ISSN: 2614-6754 (print)
ISSN: 2614-3097(online)

Halaman 41807-41812
Volume 8 Nomor 3 Tahun 2024

Analisis Penggunaan Gaya Belajar Audio - Visual dan Kinestetik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa terhadap Matematika

Rendy Irwansyah[1], Sonia Miranda Simorangkir[2], Nazwa Al Zahro[3], Debora Falensia Hutahaean[4], Indri Yonisa Br Sembiring[5]

[1,2,3,4,5] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

e-mail : rendyirwansyah24aa@gmail.com[1], simorangkirsonia7@gmail.com[2], Nazwaalzahro10@gmail.com[3], deborahutahaean2017@gmail.com[4], indriyonisamilala@gmail.com[5]

Abstrak

Penelitian ini berawal dari banyaknya siswa yang merasa jenuh saat pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan gaya belajar audio visual dan kinestetik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap matematika di SD. Penelitian ini dilakukan di SDS Kristen Sungai Kehidupan Martubung. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV dan wali kelas kelas IV. Metode ipenelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatof yang diaman data diperoleh dari hasil pengamatan, obseravsi, wawancara dan angket yang diberikan kepada siswa. Hasil akhirnya dari penelitian ini adalah penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis dari yang telah dilakukan.

Kata Kunci : *Gaya Belajar, Audio, Visual, Kinestetik*

Abstract

This study began with the many students who felt bored during mathematics learning learning. This study aims to analyze the use of audio-visual and kinesthetic learning styles in increasing students' motivation to learn mathematics in elementary schools. This study was conducted at SDS Kristen Sungai Kehidupan Martubung. The subjects of the study were fourth grade homeroom teachers. The research method used was qualitative research where data was obtained from observations, interviews and questionnaires given to students. The final result of this study was drawing conclusions based on the results of the analysis that had been carried out.

Keywords : *Learning Styles, Audio, Visual, Kinesthetic*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses kompleks di mana siswa memperoleh pengetahuan, Ketrampilan, nilai dan sikap melalui pengalaman yang dipandu guru. Namun, salah satu tantangan terbesar dalam pendidikan formal, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika, adalah menjaga minat belajar siswa. Banyak siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga mengakibatkan rendahnya minat dan keterlibatan dalam proses belajar mengajar. Padahal, keinginan belajar merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan siswa dalam memahami konsep matematika yang abstrak dan kompleks.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, penting untuk menerapkan gaya belajar yang tepat. Gaya belajar adalah cara terbaik seseorang untuk menerima, memproses, dan mengingat informasi. Menurut Flenning (2001), ada tiga jenis utama pembelajaran yang umum ditemukan, yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Setiap jenis pembelajaran mempunyai karakteristik unik yang mempengaruhi cara siswa mempelajari apa yang diajarkan. Gaya belajar visual melibatkan penggunaan gambar, diagram, dan tampilan visual untuk memahami informasi, sedangkan gaya belajar mendengarkan lebih berfokus pada pemahaman melalui melalui mendengarkan, seperti percakapan atau ceramah. Sedangkan metode pembelajaran kinestetik menggunakan gerak dan pengalaman langsung sebagai saraa pemahaman konsep.

Dalam konteks pembelajaran matematika, penggunaan gaya belajar audio visual dan kinestetik secara terpadu berpotensi meningkatkan minat belajar siswa. Matematika yang selama ini dianggap sebagai sesuatu yang abstrak dapat disajikan secara lebih konkret daan menarik melalui pendekatan ini. Misalnya, penggunaan alat peraga berupa grafik atau video animasi dapat membantu siswa dengan gaya belajar visual memahami konsep seperti geometri atau aljabar. Sementara itu, penggunaan metode pembelajaran berbasis gerak, seperti permainan atau simulasi fisik, dapat menarik perhatian siswa dengan gaya belajar kinestetik yang lebih menyukai mempelajari sesuatu melalui tindakan langsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Clark dan Mayer (2003) menunjukkan bahwa penggabungan berbagai gaya belajar dalam proses pembelajarn dapat meningkatkan efektivitas pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan teori kontruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengintegrasian gaya belajar audio visual dan kinestetik tidak hanya membantu menarik minat siswa, tetapi juga dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan.

Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengenali gaya belajar siswa dan membuat strategi pembelajaran yang bervariasi agar sesuai dengan preferensi tersebut. Dalam pembelajaran metematika, hal ini dapat diwujudkan melalui kombinasi penggunaan media visual seperti video, audio seperti diskusi interaktif, dan kinestetik seperti kegiatan berbasis praktik. Penelitian ini akan menganalisis fektivitas penggunaan gaya belajar audio visual dan kinestetik dalam meningkatkan minat siswa dalam mempelajari matematika serta dampkanya terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa. Kami berharap dengan cara ini kita dapat menemukan solusi yang baik untuk meningkatkan kualitas pengajaran matematika di sekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif yang dilaksanakan pada satuan pendidikan SD Swasta Kristen Sungai Kehidupan. Penelitian kualitatif dimaksudkan untuk informasi yang dikumpulkan merupakan hal yang sebenarnya terjadi dan tidak dibuat- buat. (Sukardi, 2014) menegaskan penilaian deskriptif sebagai bentuk mengklasifikasikan dan membuktikan topik sesuai dengan kejadian saat melangsungkan penelitian. Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian deskriptif adalah penilaian untuk mengumpulkan informasi secara akurat dan sistematis mengenai keadaan yang sedang berlangsung.

Subjek penelitian adalah semua siswa kelas IV berjumlah 20 siswa. Pengumpulan data pada penelitian ini berdasarkan observasi pembelajaran di kelas, wawancara, dan angket. Observasi pembelajaran dilakukan oleh peneliti secara langsung saat proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran berdeferensi. Menurut Sugiono (2016), wawancara adalah teknik pengumpulan data yang mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau self-report, atau setidak – tidaknya pada pengetahuan atau keyakinan pribadi. Teknik pengumpulan data angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan apa yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden. Hasil data diuraikan secara deskriptif dan ditarik kesimpulan akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berawal dari pihak peneliti melakukan observasi atau pengamatan terhadap proses pembelajaran matematika di kelas IV lalu pihak peneliti melakukan wawancara kepada guru terkiat dengan bagaimana kesulitan guru dalam mengajarkan matematika dan peneliti juga memberi angket kepada siswa terkait apa kendala yang dialami siswa dalam pembelajaran matematika yang telah diberikanoleh guru. Berdasarkan hasil dari proses pengamatan pihak peneliti melihat bahwa pembelajaran kurang efektif dan berlangsung dengan tidak aktif. Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan pihak peneliti dan telah di isi oleh siswa ternyata hampir seluruh siswa mengalami kejenuhan dalam pembelajaran. Kejenuhan ini bersumber dari proses pembelajaran yang menonton sementara banyak siswa-siswa yang selalu menganggap

bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sangat sulit,rumit, bahkan sebagian siswa menganggap matematika hal yang menakutkan. Pihak peneliti juga melakukan wawancara kepada wali kelas terkait apa tantangan yang dihadapi guru dalam mengajarkan matematika tersebut sehingga banyak siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran yang telah dilakukan sangat membosankan.

Dari hasil wawancara kami menemukan bahwa guru mengalami kesulitan untuk menentukan langkah pembelajaran yang seperti apa yang mungkin dapat diterapkan untuk menjadikan pembelajaran matematika lebih aktif dan menyenangkan terutama karena siswa kelas IV masih belum dipaksa untuk memahami matematika secara paksa untuk pengetahuan yang lebih mendalam di beberapa materi-materi sulit yang dibahas. Dan guru juga menjelaskan bahwa karakteristik setiap siswa sangat berbeda beda ileh sebab itu ini juga menjadi tantangan yang dihadapi guru dalam memilih pembelajaran yang sepert apa yang dapat guru lakukan untuk meningkatkan kualitas dari pembelajaran tersebut. Oleh sebab itu kami memberikan solusi dan menganalisis bahwa gaya belajar audio – visual dan kinestetik menjadi upaya yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran matematika.

Menurut Ghufron dan Risnawati (2012) gaya belajar adalah sebuah pendekatan yang dapat menjelaskan mengenai cara individu dalam belajar untuk dapat berkonsentrasi pada proses, dan menguasai informasi yang sulit dan baru melalui persepsi yang berbeda dalam (Yusuf & Amin 2016). Dan gaya belajar merupakan cara cara yang lebih disukai seseorang untuk bepikir, mengolah, dan memahami informasi (Azrai & Sulistianingrum, 2017). Gaya belajar setiap individu berbeda-beda ada belajar yang lebih cepat membaca, memahami bahkan bereksperimen. Ini tentu tentu menjadi hal yang harus diperhatikan oleh guru. Guru yang baik dan berkualitas akan mengorganisasikan peserta didik untuk melakukan pembelajaran yang lebih baik. Menurut De Porter & Hemacki (2013) dalam (Zagoto Et Al, 2019) gaya belajar dikategorikan menjadi tiga, yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan gaya belajar kinestetik.

1. Gaya Belajar Visual
   Gaya visual merupakan gaya belajar yang menggunakan gambar dan panca indera penglihatan. Gaya belajar visual ini merupakan cara mengamati suatu gambar yang diperlihatkan. Ciri-ciri siswa yang memiliki gaya belajar visual antara lain siswa cenderung rapi dan teratur, berbicara cepat, merupakan perencana dan pengorganisir jangka panjang yang baik, teliti dan terperinci serta setiap masalah yang ditanganinya, mengutamakan penampilan karena ciri siswa dengan gaya belajar ini cenderung lebih banyak menggunakan indera penglihatannya sehingga apabila merasa penampilannya sudah (baik dari segi busana maupun penyajian), pandai mengeja dan dapat melihat kata-kata yang sebenarnya dalam pikirannya, mengingat apa yang dilihat dari pada yang didengar dengan cara asosiasi visual, serta tidak mudah terganggu perhatiannya. Fokus ketika ada masalah (Pendidikan dan Indonesia, 2018). Teori pembelajaran perilaku mendukung gaya belajar visual. Pembelajaran merupakan hasil desain stimulasi dalam gaya belajar visual respon menerima informasi tersebut merupakan proses belajar siswa. Gaya belajar visual membantu siswa mengingat materi pembelajaran yang dilihatnya sehingga kemajuan belajar lebih efektif (Moliono et al., 2007).
2. Gaya Belajar Auditorial
   Gaya mendengarkan adalah gaya yang menggunakan pendengaran dan menggunakan suara sebagai alat untuk informasi pembelajaran. Gaya mendengarkan cenderung menggunakan informasi audio yang sesuai dengan topik. Gambar ini hendaknya dibuat senyap agar audionya terdengar jelas sehingga siswa dapat memahami isi video tersebut. Menurut De Porter, orang yang menganut gaya belajar mendengarkan adalah : 1. Berbicara sendiri sambil belajar 2. Mereka mudah teralihkan oleh gangguan 3. Mereka menggerakkan bibir saat membaca sambil menulis di buku 4. Mereka suka membaca keras-keras dan mendengarkan (Gresik dan Gresik, n. D., 2022). Siswa yang menyimak sering kali menanggapi perkataan pembicara atau menganggukkan kepala ketika guru sedang berbicara (Siariffe & Lestari, 2012). Oleh karena itu, bagi siswa dengan gaya belajar auditori, telinga merupakan salah satu alat indra yang memegang peranan penting. Karena kita mempelajari atau menerima informasi melalui pendengaran atau lisan.

3. Gaya Belajar Kinestetik

Pembelajaran kinestetik adalah belajar dengan berjalan dan belajar dengan bergerak. Orang yang melakukan pembelajaran seperti ini, memerlukan sumber belajar khusus untuk membantunya dalam menghadapi sesuatu yang dapat mereka alami (Mahdi et al.,n.d., 2022). Gaya belajar kinestik merupakan gaya belajar yang melibatkan gerak fisik dan partisipasi langsung siswa dalam kegiatan pembelajaran (Razki, 2023). Bagi siswa dengan gaya belajar motorik, ciri fisik memegang peranan penting karena sering kali melibatkan aktivitas fisik dalam kegiatan belajarnya. Apabila ia belajar dalam keadaan badan yang sehat maka proses dan hasil belajarnya akan sangat baik dan lancar. Oleh karena itu pembelajaran jenis ini merupakan aktivitas fisik, sehingga pembelajarannya harus aktif dengan benda nyata. Pembelajaran tidak membosankan, siswa perlu berpikir kreatif agar siswa dapat memahami konsep pembelajaran (Olia dan Sari, 2018). Namun menurut hasil penelitian kami, alasan tidak digunakannya jenis pembelajaran ini adalah karena guru kesulitan mengetahui cara penerapannya dalam proses belajar mengajar. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan memberikan kesempatan untuk menggunakan berbagai jenis pembelajaran. Jadi di bawah ini adalah langkah langkahnya :

1) Langkah-langkah Gaya Belajar Visual
   a. Menggunakan Diagram atau Grafik
      Guru dapat menjelaskan konsep matematika dengan menggunakan diagram, grafik, atau tabel untuk memvisualisasikan data atau hubungan antar-konsep. Contoh: Dalam pembelajaran geometri, gunakan gambar bentuk-bentuk bangun ruang atau bangun datar untuk memudahkan pemahaman siswa tentang sifat-sifat bangun tersebut.
   b. Menggunakan Peta Konsep
      Guru dapat membuat peta konsep untuk menunjukkan keterkaitan antar topik atau rumus matematika. Misalnya, peta konsep untuk menunjukkan hubungan antara berbagai jenis bangun datar dengan rumus keliling dan luas masing-masing.
   c. Menampilakn Langkah Penyelesaian di Papan atau Slide
      Saat menjelaskan soal, guru dapat menampilakan langkah-langkah penyelesaian soal secara visual di papan tulis atau slide presentasi. Guru dapat memvariasikan dengan menggunakan warna yang berbeda untuk menyoroti langkah penting atau perubahan angka dalam perhitungan.
   d. Menggunakan Media Visual
      Guru dapat menggunakan video pembelajaran, animasi, atau software interaktif yang menampilakan konsep matematika secara visual. Misalnya, video yang menunjukkan cara menghitung luas dan keliling bangun ruang atau interaksi grafik fungsi.
2) Langkah-langkah Gaya Belajar Auditorial
   a. Guru Menjelaskan Penjelasan Verbal Guru terlebih dahulu menjelaskan konsep matematika secara verbal, misalnya menjelaskan rumus atau langkah penyelesaian soal.
   b. Mengorganisasikan ke Dalam Diskusi Kelompok Siswa yang memiliki gaya belajar audio bisa didorng untuk berdiskusi dengan teman teman mengenai konsep atau solusi soal matematika.
   c. Penggunaan Media Audio Guru dapat menggunkaan podcast atau rekaman yang menjelaskan konsep mateamtika atau siswa bisa mendengarkan instruksi sambil menyelesaikan soal.

3. Langkah-langkah Gaya Belajar Kinestetik
   a. Menggunakan Alat Peraga Fisik
      Guru dapat memanfaatkan alat bantu manipulatif seperti blok bangun ruang, koin, atau benda konkret lainnya. Misalnya, untuk mengajarkan konsep penjumlahan, siswa bisa menghitung langsung benda-benda tersebut.
   b. Melakukan Aktivitas Berjalan atau Bergerak
      Guru dapat membuat aktivitas dimana siswa harus bergarak. Contohnya, siswa bisa melompat atau berjalan di atas angka-angka yang sudah digambar di lantai untuk mempelajari operasi bilangan atau pola deret.

c. Melakukan Game Edukasi
Guru dapat mengajak siswa bermain permainan yang melibatkan fisik, seperti melempar bola ke target yang sesuai dengan hasil perhitungan mereka atau permainan peran yang melibatkan matematika.
d. Pemecahan Masalah Secara Fisik
Guru dapat memberikan pembelajaran soal cerita dimana, siswa bisa mempraktikkan secara langsung masalah yang diberikan. Misalnya, jika masalahnya melibatkan pengukuran panjang atau luas, siswa bisa diarahkan mengukur area tertentu di kelas.
e. Membuat Proyek
Guru dapat mengajak siswa bekerja dalam kelompok untuk membuat proyek yang melibatkan matematika, seperti membangun model bangunan dari kardus untuk mempelajari konsep volume atau luas permukaan. Ketiga jenis pembelajaran tersebut, yaitu pembelajaran kognitif, pendengaran dan pembelajaran aktif, mempunyai pengaruh yang positif terhadap pembelajaran matematika, dan pelaksanaan pembelajaran jenis ini akan meningkatkan motivasi dalam diri siswa, proses belajar mengajar akan menjadi semakin kuat dan meningkatkan berpikir siswa yang kreatif guru juga dapat menggunakan gaya pembelajaran dan metode pelaksanaan yang menyesuaikan dengan karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini gaya pembelajaran yang menonton membuat siswa merasa jenuh atau bosan saat proses pembelajaran berlangsung terkhusus pada mata pelajaran matematika yang dimana mata pelajaran ini selalu dianggap mata pelajarn yang paling sulit. Sehingga pengajaran matematika ini harus dapat divariasikan agar dapat memberikan pembelajaran yang lebih berdampak bagi siswa. Hasil penelitian ini diperoleh bahwa dengan hasil pengamatan, wawancara dan angket diperoleh bahwa hampir semua siswa merasa jenuh dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan guru memiliki kesulitan-kesulitan tertentu sebab itulah pihak peneliti memberi solusi berupa deskripsi terkait gaya belajar audio visual dan kinestetik yang dimana ketiga gaya belajar ini dapat memeastikan bahwa siswa tidak lagi mengalami kejenuhan dalam belajar, siswa dapat bereksplorasi, mendapatkan pengalaman belajar yang baru, lebih aktif, dan menyenangkan sehingga dengan implementasi ketiga gaya belajarini akan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika dan dapat meningkatkan kualitas dari pembelajaran yang dilaksnakan oleh guru serta dapat mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, L. 2010. Pengaruh Penggunaan Media Visual dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. Jurnal Formatif, Vol. 1, no. 27, pp 236-246.

Aldita, AYT & Gusrayani, D & Panjaitan, RL. 2016. Pengaruh Model Visual, Auditory, dan Kinestik (VAK) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya. Jurnal Pena Ilmiah, Vol. 1, No. 1

Azizah & Masub Bakhtiar, 2022 Azizah, S. N., & Masub Bakhtiar, A. (2022). Gaya Belajar Audio Visual Dan Kinestetik Melalui Video Edukasi Terhadap Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. Jurnal Pendidikan Dan Keislaman, 321(2), 2022.

Fitri Aswanto, Fadhilla Yusri, H. K. (2024). Analisis Gaya Belajar VAK (Visual , Auditorial , Kinestetik) Siswa di MTsN 4 Pasaman Barat. 3(1), 116–127.
http://jurnal.stit-al ittihadiyahlabura.ac.id/index.php/alfatih/article/view/218/191

Kurniawan, MR. 2017. Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik. Jurnal Inovasi

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook (2nd ed.). SAGE Publications.

Rambe, M. S., & Yarni, N. (2019). Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sma Dian Andalas Padang. Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, 2(2), 291–296. https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.486

Salsabila, Vanisa, dkk. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Menggunakan Media Video Pembelajaran Matematika Di Kelas Iii C Sdn Dewi Sartika CBM. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, VI(1)

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung:Alfabeta.

Sukardi. (2014). Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya. Jakarta: Bumi Aksara.