

**HUBUNGAN GAYA BELAJAR DENGAN POLA BERMAIN SISWA SD KELAS V
SE-GUGUS V UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN LENDAH
KABUPATEN KULON PROGO**

ARTIKEL JURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Arni Praesti
NIM 11108244096

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MEI 2015**

PERSETUJUAN

Artikel jurnal skripsi yang berjudul “HUBUNGAN GAYA BELAJAR DENGAN POLA BERMAIN SISWA SD KELAS V SE-GUGUS V UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN LENDAH KABUPATEN KULON PROGO” yang disusun oleh Arni Praesti, NIM 11108244096 telah disetujui pembimbing untuk dipublikasikan.

Yogyakarta, Mei 2015

Pembimbing I

Pembimbing II



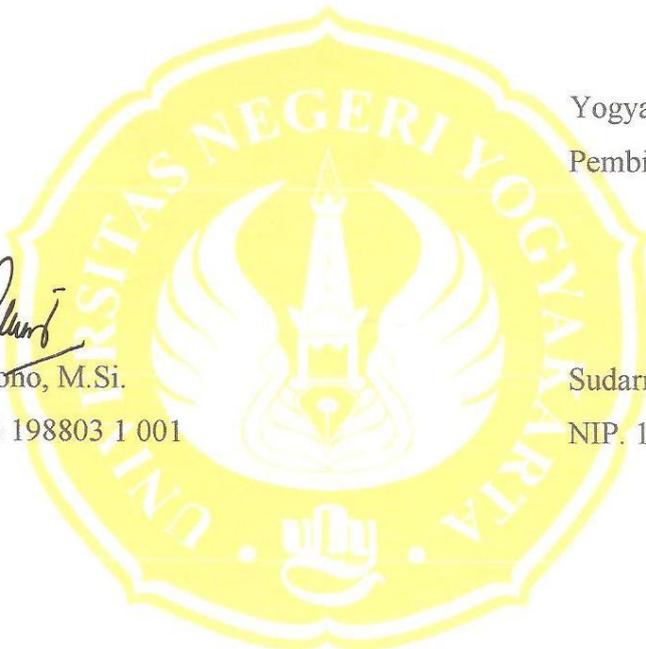
Bambang Saptono, M.Si.

NIP. 19610723 198803 1 001



Sudarmanto, M.Kes.

NIP. 19570508 198303 1 001



HUBUNGAN GAYA BELAJAR DENGAN POLA BERMAIN SISWA SD KELAS V SE-GUGUS V UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN LENDAH KABUPATEN KULON PROGO

THE RELEVANCE OF LEARNING STYLES WITH THE PATTERN OF PLAYING FIFTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL IN THE FIFTH CLUSTER UPTD PAUD AND DIKDAS DISTRICT OF LENDAH KULON PROGO REGENCY

Oleh: Arni Praesti, pgsd/ppsd/fip, universitas negeri yogyakarta
Praestie@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan gaya belajar dengan pola bermain siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V se-Gugus V Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo yang berjumlah 95 siswa dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 77 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode angket angket. Sebelum penelitian dilaksanakan, maka dilakukan terlebih dahulu uji coba instrumen yaitu uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data adalah statistik inferensial yang dilakukan dengan uji prasyarat analisis dan pengujian hipotesis. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan linearitas sedangkan pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis korelasi product moment dan regresi sederhana. Dari hasil uji hipotesis menunjukkan terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara gaya belajar dengan pola bermain siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon progo. Hal tersebut ditunjukkan dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,637 > 0,221$) pada taraf signifikan 5 %. Sedangkan nilai koefisien determinan (R^2) adalah 0,406 yang berarti bahwa faktor gaya belajar memberikan kontribusi terhadap pola bermain sebesar 40,6% dan selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata kunci : *gaya belajar, pola bermain*

ABSTRACT

This research is to know relationship the learning styles with the pattern of playing fifth grade elementary school in the Fifth Cluster UPTD PAUD and DIKDAS District of Lendah Kulon Progo Regency. This research is quantitative. The subjects are fifth grade elementary school in the Fifth Cluster UPTD PAUD and DIKDAS District of Lendah Kulon Progo Regency. The population of research are fifth grade elementary school in the Fifth Cluster UPTD PAUD and DIKDAS District of Lendah Kulon Progo Regency were 95 students and the sample used were 77 students. The method of this research used quantitative research approach. Before being used in research, the tests have been validated and reliabilied. Data analysis techniques which used in this research is inferential quantitative and hypothesis testing. The results concluded that there is a positive and significant relationship between learning styles with the pattern of playing fifth grade elementary school in the Fifth Cluster UPTD PAUD and DIKDAS District of Lendah Kulon Progo Regency. This is indicated by count of $r > table$ of r ($0.637 > 0.221$) at the 5% significancel. While the value of the determinant coefficient (R^2) is 0.406, which means that learning style factor contributing to the pattern of playing is 40.6% and other factors not examined in this study.

Keywords: learning styles, the pattern of playing

PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya jaman, pendidikan sangat penting dalam mengembangkan kehidupan manusia dan

meningkatkan kemajuan suatu negara. Peningkatan mutu dalam pendidikan berperan besar dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu cara untuk

memperoleh pendidikan adalah melalui sekolah. John W. Santrock (2007: 246) berpendapat bahwa sekolah memberi anak-anak sumber ide baru yang kaya untuk membentuk perasaan diri mereka sendiri. Jadi sekolah memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan diri melalui pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa memperoleh ide-ide baru dengan mempelajari materi pelajaran di kelas. Salah satu jenjang pendidikan di Indonesia adalah Sekolah Dasar (SD).

Berdasarkan tingkat perkembangannya siswa SD masih berada pada tahap operasional konkret, dimana dalam memahami materi masih diperlukan contoh konkret sesuai perkembangan siswa dan materi yang akan dipelajarinya. Setiap kegiatan pembelajaran tentunya selalu mengharapkan akan menghasilkan pembelajaran yang maksimal. Namun setiap siswa memproses informasi dengan cara yang berbeda. Masing-masing pelajar memiliki cara tersendiri dalam memahami materi pelajaran, ada yang mempelajari materi pelajaran sambil mendengarkan musik, dengan menggaris bawahi kata-kata penting menggunakan pensil warna, membuat catatan kecil, membuat singkatan-singkatan terkait materi, membuat peta pikiran, mencoret-coret buku catatan dan masih banyak cara belajar lainnya. Terdapat tiga gaya belajar yaitu visual (cenderung belajar melalui apa yang mereka lihat), auditorial (belajar melalui apa yang mereka dengar) dan kinestetik (belajar melalui gerak dan sentuhan) (DePorter & Hernacki, 2002: 110-112).

Selain aktivitas belajar yang masih diperlukan contoh konkret, siswa SD masih senang bermain. Bermain merupakan kebutuhan

yang harus dipenuhi terutama pada masa kanak-kanak. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak untuk memperoleh kesenangan. Hal ini sesuai dengan pendapat Euin Sunarti dan Rulli Purwani (2005: xvii) yang menyatakan bahwa bermain identik dengan kegiatan yang menyenangkan, menggembirakan, dipenuhi suasana suka dan ceria. Selain itu bermain memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak, hal ini sesuai dengan pendapat Endang Poerwanti dan Nur Widodo (2000: 99) yang menyatakan bahwa bermain bagi anak-anak mempunyai peran yang sangat penting untuk perkembangan fisik, psikologis dan sosial anak, sehingga untuk dapat mencapai perkembangan yang optimal anak harus diberi waktu dan kesempatan untuk bermain terutama dengan teman sebaya.

Berdasarkan pengamatan pada tanggal 28 Oktober 2014 di SD Negeri Banarejo, cara mengajar guru cenderung menggunakan aktivitas audio yang melibatkan pendengaran, sementara siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda. Selain itu, selama proses pembelajaran guru belum menerapkan pembelajaran yang menarik dengan melibatkan siswa. Padahal pada tahap perkembangan ini, siswa SD masih senang bermain dan memerlukan contoh konkret dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan pengamatan di SD Negeri Banarejo, terdapat berbagai cara yang siswa lakukan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa gaya belajar setiap siswa beragam. Selain gaya belajar, kegiatan bermain yang dilakukan siswa SD beragam jenisnya, baik kegiatan bermain yang melibatkan banyak gerak tubuh

atau kegiatan bermain yang tidak membutuhkan banyak gerak tubuh.

Sulistyorini (2006: 109), membagi kegiatan bermain menjadi dua macam yaitu bermain aktif dan pasif.

a. Bermain aktif

Dalam bermain aktif kesenangan dimunculkan oleh kegiatan yang dilakukan anak, misalnya kesenangan yang timbul karena berlari, berhasil menyelesaikan puzzle, merancang sesuatu dan sebagainya.

b. Bermain pasif

Bermain pasif atau sering disebut juga hiburan adalah kesenangan yang diperoleh dari kegiatan orang lain atau melihat sesuatu yang menyenangkan, misalnya membaca buku, menonton televisi, melihat teman bermain dan sebagainya.

Dari permasalahan-permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian hubungan gaya belajar dengan pola bermain. Gaya belajar pada umumnya dapat dibedakan menjadi 3 yaitu gaya belajar visual, auditory, dan kinestetik (DePorter & Hernacki, 2002: 110-112). Sedangkan untuk kegiatan bermain dapat dibedakan menjadi bermain aktif dan bermain pasif (Sulistyorini, 2006: 109). Peneliti ingin mengetahui berbagai gaya belajar dan pola bermain yang dimiliki siswa di sekolah maupun di rumah sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan analisis situasi tersebut peneliti bermaksud untuk meneliti hubungan gaya belajar dengan pola bermain siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2012: 14) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD DAN DIKDAS Kecamatan Lendah, Kabupaten Kulon Progo yang terdiri atas 5 sekolah dasar yaitu SD Negeri Banarejo, SD Negeri Mendiro, SD Negeri Gegulu, SD Negeri Sembungan, dan SD Negeri Pengkol. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2014/2015 yaitu pada tanggal 2-7 Maret 2015.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa SD kelas V se-Gugus V Kecamatan Lendah yang berjumlah 95 siswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini sejumlah 77 siswa. Teknik pengambilan anggota sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling*.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket. Angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Nana Syaodih, 2010: 219).

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen untuk mengukur gaya belajar dan instrumen untuk mengukur pola bermain.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah statistik inferensial yang merupakan teknik statistika yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi (Sugiyono, 2012: 209). Karena hipotesis dalam penelitian dalam penelitian ini bersifat asosiatif maka hipotesis ini diuji dengan teknik korelasi product moment. Analisis ini dimaksudkan untuk mengungkap korelasi atau hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa siswa SD kelas V se-Gugus V Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo yang telah diambil sampel diketahui sebanyak 13 siswa memiliki gaya belajar visual atau 13,88%, 45 siswa memiliki gaya belajar auditory atau 58,44%, 6 siswa memiliki gaya belajar kinestetik atau 7,8%. Selain tiga gaya belajar tersebut, berdasarkan hasil penelitian ditemukan 3 gaya belajar yang merupakan gabungan dari 2 atau 3 gaya belajar yaitu 2 siswa memiliki gaya belajar visual-auditory-kinestetik atau 2,3%, 7 siswa dengan gaya belajar visual-auditory atau 9,1%, dan 4 siswa dengan gaya belajar auditory-kinestetik atau 5,19%. Sedangkan untuk pola bermain diketahui sebanyak 19 siswa mempunyai

pola bermain aktif atau 24,7%, 47 siswa memiliki pola bermain pasif atau 61% dan 11 siswa atau 14,3% memiliki pola bermain yang seimbang antara aktif dan pasif.

Dari hasil penelitian diketahui bahwa siswa dengan gaya belajar auditory cenderung memiliki pola bermain aktif, begitupula dengan siswa dengan gaya belajar auditory cenderung memiliki pola bermain pasif. Hal tersebut ditunjukkan dengan skor tertinggi yaitu 9 siswa yang dengan gaya belajar auditory memiliki pola bermain aktif dan 30 siswa yang dengan gaya belajar auditory memiliki pola bermain pasif, sedangkan sebanyak 4 siswa dengan gaya belajar kinestetik juga cenderung memiliki pola bermain pasif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat keadaan sebenarnya bagaimana gaya belajar, pola bermain, dan bagaimana hubungan gaya belajar dengan pola bermain siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah gaya belajar dan yang menjadi variabel terikat adalah pola bermain. Berdasarkan hasil analisis data maka diperoleh hasil perhitungan korelasi product moment sebesar 0,635 dengan arah positif. Oleh karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,637 > 0,221$) pada taraf signifikan 5 % maka hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara gaya belajar dengan pola bermain siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo diterima. Dengan adanya hubungan antara kedua variabel tersebut, maka dapat diartikan bahwa gaya belajar mempengaruhi pola bermain siswa.

Untuk mengetahui korelasi antara indikator gaya belajar dengan pola bermain maka dilakukan analisis antar indikator sebagai berikut:

1. Korelasi gaya belajar visual dengan pola bermain aktif.

Berdasarkan hasil analisis data maka diperoleh hasil perhitungan korelasi product moment sebesar 0,501 dengan arah positif. Oleh karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,501 > 0,221$) pada taraf signifikan 5% maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara gaya belajar visual dengan pola bermain aktif dengan interpretasi sedang.

2. Korelasi gaya belajar visual dengan pola bermain pasif.

Berdasarkan hasil analisis data maka diperoleh hasil perhitungan korelasi product moment sebesar 0,487 dengan arah positif. Oleh karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,487 > 0,221$) pada taraf signifikan 5% maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan gaya belajar visual dengan pola bermain pasif dengan interpretasi sedang.

3. Korelasi gaya belajar auditory dengan pola bermain aktif.

Berdasarkan hasil analisis data maka diperoleh hasil perhitungan korelasi product moment sebesar sebesar 0,418 dengan arah positif. Oleh karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,418 > 0,221$) pada taraf signifikan 5% maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan gaya belajar auditory dengan pola bermain aktif dengan interpretasi sedang.

4. Korelasi gaya belajar auditory dengan pola bermain.

Berdasarkan hasil analisis data maka diperoleh hasil perhitungan korelasi product moment sebesar 0,455 dengan arah positif. Oleh karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,455 > 0,221$) pada taraf signifikan 5% maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan gaya belajar auditory dengan pola bermain dengan interpretasi sedang.

5. Korelasi gaya belajar kinestetik dengan pola bermain aktif.

Berdasarkan hasil analisis data maka diperoleh hasil perhitungan korelasi product moment sebesar 0,498 dengan arah positif. Oleh karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,498 > 0,221$) pada taraf signifikan 5% maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan gaya belajar kinestetik dengan pola bermain aktif dengan interpretasi sedang.

6. Korelasi gaya belajar kinestetik pola bermain pasif.

Berdasarkan hasil analisis data maka diperoleh hasil perhitungan korelasi product moment sebesar 0,472 dengan arah positif. Oleh karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,472 > 0,221$) pada taraf signifikan 5% maka disimpulkan bahwa terdapat hubungan gaya belajar kinestetik pola bermain pasif dengan interpretasi sedang.

Dari hasil analisis korelasi product moment diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,635 dengan arah positif. Oleh karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,637 > 0,221$) pada taraf signifikan 5 % , maka terdapat hubungan pola bermain dengan gaya belajar siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD DAN DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten

Kulon Progo diterima. Berdasarkan hasil perhitungan korelasi 0,637 itu signifikan. Jadi hasilnya dapat diberlakukan pada populasi dimana sampel diambil.

Berdasarkan hasil analisis data diatas, diperoleh nilai konstan sebesar 16,215 koefisien regresi untuk variabel pola bermain sebesar 0,455, sehingga model regresi sederhana yang diperoleh dapat dinyatakan sebagai berikut $Y = 16,215 + 0,455 X$. Nilai 0,455 merupakan perubahan garis regresi, dimana setiap satu satuan dari X akan diikuti perubahan Y sebesar 0,455. Maksudnya setiap kenaikan 1 unit skor maka akan diikuti kenaikan gaya belajar sebesar 0,455 dengan asumsi bahwa pola bermain bersifat tetap.

Dari hasil analisis menunjukkan bahwa R-Square sebesar 0,406 yang berarti bahwa faktor gaya belajar memberikan kontribusi terhadap pola bermain sebesar 40,6% dan selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini..

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara gaya belajar dengan pola bermain siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo. Oleh karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,637 > 0,221$) pada taraf signifikan 5 % maka hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Hasil analisis regresi dalam penelitian ini didapat koefisien determinan (R^2) sebesar 0,406 yang berarti bahwa faktor gaya belajar

memberikan kontribusi terhadap pola bermain sebesar 40,6% dan selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- DePorter, Bobbi & Mike Hernacki. (2002). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Endang Poerwanti & Nur Widodo. (2000). *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: UMM Press.
- Euin Sunarti & Rulli Purwani. 2005. *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Jakarta: Gramedia.
- John W. Santrock. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulistiyorini. 2006. *Menepis Hambatan Tumbuh Kembang Anak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.