

## PENGARUH MAKE A-MATCH, THE POWER OF-TWO DAN GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR

Chairunnisa Amelia

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Email : chairunnisaamelia@umsu.ac.id

**Abstrak:** Tujuan Penelitian untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar dan Interaksi nya dalam mempengaruhi hasil belajar. Lokasi Penelitian di SDN 067775 Medan. Populasi sebanyak 82 siswa, penarikan sampel secara cluster random sampling. Instrumen pengumpulan data melalui tes hasil belajar IPS dan lembar observasi gaya belajar. Metode penelitian menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain penelitian factorial 2x2. Teknik analisis menggunakan ANAVA dengan signifikansi  $\alpha=0,05$ . Hasil penelitian (1) Hasil belajar dengan strategi pembelajaran kekuatan dua kepala lebih tinggi daripada mencari pasangan ( $F_{hitung} = 4,65 > F_{tabel} = 3,96$ ); (2) Hasil belajar dengan gaya belajar auditori lebih tinggi dari gaya belajar kinestik ( $F_{hitung} = 7,97 > F_{tabel} = 3,96$ ); (3) Terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dengan gaya belajar terhadap hasil belajar ( $F_{hitung} = 4,47 > F_{tabel} = 3,96$ ). Hasil penelitian disimpulkan bahwa strategi pembelajaran kekuatan dua kepala lebih baik digunakan untuk siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan sebaliknya untuk strategi pembelajaran mencari pasangan.

**Kata kunci :** Strategi Pembelajaran, Gaya Belajar dan Hasil Belajar IPS

### PENDAHULUAN

Bagian terpenting dalam pembelajaran salah satunya adalah Hasil belajar. Hasil belajar diperoleh dari kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Mutu pendidikan atau kualitas pendidikan yang diwakili oleh hasil belajar siswa tidak dapat dilepaskan dari faktor-faktor yang mempengaruhinya, yaitu faktor eksternal dan faktor internal.

Dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut, seorang guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga siswa mampu menguasai materi yang dipelajari dengan baik, serta dapat mengimplementasikannya di dalam

kehidupan sehari-hari. (Fahreza :2018 : 84)

Dalam rangka peningkatan mutu pendidikan tersebut, Pemerintah berusaha melakukan perbaikan-perbaikan agar mutu pendidikan meningkat, diantaranya perbaikan kurikulum, sumber daya manusia, sarana, prasarana dan sebagainya. Perbaikan-perbaikan tersebut tidak ada artinya tanpa dukungan dari guru, dimana guru dituntut untuk menguasai dan berinovasi baik dalam strategi pembelajaran sampai dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Sedangkan menurut Tanjung dan Nababan (2018:56) Proses pembelajaran di dalam kelas tidak terlepas dari peran seorang guru yang merupakan pendidik profesional. Kemampuan profesional

guru merupakan bagian dari kompetensi yang dimiliki guru

Guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar tetapi berfungsi sebagai pendidik yang bertugas menjadi fasilitator, motivator, administrator, evaluator, dan innovator.

Keahlian guru dalam memilih dan menerapkan suatu strategi dan metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran akan sangat menentukan dalam keberhasilan mencapai tujuan. Pemilihan strategi dan metode pembelajaran yang akan digunakan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, materi/bahan ajar, media, waktu, situasi, kondisi, fasilitas yang tersedia.

Pada sekolah dasar, ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah salah satu dari beberapa mata pelajaran yang diajarkan. Pada Sekolah SDN 067775 Medan, selama ini siswanya kelas V menganggap IPS sebagai suatu mata pelajaran yang monoton, kurang menyenangkan, terlalu banyak hafalan, kurang variatif, ditambah penyampaian materi oleh guru IPS yang selalu menggunakan metode ceramah. Hal lain diperparah dengan waktu pembelajaran yang relatif lama yaitu dalam satu minggu siswa belajar mata pelajaran IPS 2 jam pelajaran dengan durasi 2x35 menit untuk setiap pertemuan. Siswa cenderung merasa bosan, jenuh dan

kurang termotivasi karena menganggap mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep yang luas. Kondisi ini mengakibatkan siswa tidak fokus memperhatikan pelajaran. Perhatian belajar siswa merupakan faktor penting untuk kesuksesan tujuan pembelajaran, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Amelia (2012) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif antara perhatian belajar matematika siswa terhadap prestasi belajar siswa kelas VI SD Negeri 067775 Medan Tahun Ajaran 2011/2012, dimana semakin tinggi perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran matematika maka semakin tinggi pula presatasi belajar matematika yang diperoleh siswa tersebut.

Hasil belajar siswa kelas V SDN 067775 Medan dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut ini :

Tabel 1  
Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa kelas V SDN 067775 Medan

KLS	T.A 2013/2014		T.A 2014/2015	KKM
	Sem I	Sem II	Sem I	
V-A	60	62	61	65
V-B	62	61	61	65

Pada 1.1 jelas terlihat bahwa nilai hasil belajar ini masih dianggap rendah, karena nilai hasil belajar siswa tersebut masih dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah untuk

menguji pengaruh strategi pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar, kemudian lanjutan penelitian ini adalah untuk menentukan indikator yang tepat untuk diterapkan didalam proses belajar mengajar.

Proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling terkait. Salah satu komponen yang sangat berpengaruh dari komponen tersebut dalam peningkatan mutu pendidikan adalah guru (Fahreza dan Husna, 2017 : 38)

Strategi merupakan istilah lain dari pendekatan, metode atau cara. Di dalam kepustakaan pendidikan istilah-istilah tersebut diatas sering digunakan secara bergantian. Strategi pembelajaran menurut Miarso dalam Bukunya Warsita (2008: 266) adalah suatu kondisi yang diciptakan oleh guru dengan sengaja agar peserta difasilitasi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Menurut Emiyanti (2011:26) metode mencari pasangan yaitu suatu cara yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah disiapkan, Erni juga menambahkan bahwa metode *make a match* merupakan suatu metode pembelajaran yang menggunakan kartu, dimana kartu tersebut berisi soal dan sekaligus jawabannya, Metode ini berpotensi

membuat siswa senang. Unsur permainan yang terkandung dalam metode ini tentunya membuat pembelajaran tidak membosankan, Tentu saja penjelasan aturan permainan perlu diberikan kepada siswa agar metode ini menjadi lebih efektif.

Strategi pembelajaran *the power of two* berarti menggabungkan kekuatan dua kepala. Menggabungkan dua kepala dalam hal ini adalah membentuk kelompok kecil, yaitu masing-masing siswa berpasangan (Suyatno,2009:1). Strategi belajar kekuatan berdua adalah belajar dalam kelompok kecil dengan menumbuhkan kerjasama secara maksimal melalui kegiatan pembelajaran oleh teman sendiri dengan anggota dua orang didalamnya untuk mencapai kompetensi dasar.

Strategi pembelajaran kekuatan dua kepala (*the power of two*) termasuk bagian dari pembelajaran *cooperative* adalah belajar dalam kelompok kecil dengan menumbuhkan kerja sama secara maksimal melalui kegiatan pembelajaran oleh teman sendiri dengan anggota dua orang di dalamnya untuk mencapai kompetensi dasar (Mafatih, 2007). Strategi pembelajaran *the power of two* ini mempunyai prinsip bahwa berpikir berdua jauh lebih baik daripada berpikir sendirian.

Di dalam kelas biasanya terdiri atas bermacam-macam karakteristik membuat seorang guru sulit memilih

teknik pembelajaran yang efektif dan efisien. Gaya belajar adalah salah satu karakteristik yang dimiliki siswa. Gaya belajar adalah cara yang lebih kita sukai dan membuat kita nyaman dalam melakukan kegiatan berpikir, memproses dan mengerti suatu informasi (Gunawan, 2006:70). Menurut De Porter dan Henarcki (2003:128) bahwa gaya belajar seseorang adalah kombinasi dari bagaimana ia menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Sedangkan Gunawan (2006:72) menyatakan bahwa gaya belajar adalah cara yang lebih disukai dalam melakukan kegiatan berpikir, memproses dan mengerti suatu informasi.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa gaya belajar merupakan suatu kombinasi dari bagaimana ia menyerap, kemudian mengatur serta mengolah informasi. Gaya belajar bukan hanya berupa aspek ketika menghadapi informasi, melihat, mendengar, menulis dan berkata tetapi juga aspek pemrosesan informasi sekunsial, analitik, global atau otak kiri dan otak kanan, aspek ini adalah ketika merespon sesuatu atas lingkungan belajar (diserap secara abstrak dan konkret).

Gaya belajar auditory learners adalah gaya belajar yang mengandalkan pada pendengaran untuk bisa memahami dan mengingatnya (Uno, 2008: 181).

Sedangkan Rusman (2012:111) mengatakan siswa yang memiliki gaya belajar auditorial akan mengandalkan kesuksesan dalam belajarnya melalui telinga (alat pendengarannya).

Gaya belajar kinestetik merupakan aktivitas belajar dengan cara bergerak, belajar dan menyentuh. Anak yang memiliki gaya belajar ini mengandalkan belajar melalui gerakan, sentuhan dan melakukan tindakan (Rusman, 2012: 111). Sisi lain Uno (2008: 182) berpendapat gaya belajar kinestetik harus menyentuh sesuatu yang memberikan informasi tertentu agar dapat mengingatnya.

Gaya belajar visual mengakses citra visual, yang diciptakan maupun diingat. Warna, hubungan ruang, potret mental dan gambar menonjol dalam modalitas ini. seseorang yang sangat visual mungkin dicirikan sebagai berikut: 1) Teratur, memperhatikan segala sesuatu dan menjaga penampilan, 2) Mengingat dengan gambar dan lebih suka membaca dari pada dibacakan, 3) Membutuhkan gambaran dan tujuan menyeluruh dan menangkap detail, mengingat apa yang dilihat. De Porter 2003:171). Uno (2008: 181) berpendapat gaya belajar visual dijelaskan dengan seseorang harus melihat buktinya untuk kemudian bisa mempercayainya. Sedangkan Rusman (2012: 110) mengatakan visual learner adalah gaya belajar dimana gagasan,

konsep, data dan informasi dikemas dalam bentuk gambar dan teknik.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata pembentukannya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil merupakan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau suatu proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional (Purwanto, 2011: 44). Sedangkan belajar dalam arti luas adalah semua persentuhan pribadi dengan lingkungan yang menimbulkan perubahan perilaku (Purwanto, 2011: 47)

Sedangkan Menurut Tanjung dan Nababan (2018:37) hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki seseorang setelah ia menerima pengalaman belajar. Sutrisno (2008:25) mengemukakan hasil belajar merupakan gambaran tingkat penguasaan siswa terhadap sasaran belajar pada topik bahasan yang *dieksperimenkan*, dan diukur berdasarkan jumlah skor jawaban benar pada soal yang disusun sesuai dengan sasaran belajar.

IPS merupakan mata pelajaran yang diajarkan di SD yang bersifat terpadu. Keterpaduan tersebut merupakan hasil dari penyederhanaan atau pemfusiian pengetahuan dari ilmu-ilmu sosial yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan dan kebutuhan siswa sekolah dasar dan menengah.

Fahreza dan Husna (2017 : 39) Pembelajaran IPS di merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

#### **METODE**

Penelitian ini dilakukan di SDN 067775 Medan, periode penelitian bulan april sampai dengan juni 2015 tahun pelajaran 2014/2015. Populasinya adalah seluruh siswa kelas V sebanyak 82 siswa, dimana kelas V–A sebanyak 42 siswa dan kelas V–B sebanyak 40 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan secara *cluster random sampling*, dimana kelas V–A sebagai kelas eksperimen strategi pembelajaran mencari pasangan (*make a match*) dan kelas V–B sebagai kelas eksperimen strategi pembelajaran kekuatan dua kepala. Instrumen yang digunakan untuk mengumpul data adalah tes hasil belajar IPS dan lembar observasi gaya belajar.

Metode penelitian menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain penelitian factorial 2x2. Teknik analisis

data menggunakan ANAVA pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan umum dari penelitian ini adalah diperolehnya informasi tentang (1) Pengaruh strategi pembelajaran mencari pasangan dan kekuatan dua kepala terhadap hasil belajar; (2) Pengaruh gaya belajar auditori dan kinestetik terhadap hasil belajar IPS siswa; (3) Interaksi antara strategi pembelajaran dengan gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar IPS siswa.

Hasil penelitian yang disajikan dalam bab ini meliputi hasil yang diperoleh dari hasil tes. Hasil penelitian yang diperoleh dari tes yaitu hasil tes evaluasi untuk mengukur hasil belajar IPS.

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian diketahui bahwa hasil belajar ilmu pengetahuan sosial yang diajar dengan strategi pembelajaran mencari pasangan skor terendah adalah 15, skor tertinggi 24, rata-rata = 18,07, median = 10,77, modus = 8,96, simpangan baku = 2,05. Selanjutnya hasil belajar ilmu pengetahuan sosial yang diajar dengan strategi pembelajaran kekuatan dua kepala memiliki skor terendah 15 skor tertinggi 26, rata-rata = 19,65, median = 16,3, modus = 3,90, simpangan baku = 3,14. Kemudian hasil belajar ilmu pengetahuan sosial yang memiliki gaya

belajar kinestik memiliki skor terendah 15, skor tertinggi 25, rata-rata = 18,35, median = 11,3 dan modus = 8,75, simpangan baku = 2,32 dan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial yang memiliki gaya belajar auditori skor terendah 15, skor tertinggi 26, rata-rata = 19,58, median = 13,3, modus = 3,55, simpangan baku = 3,16.

Hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran mencari pasangan dan memiliki gaya belajar kinestik memiliki skor terendah 15, skor tertinggi 23, rata-rata = 17,96 median = 9,7 dan modus = 8,75, dan simpangan baku = 1,65. Selanjutnya hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran mencari pasangan dan memiliki gaya belajar auditori mempunyai skor terendah 15, skor tertinggi 24, rata-rata = 18,22, median = 13,1, modus = 9,72 dan simpangan baku = 2,53. kemudian hasil belajar ilmu pengetahuan sosial yang diajar dengan strategi pembelajaran kekuatan dua kepala dan memiliki gaya belajar kinestik mempunyai skor terendah 15, skor tertinggi 25, rata-rata = 18,72, median = 14,6, modus = 8,75, simpangan baku = 2,81 dan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial yang diajar dengan strategi pembelajaran kekuatan dua kepala dan memiliki gaya belajar auditori memiliki skor terendah 15, skor tertinggi 26, rata-rata = sebesar 21,20,

median = 18,1, modus = 9,75, simpangan baku = 3,14.

Pada uji normalitas bahwa data hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran mencari pasangan dan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial yang diajar dengan strategi pembelajaran kekuatan dua kepala dinyatakan berdistribusi normal, hal ini sesuai dengan perhitungan nilai kelompok  $A_1$  sebesar  $L_0 = 0,0436$  dimana  $L_{tabel} = 0,1367$ , sedangkan untuk kelompok  $A_2$  sebesar  $L_0 = 0,0318$  dimana  $L_{tabel} = 0,1401$ . Selanjutnya data hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran mencari pasangan dan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial yang diajar dengan strategi pembelajaran kekuatan dua kepala dinyatakan berdistribusi normal sesuai dengan perhitungan nilai kelompok  $B_1$  sebesar  $L_0 = 0,0237$  dimana  $L_{tabel} = 0,1266$ , sedangkan untuk kelompok  $B_2$  sebesar  $L_0 = 0,0424$  dimana  $L_{tabel} = 0,1542$ . Kemudian data hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran mencari pasangan dan memiliki gaya belajar kinestik memiliki nilai  $L_0 = 0,0349$  dimana  $L_{tabel} = 0,0369$ , untuk hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran mencari pasangan dan memiliki gaya belajar auditori memiliki

nilai  $L_0 = 0,0011$  dimana  $L_{tabel} = 0,2288$ , untuk hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran kekuatan dua kepala dan memiliki gaya belajar kinestik memiliki nilai  $L_0 = 0,0113$  dimana  $L_{tabel} = 0,1981$ , sedangkan untuk hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran kekuatan dua kepala dan memiliki gaya belajar auditori memiliki nilai  $L_0 = 0,0442$  dimana  $L_{tabel} = 0,2457$ . kelompok  $A_1B_1, A_1B_2, A_2B_1, A_2B_2$  sesuai dengan persamaan  $L_0 < L_{tabel}$ , dengan demikian dapat dinyatakan bahwa data hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelompok  $A_1B_1, A_1B_2, A_2B_1, A_2B_2$  berdistribusi normal.

Pada uji homogenitas Uji homogenitas varians hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran mencari pasangan ( $A_1$ ) dengan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran kekuatan dua kepala ( $A_2$ ) diketahui ( $F_{hitung}$ ) adalah 0,43. Harga  $F_{t(41;39)}$  pada  $\alpha = 0,05$  adalah 1,70. Dengan demikian  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dapat dinyatakan bahwa kedua kelompok berasal dari populasi yang bersifat homogen.

Uji homogenitas varians hasil belajar ilmu pengetahuan sosial yang memiliki gaya belajar kinestik ( $B_1$ ) dengan hasil belajar Ilmu Pengetahuan

Sosial siswa yang memiliki gaya belajar auditori ( $B_2$ ) diketahui ( $F_{hitung}$ ) adalah 0,54. Harga  $F_{t(48:32)}$  pada  $\alpha = 0,05$  adalah 1,74. Dengan demikian  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , dapat dinyatakan bahwa kedua kelompok berasal dari populasi yang bersifat homogen dan Uji Homogenitas Varians Pada Empat Kelompok Sel Rancangan Eksperimen diketahui harga  $\chi^2_{hitung} = 7,74$  sedangkan  $\chi^2_{(0,05)} = 7,815$ . Kedua angka menunjukkan bahwa  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{hitung}$ , dengan demikian  $H_0$  diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa keempat kelompok data hasil belajar ilmu pengetahuan sosial, yaitu  $A_1B_1$ ,  $A_1B_2$ ,  $A_2B_1$ ,  $A_2B_2$  berasal dari populasi yang bersifat homogen.

#### PENGUJIAN HIPOTESIS

Hasil pengujian hipotesis pertama menyatakan bahwa hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran kekuatan dua kepala lebih tinggi dari pada hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran mencari pasangan ( $F_{hitung} = 4,65 > F_{tabel} = 3,96$ ). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ayuningtyas, *et al* (2013) yang mengatakan bahwa berdasarkan penelitian yang dilakukannya, didapatkan hasil belajar siswa yang memperoleh metode pembelajaran kekuatan dua kepala (*the*

*Power of two*) lebih baik dari pada metode pembelajaran mencari pasangan (*make a match*), dimana hasil penelitian menunjukkan  $F_{hitung} > F_{tabel} = 3,68 > 1,68$  dengan taraf nyata 0,05, sedangkan hasil belajar siswa yang memperoleh metode pembelajaran kekuatan dua kepala (*the Power of two*) lebih baik dari pada metode pembelajaran Ekspositori, , dimana hasil penelitian menunjukkan  $F_{hitung} > F_{tabel} = 5,75 > 1,68$  dengan taraf nyata 0,05.

Hasil pengujian hipotesis kedua menyatakan bahwa hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan gaya belajar auditori lebih tinggi dari pada hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan gaya belajar kinestik ( $F_{hitung} = 7,97 > F_{tabel} = 3,96$ ). Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Melvita (2009), penelitiannya membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang signifikan antara kelompok yang memiliki gaya belajar auditori dan kelompok yang memiliki gaya belajar kinestik. Dimana hasil uji F menunjukkan  $F_{hitung} = 9,90 > F_{t} = 3,92$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , hasil penelitiannya menyatakan bahwa Siswa dengan kecenderungan gaya belajar auditori memiliki hasil belajar bahasa Inggris yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa dengan kecenderungan gaya belajar visual dan siswa dengan kecenderungan gaya belajar kinestik. Hal ini dapat dipahami



bahwa siswa yang memiliki gaya belajar auditori, akan lebih mudah mentransfer pengetahuannya dan akan termotivasi untuk memecahkan masalah yang dihadapi, sebaliknya bagi siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik kurang termotivasi dalam belajar, kurang berani dalam mengajukan pertanyaan dan kurang memberi komentar terhadap materi yang dipelajari.

Hasil pengujian hipotesis ketiga menyatakan bahwa terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dengan gaya belajar terhadap hasil belajar IPS siswa ( $F_{hitung} = 4,47 > F_{tabel} = 3,96$ ). Hasil Penelitian ini juga didukung oleh penelitian Amelia (2015) yang menyatakan adanya interaksi strategi pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar selanjutnya Marpaung dan Napitupulu (2014) yang menyatakan terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran kekuatan dua kepala lebih tinggi dibandingkan hasil belajar IPS siswa

yang diajar dengan strategi pembelajaran mencari pasangan.

2. Hasil belajar IPS kelompok siswa yang memiliki gaya belajar auditori lebih tinggi dibandingkan hasil belajar IPS kelompok siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik.
3. Terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar IPS siswa. Siswa dengan gaya belajar auditori akan memperoleh hasil belajar yang lebih jika diajar dengan strategi pembelajaran kekuatan dua kepala. Demikian pula siswa yang memiliki gaya belajar auditori, akan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi jika diajar dengan strategi pembelajaran mencari pasangan.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan dan keterbatasan penelitian, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru perlu memperhatikan materi pelajaran yang akan disampaikan dan merancang strategi pembelajaran yang akan di terapkan di kelas.
2. Guru perlu memperhatikan karakteristik siswa, karena gaya belajar bisa memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa.
3. Karakteristik siswa yang dijadikan variabel moderator dalam penelitian

ini adalah gaya belajar oleh karena itu, disarankan untuk penelitian lanjut guna melengkapi kajian penelitian ini, seperti minat, bakat, tingkat kreativitas dan sebagainya.

4. Perlu diadakannya pelatihan bagi guru dalam upaya peningkatan kemampuan dalam merancang dan menerapkan strategi pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Chairunnisa, 2015 Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa di Kelas V SDN 067775 Medan. *Tesis*, Program Studi S2 Universitas Negeri Medan.
- Amelia, Chairunnisa, 2012 Hubungan Perhatian Siswa dalam Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI di SDN 067775 Medan Tahun Ajaran 2011/2012. *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Medan.
- Ayuningtyas, Dita Charisma dan Faisal Affandi, 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Aktif dengan Metode Pembelajaran The Power of Two dan Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sale, *Seminar Nasional Second Lontar Physics Forum Semarang*. LPF1308-1 : LPF1308-4.
- De Porter, *Quantum Teaching*, (terj. Ali Nilandari), 2003, Bandung : Kaifa.
- Emiyanti, Erni, 2011, Penerapan Metode Index Card Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII A Mts. Malang : *Tesis*. Program Pasca Sarjana UIN Maulana Malikibrahim.
- Fahreza, F dan Husna, N, 2017 Pengaruh Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SD Negeri Paya Peunaga Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Bina Gogik Volume 4 No.2 September 2017*
- Fahreza, F dan Junikar. 2018, Implementasi Pendekatan Lesson Study Terhadap Hasil Belajar Dan Karakter Siswa Di Kelas IV SD Negeri Paya Peunaga. *Jurnal Genta Mulia Volume IX No. 2 Juli 2018*
- Gunawan, Adi W, 2006. "Genius Learning Strategi". Jakarta : Pustaka Utama.
- Mafatih, A. B. H, 2007. *Makalah Strategi Belajar dengan cara Kooperatif (Bidang Studi IPS)*. <http://media.diknas.go-id>. Diakses pada tanggal 03 februari 2015.
- Melvita, Santi (2009) Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Di SMA Negeri 4 Banda Aceh. *Tesis*, UNIMED.

- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Jogjakarta. Pustaka Pelajar
- Marpaung Rosmawati Juni dan Efendi Napitupulu, 2014, Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, UNIMED
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno, Leo, 2008. *Pengembangan Pembelajaran IPA*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Suyatno, 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka.
- Tanjung, H.S & Nababan, S.A (2018). *Pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok pecahan di kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang*. Bina Gogik, Vol. 1. No. 1, 2018
- Tanjung, H.S & Nababan, S.A. (2018). *Pengembangan perangkat pembelajaran Matematika berorientasi model pembelajaran Berbasis masalah (PBM) untuk meningkatkan Kemampuan berpikir kritis siswa SMA se-Kuala Nagan Raya Aceh*. Genta Mulia, Vol. IX. No. 1, 2018
- Uno, Hamzah B. 2008. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Warsita, Bambang, 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.