memudahkan siswa dalam menerapkan pembelajaran dengan cepat dan tepat.

Dalam penelitian Imamuddin dkk. (2019: 19) dijelaskan bahwa seorang guru harus bisa mengetahui gaya belajar yang cocok untuk dikuasai siswanya. Karena bila guru sudah mengetahui gaya belajar yang cocok untuk siswanya maka guru

tersebut dapat dengan mudah untuk menentukan metode, strategi, model pembelajaran ataupun pendekatan pembelajaran yang akan digunakan. Sehingga pembelajaran yang dilaksanakan akan sesuai dengan keadaan siswa di dalam kelasnya. Maka ini juga dapat berhubungan dengan salah satu faktor lainnya yang mungkin dapat berpengaruh adalah model pembelajaran yang dirasa kurang cocok.

Salah satu model alternatif yang dirasa cocok dan dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah adalah model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain and Create*). Model pembelajaran RADEC merupakan model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk menguasai konsep pembelajaran yang dipelajari serta mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan-ketampilan di abad ke – 21 (Sopandi, 2019).

Dalam menerapkan model pembelajaran RADEC ini dapat mendorong siswa untuk memiliki berbagai kemampuan diantaranya yaitu : berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kreatif, penguasaan konsep, dan pemecahan masalah. Karena pada tiap tahapan dari model pembelajaran RADEC mendorong siswa untuk melakukan berbagai aktivitas dalam pelaksanaan pembelajaran misalnya seperti membaca informasi yang terkandung di dalam materi dan soal, menjawab latihan atau permasalahan yang diberikan, melakukan diskusi dan bertukar pikiran bersama rekan, menjelaskan hasil diskusi, melakukan penemuan, melakukan penyelidikan, dan memecahkan masalah, serta membuat atau menciptakan karya (Sopandi, 2019).

Model pembelajaran RADEC dapat melatih kemampuan pemecahan masalah matematis dikarenakan dalam model pembelajaran RADEC siswa dilatih untuk menemukan masalah dan mencoba memberikan solusi pada masalah tersebut (Tahapan *Read*). Siswa dilatih untuk menyelesaikan masalah sendiri tanpa bantuan guru di awal dengan cara menjawab pertanyaan yang sudah diberikan (Tahapan *Answer*). Siswa dilatih dapat mendiskusikan dan menjelaskan akan melatih keterampilan pemecahan masalah (Tahapan *Discuss*). Siswa juga dilatih untuk dapat menjelaskan langkah yang dia tempuh untuk menyelesaikan permasalahan (Tahap *Explain*), serta siswa dapat lebih mendalami atau mengeksplorasi kembali

materi yang sudah diajarkan dan menyelesaikan soal yang sudah dibuat (Tahap *Create*).

Bila dilihat dari penjelasan sintaks yang ada pada model pembelajaran RADEC di atas, maka model pembelajaran RADEC dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan yang dimilikinya untuk memecahkan permasalahan dalam matematika. Namun, masih banyak guru-guru di luar sana yang belum pernah menerapkan model pembelajaran RADEC ke dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan para guru dalam memahami seperti apa model pembelajaran RADEC ini. Sehingga guru belum bisa dan terbiasa dalam menerapkan model pembelajaran RADEC ke dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan uraian yang sudah dideskripsikan di atas, maka saya merasa tertarik untuk mengambil judul skripsi, yaitu sebagai berikut : ***“Penerapan Model Pembelajaran RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain And Create) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis berdasarkan Gaya Belajar Siswa”***.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain and Create*)?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang menggunakan model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain and Create*) lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
4. Bagaimana gaya belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain and Create*)?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian yang akan di capai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain and Create*).
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang menggunakan model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain and Create*) lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
4. Untuk mengetahui gaya belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain and Create*).

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dan kegunaan bagi lingkungan pendidikan, terkhusus berguna untuk pihak-pihak yang terlibat ke dalam proses penelitian ini. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai bukti empiris serta diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan yang berkaitan dengan model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain and Create*). Diharapkan juga dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis serta mengetahui macam-macam gaya belajar yang dapat dikuasai oleh siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan wawasan dan juga pengalaman yang berkaitan dengan model pembelajaran RADEC yang akan menjadi bekal untuk menjadi pendidik khususnya untuk guru matematika yang diharapkan memiliki sisi kreatif

dan inovatif agar pembelajaran terasa menyenangkan. Dan mengetahui apa saja yang bisa dijadikan bekal untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dimiliki siswa berdasarkan gaya belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengalaman yang bermanfaat bagi siswa. Dapat menjadi sebuah motivasi agar siswa lebih mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dimilikinya berdasarkan gaya belajar siswa. Dan juga memberikan suasana baru bagi siswa sehingga dapat berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.

c. Bagi Pendidik

Dengan adanya model pembelajaran RADEC bisa menjadi referensi model pembelajaran alternatif bagi guru mata pelajaran matematika. Dan dapat mempelajari bagaimana cara untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan matematika.

E. Kerangka Berpikir

Pendidikan sangatlah penting bagi kehidupan semua manusia karena semua manusia berhak mendapatkan dan diharapkan selalu berkembang dalam fase hidupnya, maka dari itu pendidikan tidak ada habisnya (Alpian dkk., 2019: 67). Pendidikan memiliki tujuan untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi yang ada dalam diri seseorang. Maka dari itu, pendidikan tidak boleh diremehkan. Karena pendidikan menjadi sarana untuk menambahkan wawasan dan potensi, juga dapat mengasah kemampuan penyelesaian masalah.

Tuntutan dalam bidang pendidikan cukup banyak, salah satunya pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran sejatinya melibatkan berbagai unsur dalam satu lingkungan belajar, baik guru, siswa, media pembelajaran, dan unsur lain yang menunjang terjadinya interaksi belajar (Hapizah dkk., 2021: 42). Seorang guru dituntut agar dapat melaksanakan pembelajaran yang inovatif sehingga diharapkan kedepannya pembelajaran dapat bermakna dan aplikatif, serta proses pembelajaran

pun dikatakan sukses dan sudah mencapai target ketuntasan belajar (Yulianto, 2019: 81). Salah satunya dalam pembelajaran matematika.

Pada saat kegiatan pembelajaran matematika dilaksanakan, kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki oleh siswa masih termasuk ke dalam golongan yang rendah. Maka dari itu guru harus berusaha meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki oleh siswanya. Maka siswa harus mulai mengerjakan soal menggunakan langkah-langkah yang sesuai dengan indikator kemampuan pemecahan masalah. Menurut Polya dalam (Winarti dkk., 2017: 1) terdapat empat indikator kemampuan pemecahan masalah, yakni: (1) Memahami permasalahan (*Understanding the problem*), (2) Menyusun strategi pemecahan masalah (*Devising a plan*), (3) Menyelesaikan strategi pemecahan masalah yang sudah dibuat (*Carrying out the plan*), dan (4) Memeriksa kembali jawaban (*Looking back*).

Maka salah satu model pembelajaran alternatif yang membantu memberikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa adalah model pembelajaran RADEC. Dengan sintaks model pembelajaran RADEC terdapat 5 tahapan.

Tahap pertama yaitu *Read* (Membaca). Pada tahapan ini siswa akan melakukan pencarian dan penggalian informasi dari beragam sumber dapat berupa buku, internet, atau sumber informasi cetak yang lainnya. Agar siswa lebih terarah dalam proses pencarian dan penggalian informasi maka siswa akan diberikan beberapa pertanyaan pra pembelajaran oleh guru yang disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari di dalam kelas (Fuziani dkk., 2021: 8322). Dalam pembuatan pertanyaan disusun berdasarkan tingkat berpikir peserta didik dari tingkat berpikir rendah (*LOTS*) sampai tingkat berpikir tinggi (*HOTS*). Aspek kemampuan pemecahan masalah yang dibutuhkan pada tahap ini adalah memahami masalah (*Understanding the problem*).

Tahap kedua yaitu *Answer* (Menjawab). Pada tahapan ini siswa akan menjawab pertanyaan pra pembelajaran yang sudah diberikan berdasarkan informasi yang mereka sudah cari dan gali sebelumnya pada tahapan membaca atau *Read* (Membaca) (Fuziani dkk., 2021: 8322). Pada tahapan ini juga siswa akan dapat

mengukur kemampuannya dimana dia akan melihat soal mana yang dirasa sulit dalam memahami suatu materi. Siswa juga diharapkan dapat menjawab semua pertanyaan lain yang akan diajukan sesuai materi yang dipelajari. Aspek kemampuan pemecahan masalah yang dibutuhkan pada tahap ini adalah menyelesaikan strategi pemecahan masalah yang sudah dibuat (*Carrying out the plan*).

Tahap ketiga yaitu *Discuss* (Diskusi). Pada tahapan ini siswa berdiskusi secara kelompok mengenai jawaban yang diperoleh dari pertanyaan pra pembelajaran yang sebelumnya diberikan (Fuziani dkk., 2021: 8322). Pada tahap ini guru akan melakukan tugas dalam memastikan terjadi interaksi dan komunikasi antar siswa. Aspek kemampuan pemecahan masalah yang dibutuhkan pada tahap ini adalah menyusun strategi pemecahan masalah (*Devising a plan*).

Tahap keempat yaitu *Explain* (Menjelaskan). Pada tahapan ini siswa akan melakukan aktivitas presentasi dengan materi yang sudah dipelajari. Bahan ajar yang diberikan akan mencakup seluruh indikator pembelajaran aspek kognitif yang telah dirumuskan dalam rencana pembelajaran. Pada tahap ini siswa dapat meningkatkan kecakapan mengevaluasi sesuai dengan taksonomi bloom edisi revisi pada tahapan sintesis atau C5 (Fuziani dkk., 2021: 8322). Aspek kemampuan pemecahan masalah yang dibutuhkan pada tahap ini adalah memeriksa kembali jawaban (*Looking back*).

Tahap kelima yaitu *Create* (Membuat). Pada tahap ini guru mendorong dan memotivasi siswa untuk menggunakan pengetahuan yang telah dipahaminya dan dimilikinya untuk dapat menghasilkan suatu gagasan atau pemikiran yang bersifat kreatif, serta dapat memecahkan suatu masalah, atau membuat karya lainnya (Fuziani dkk., 2021: 8323). Aspek kemampuan pemecahan masalah yang dibutuhkan pada tahap ini adalah menyusun strategi pemecahan masalah (*Devising a plan*).

Adapun keterkaitan antara model pembelajaran *Read, Answer, Discuss, Explain, Create* (RADEC) dengan kemampuan pemecahan masalah matematis berdasarkan gaya belajar dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.1 Keterkaitan antara model pembelajaran RADEC dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis berdasarkan Gaya Belajar (Fuziani dkk., 2021 : 8322)

NO	Tindakan Model RADEC	Hasil Tindakan (Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis)	Hasil Tindakan (Gaya Belajar)
1	<p>Read (Membaca). Pada tahapan ini siswa akan melakukan pencarian dan penggalian informasi dari beragam sumber. Agar siswa lebih terarah dalam proses pencarian dan penggalian informasi maka siswa akan diberikan beberapa pertanyaan pra pembelajaran oleh guru yang disesuaikan dengan materi.</p>	<p>Aspek kemampuan pemecahan masalah matematis yang dibutuhkan pada tahap ini adalah memahami masalah (<i>Understanding the problem</i>).</p>	<p>Gaya belajar yang dibutuhkan pada tahap ini adalah gaya belajar Visual.</p>
2	<p>Answer (Menjawab). Pada tahapan ini siswa akan menjawab pertanyaan pra pembelajaran yang sudah diberikan berdasarkan informasi yang mereka sudah cari dan gali sebelumnya pada tahapan membaca atau <i>Read</i> (R). Pada tahapan ini juga siswa akan bisa mengukur kemampuan yang dimilikinya.</p>	<p>Aspek kemampuan pemecahan masalah matematis yang dibutuhkan pada tahap ini adalah menyelesaikan strategi pemecahan masalah yang sudah dibuat (<i>Carrying out the plan</i>).</p>	<p>Gaya belajar yang dibutuhkan pada tahap ini adalah gaya belajar Kinestetik.</p>
3	<p>Discuss (Diskusi). Pada tahapan ini siswa berdiskusi secara kelompok mengenai jawaban yang diperoleh dari pertanyaan pra pembelajaran yang sebelumnya diberikan. Pada tahap ini guru akan melakukan tugas dalam memastikan terjadi interaksi dan komunikasi antar siswa.</p>	<p>Aspek kemampuan pemecahan masalah matematis yang dibutuhkan pada tahap ini adalah menyusun strategi pemecahan masalah (<i>Devising a plan</i>).</p>	<p>Gaya belajar yang dibutuhkan pada tahap ini adalah gaya belajar Kinestetik.</p>

NO	Tindakan Model RADEC	Hasil Tindakan (Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis)	Hasil Tindakan (Gaya Belajar)
4	<p>Explain (Menjelaskan). Pada tahapan ini siswa akan melakukan aktivitas presentasi dengan materi yang sudah dipelajari. Dalam tahapan ini pun guru memastikan apa yang dipresentasikan benar dan membuat siswa lainnya memahami apa yang disampaikan. Selain itu guru memberikan dorongan kepada siswa lainnya untuk bertanya, memberikan sanggahan, atau memberikan tambahan informasi yang telah disampaikan oleh temannya.</p>	<p>Aspek kemampuan pemecahan masalah matematis yang dibutuhkan pada tahap ini adalah memeriksa kembali jawaban (<i>Looking back</i>).</p>	<p>Gaya belajar yang dibutuhkan pada tahap ini adalah gaya belajar Visual dan gaya belajar Auditorial.</p>
5	<p>Create (Membuat). Pada tahapan ini guru mendorong dan memotivasi siswa untuk menggunakan pengetahuan yang telah dipahami untuk menciptakan suatu gagasan atau pemikiran yang bersifat kreatif, dapat memecahkan masalah, atau membuat karya lainnya.</p>	<p>Aspek kemampuan pemecahan masalah matematis yang dibutuhkan pada tahap ini adalah menyusun strategi pemecahan masalah (<i>Devising a plan</i>).</p>	<p>Gaya belajar yang dibutuhkan pada tahap ini adalah gaya belajar Kinestetik.</p>

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa kali pertemuan. Untuk pertemuan pertama, peneliti memperkenalkan diri dan memberi tahu maksud dan tujuan peneliti. Selanjutnya peneliti langsung memberikan *pretest* yang harus diisi siswa sesuai dengan tata cara pengisian yang sudah tertera pada kertas *pretest*. Dimana *pretest* merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebelum menggunakan model pembelajaran RADEC pada kelas eksperimen maupun yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Dimana *pretest* ini juga disusun sesuai indikator

pemecahan masalah matematis. Bila *pretest* sudah terisi semua, maka dipertemuan selanjutnya peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan model pembelajaran pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Pada penerapan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, pembelajaran dilaksanakan seperti melaksanakan pembelajaran secara umum yaitu dilakukan dengan cara guru yang menjelaskan materi dan siswa mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Atau bisa disebut dengan metode ceramah. Sedangkan pada penerapan model pembelajaran RADEC pada kelas eksperimen. Dengan langkah - langkah model pembelajaran yaitu (1) *Read* atau membaca, (2) *Answer* atau menjawab, (3) *Discuss* atau diskusi, (4) *Explain* atau menjelaskan dan (5) *Create* atau membuat.

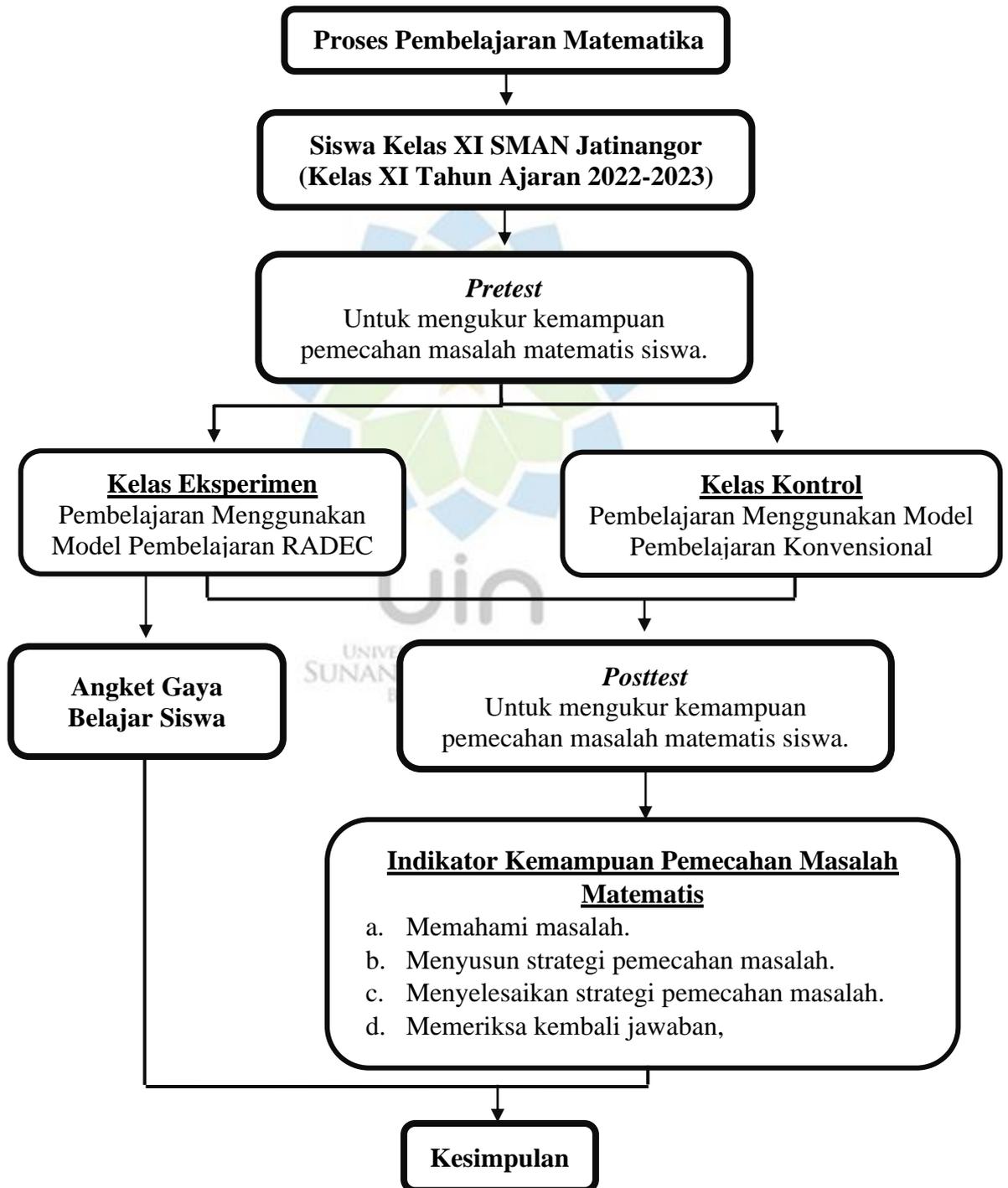
Dimana dalam pengimplementasikan tahapan model pembelajaran RADEC dan juga tahapan model pembelajaran konvensional ini dilakukan secara berulang kali. Diharapkan dengan dilaksanakan secara berulang kali di dalam kelas dapat lebih memantapkan penerapan model pembelajaran yang diajarkan oleh peneliti agar siswa dapat dengan mudah meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dimilikinya secara maksimal.

Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah memberikan *posttest*. *Posttest* merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sesudah diberikannya perlakuan (*treatment*). *Posttest* yang diberikan ini sama dengan soal pada *pretest* yang sebelumnya diberikan. *Posttest* ini diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini bertujuan untuk mengukur lebih baik mana peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dimiliki siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Langkah terakhir yang dilakukan adalah pemberian angket seputar gaya belajar, diberikan pada pertemuan terakhir di dalam kelas. Dimana dalam pemberian angket untuk mengetahui gaya belajar apa yang dikuasai oleh setiap siswanya, yang berisi beberapa pernyataan seputar gaya belajar. Dimana pemberian angket ini juga dilakukan di kelas eksperimen. Dan setelah semua data *pretest*, *posttest*, dan angket gaya belajar sudah terkumpul semua. Kemudian data yang

sudah terkumpulkan tersebut akan diolah peneliti sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan yang sesuai dengan rumusan masalah seputar topik penelitian yang peneliti ambil.

Dari uraian diatas, maka kerangka pemikiran dapat dituliskan sesuai dengan gambar sebagai berikut :



Gambar 1. 9. Kerangka Pemikiran Penelitian

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka hipotesis penelitiannya yang akan diajukannya yaitu:

1. Adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang menggunakan model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Adapun hipotesis statistik rumusannya adalah sebagai berikut :

H_0 : Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) tidak lebih baik daripada dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

H_1 : Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) lebih baik daripada dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Atau

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

μ_1 = Nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis kelas eksperimen.

μ_2 = Nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis kelas kontrol.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penerapan model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain And Create*) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis berdasarkan gaya belajar siswa, yakni :

1. Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa melalui Pembelajaran Daring Model *Read, Answer, Discuss, Explain and Create* (RADEC) berbasis

Padlet, penelitian ini menyimpulkan terdapat peningkatan kemampuan komunikasi matematis setelah diberikan perlakuan pembelajaran daring melalui model *Read, Answer, Discuss, Explain and Create* (RADEC) berbasis Padlet. Dengan peningkatan yang cukup baik berdasarkan rata – rata *N – Gain* tes yang didapat (Febriyanti, 2021).

2. Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas VIII Berdasarkan Gaya Belajar Siswa, penelitian ini menyimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan langkah polya ditinjau dari gaya belajar adalah: (1) Subjek dengan gaya belajar visual dalam memahami masalah membaca soal di dalam hati, melakukan perencanaan pemecahan, melakukan perhitungan dengan hasil yang tepat akan tetapi langkahnya yang masih kurang teliti, dan melakukan pengecekan kembali, (2) Subjek dengan gaya belajar auditorial juga dapat memahami masalah, namun tidak bisa merencanakan pemecahan masalah, tidak bisa menyelesaikan masalah dari soal yang telah diberikan, dan tidak melakukan pengecekan kembali, (3) Subjek dengan gaya belajar kinestetik juga memahami masalah yang telah diberikan dengan sesekali memukul meja, dapat menuliskan perencanaan masalah, namun tidak dapat menyelesaikan masalah dengan tepat, dan tidak mengecek ulang hasil dari jawaban yang telah dikerjakan siswa (Aprianti dkk., 2020).
3. Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Falah, penelitian ini menyimpulkan bahwa dari beberapa siswa yang memiliki gaya belajar, ada beberapa siswa yang memiliki salah satu gaya belajar yang dominan. Beberapa anak memiliki gaya belajar yang dominan kearah gaya belajar visual daripada kearah gaya belajar auditorial maupun gaya belajar kinestetik (Kufi, 2021).
4. Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika, penelitian ini menyimpulkan bahwa data tidak mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang memiliki gaya belajar auditorial lebih tinggi dibandingkan gaya belajar visual. Kemampuan pemecahan masalah

matematika siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik lebih tinggi daripada gaya belajar visual. Sedangkan, kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik lebih tinggi dibandingkan gaya belajar auditorial (Widiyanti, 2011).

