

ANALISIS GAYA BELAJAR SISWA YANG MAIN GAME ONLINE DI SEKOLAH DASAR NEGERI 010 KECAMATAN KUBU TAHUN PELAJARAN 2013/2014

Nurhayati, Abu Asyari, Rosmawati

Email: nurhayatirs957@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Riau

Abstract This study, entitled "Analysis of Student Learning Styles Play Games Online at State Primary School 010 Kubu district academic year 2013/2014". This study aims to: 1). To describe the visual learning style of students, 2). To know the description of auditory learning styles of students, 3). To find a picture of kinesthetic learning styles of students and 4). To find a picture of the students' learning styles play the game online at SDN 010 Kubu district. The method used in this research: descriptive methods. The population in this study were all students of class IV, V, and VI Elementary School 010 Kubu district school year 2013/2014, this study uses saturated sample technique or the total sample with a total sample of 92 people. The experiment was conducted in March and ending in May 2014. Based on the research results, it can be seen that the description of a visual learning style of students in middle category is 70.65%. While the picture of auditory learning style in middle category, namely 56, 57% and kinesthetic learning style picture also in middle category, namely 65, 21%, As well as an overview of learning styles of students who play online games in SD Negeri 010 Kubu district school year 2013/2014 is most of the students have a visual learning style that is 52.45% (48 people). Auditory 25.61% (as many as 24 people) and Kinesthetic 21.94% (20 persons). Based on the results of the data analysis of research, discussion, research findings, the conclusions of this study then recommended to the school (principal) Elementary School 010 Kubu district to be able to understand and care about the learning styles of students who play the game online. Expected to classroom teachers in order to further increase its attention to students' learning styles and find a method of learning that fit each student's learning style appropriately. For parents are expected to be able to accompany her home learning activities, especially for children who have unique learning styles according to the character of the child, so that the learning objectives will be easily accessible and understood the child. For researchers, the next challenge studies to investigate students' learning styles in terms of environmental and psychological factors.

Keywords: *Learning Styles visual, auditory and kinesthetic.*

ANALISIS GAYA BELAJAR SISWA YANG MAIN GAME ONLINE DI SEKOLAH DASAR NEGERI 010 KECAMATAN KUBU TAHUN PELAJARAN 2013/2014

Nurhayati, Abu Asyari, Rosmawati

Email: nurhayatirs957@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Riau

Abstrak Penelitian ini berjudul "Analisis Gaya Belajar Mahasiswa Mainkan Game Online Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Kubu 010 tahun akademik 2013/2014". Penelitian ini bertujuan untuk: 1). Untuk menggambarkan gaya belajar visual siswa, 2). Untuk mengetahui gambaran gaya belajar auditori siswa, 3). Untuk menemukan gambar gaya belajar kinestetik siswa dan 4). Untuk menemukan gambar gaya belajar siswa bermain game online di SDN 010 kabupaten Kubu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini: metode deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV, V, dan VI SD 010 Kubu sekolah kabupaten teknik sampel tahun 2013/2014, penelitian ini menggunakan jenuh atau total sampel dengan sampel total 92 orang. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret dan berakhir Mei 2014. Berdasarkan hasil penelitian, dapat dilihat bahwa deskripsi gaya belajar visual siswa berada pada kategori sedang adalah 70,65%. Sedangkan gambar gaya belajar auditori dalam kategori sedang, yaitu 56, 57%, dan kinestetik gaya belajar gambar juga berada pada kategori sedang, yaitu 65, 21%, Serta gambaran gaya siswa yang bermain game online di SD Negeri 010 belajar Kubu tahun ajaran 2013/2014 kabupaten yang sebagian besar siswa memiliki gaya belajar visual yang 52,45% (48 orang). Auditori 25,61% (sebanyak 24 orang) dan Kinestetik 21,94% (20 orang). Berdasarkan hasil analisis data penelitian, diskusi, hasil penelitian, kesimpulan dari penelitian ini kemudian dianjurkan untuk sekolah (kepala sekolah) SD 010 kabupaten Kubu untuk dapat memahami dan peduli tentang gaya belajar siswa yang memainkan game online. Diharapkan untuk guru kelas untuk lebih meningkatkan perhatiannya pada gaya belajar siswa dan menemukan metode pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa secara tepat. Bagi orang tua diharapkan dapat menemani kegiatan belajar rumahnya, terutama bagi anak-anak yang memiliki gaya belajar yang unik sesuai dengan karakter anak, sehingga tujuan pembelajaran akan mudah diakses dan dipahami anak. Bagi peneliti, studi tantangan berikutnya untuk menyelidiki gaya belajar siswa dalam hal faktor lingkungan dan psikologis.

Kata kunci: Gaya Belajar visual, auditori dan kinestetik.

PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan berkualitas merupakan amanah undang-undang yang tertuang dalam UU SISDIKNAS tahun 2003 pada Pasal 3 disebutkan bahwa:

“ Pendidikan nasional mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (UU SISDIKNAS 2003 pasal 3).

Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang mampu mengembangkan Kemampuan peserta didik, membentuk karakter dan peradaban bangsa. Oleh karena itu, harus dikembangkan dalam pendidikan disekolah aspek keimanan, ketakwaan, akhlak mulia, kesehatan, ilmu, kecakapan, kreatifitas, kemandirian, demokratis dan tanggung jawab pada anak didik dan seluruh stake holders pendidikan.

Dalam kegiatan belajar mengajar dapat timbul berbagai masalah baik bagi pelajar itu sendiri maupun bagi pengajar. Misalnya bagaimana menciptakan kondisi yang baik agar berhasil, memilih metode dan alat-alat yang sesuai dengan jenis dan situasi belajar, menyusun rencana pembelajaran, menyesuaikan proses belajar dengan keunikan siswa, penilaian hasil belajar siswa dan sebagainya.

Bagi siswa sendiri, masalah-masalah belajar yang mungkin timbul misalnya pengaturan waktu belajar, memilih cara belajar, menggunakan buku-buku pelajaran, belajar berkelompok, mempersiapkan diri untuk ujian, memilih mata pelajaran yang cocok dan sebagainya.

Keberhasilan belajar siswa itu sendiri dipengaruhi oleh berbagai factor, baik internal (yang bersumber dari dalam diri sendiri) maupun eksternal (yang bersumber dari luar/lingkungan) Gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, disekolah dan dalam situasi -situasi antar pribadi. Ketika disadari bagaimana individu menyerap dan mengolah informasi, seseorang dapat menjadikan belajar dan berkomunikasi lebih mudah dengan gaya individu itu sendiri. Ada orang (individu) yang belajar paling baik secara berkelompok, sedangkan yang lain lagi memilih adanya figur otoriter seperti orang tua atau guru, yang lain lagi merasa bahwa bekerja sendirilah yang efektif bagi mereka. Sebagian orang ada yang memerlukan musik sebagai latar belakang, sedangkan yang lain tidak dapat berkonsentrasi kecuali dalam ruangan sepi. Ada orang yang memerlukan lingkungan kerja yang teratur dan rapi, tetapi yang lain lagi lebih suka menggelar segala sesuatunya dapat terlihat. Bobbi De Porter dan Mike Hernacki (2003: 110) telah disepakati secara umum ada 2 kategori, terutama tentang bagaimana anak belajar. Pertama, bagaimana anak menyerap informasi dengan mudah (modalitas). Kedua, cara mengatur dan mengolah informasi tersebut (dominasi otak). Gaya belajar seseorang adalah kombinasi dari bagaimana ia menyerap kemudian mengatur dan mengolah informasi.

Pendidikan berkarakter harus terus diterapkan agar siswa/i mempunyai perubahan tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari. Demikian juga harapan para

guru, orang tua dan komponen pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 010 Kecamatan Kubu. Akan tetapi pada kenyataannya masih ditemui siswa/i yang memiliki kebiasaan yang kurang baik, dengan beberapa gejala-gejala yang terlihat antara lain :

1. Sebagian siswa kadang-kadang kehilangan konsentrasi ketika dalam proses belajar mengajar berlangsung
2. Sebagian siswa tidak dapat duduk diam dalam jangka waktu yang lama
3. Sebagian siswa kurang memahami pelajaran jika sudah dipraktikkan
4. Sebagian siswa kurang mampu dalam mendengarkan dan berkomunikasi dalam suasana yang konstruktif
5. Sebagian siswa ada yang gaya belajarnya visual, auditorial dan kinestetik
6. Adanya siswa yang main game online dan dapat mempengaruhi gaya dalam belajarnya.

Untuk mengetahui klarifikasi dan bentuk-bentuk masalah yang mengganggu peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga siswa berkembang secara optimal maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul :

“ANALISIS GAYA BELAJAR SISWA YANG MAIN GAME ONLINE DI SEKOLAH DASAR NEGERI 010 KECAMATAN KUBU TAHUN PELAJARAN 2013/2014”.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas maka perumusan masalah-masalah adalah sebagai berikut : 1) bagaimanakah gambaran gaya belajar visual siswa yang main game online di SDN 010 Kecamatan Kubu tahun pelajaran 2013/2014? 2) Bagaimanakah gambaran gaya belajar auditorial siswa yang main game online di SDN 010 Kecamatan Kubu tahun pelajaran 2013/2014? 3) Bagaimanakah gambaran gaya belajar kinestetik siswa yang main game online di SDN 010 Kecamatan Kubu tahun pelajaran 2013/2014? 4) Bagaimanakah gambaran gaya belajar siswa yang main game online di SDN 010 Kecamatan Kubu tahun pelajaran 2013/2014?

Tujuan Penelitian 1) Untuk mengetahui gambaran gaya belajar visual siswa yang main game online di SDN 010 Kecamatan Kubu tahun pelajaran 2013/2014 2) Untuk mengetahui gambaran gaya belajar auditorial siswa yang main game online di SDN 010 Kecamatan Kubu tahun pelajaran 2013/2014 3) Untuk mengetahui gambaran gaya belajar kinestetik siswa yang main game online di SDN 010 Kecamatan Kubu tahun pelajaran 2013/2014 4) Untuk mengetahui gambaran gaya belajar siswa yang main game online di SDN 010 Kecamatan Kubu tahun pelajaran 2013/2014.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif. Metode deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan antara variabel satu dengan yang lain.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV, V, VI SD Negeri 010 Kecamatan Kubu Tahun Pelajaran 2013/2014 berjumlah 92 orang. Sampel penelitian, untuk mengambil sampel penelitian ini digunakan teknik total sampling yaitu semua anggota populasi menjadi anggota sampel (sampel jenuh) dalam hal ini sampel diambil dari semua siswa mulai dari kelas IV, V dan VI dengan jumlah populasi dan sampel sebagai berikut :

TABEL 1.
JUMLAH POPULASI DAN SAMPEL

No	Kelas	Populasi	Sample
1	IV	32	32
2	V	28	28
3	VI	32	32
Jumlah		92	92

Sumber Data :SD Negeri No 010 Kecamatan Kubu Tahun Pelajaran 2013/2014

Istrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah alat berupa angket yang disebarakan kepada responden terdiri dari empat puluh pernyataan-pernyataan.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat kisi-kisi berikut ini :

TABEL 2.
KISI-KISI INSTRUMEN GAYA BELAJAR

Variable	Indikator	No Item	Jumlah
Gaya belajar Siswa di SDN 010 Kecamatan Kubu Tp. 2013/2014	a. Gaya belajar visual	1 - 20	20
	b. Gaya belajar Auditorial	21 - 30	10
	c. Gaya belajar Kinestetik	31 - 40	10
Jumlah			40

Sumber: *Bobbi De Porter (2003)*

Angket terdiri dari 40 item tentang gaya belajar siswa visual, auditorial dan kinestetik dengan alternatif jawaban ia dan tidak. Untuk menguji kebenaran yang telah dikemukakan diatas, maka perlu menganalisa data dengan menggunakan persentase. Untuk mengetahui gambaran rumusnya:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase

F = Prekuensi data penelitian

N = Jumlah responden.

(Anas Sudijono: 2005: 43)

HASIL PENELITIAN

Sebelum menampilkan hasil penelitian terlebih dahulu di tentukan tolok ukur gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3 dan 4 berikut ini.

TABEL 3.
TOLOK UKUR GAYA BELAJAR VISUAL

No	Kategori	Rentang Skor
1.	Tinggi	13,34-20
2.	Sedang	6,67-13,33
3.	Rendah	0-6,66

Sumber : Data Olahan Penelitian

TABEL 4.
TOLOK UKUR GAYA BELAJAR AUDITORIAL DAN KINESTETIK

No	Kategori	Rentang Skor
1.	Tinggi	6,67-10
2.	Sedang	3,34-6,66
3.	Rendah	0-3,33

Sumber : Data Olahan Penelitian

1. Gambaran Gaya Belajar Visual Siswa yang Main Game Online di SDN 010 Kecamatan Kubu Tahun Pelajaran 2013/2014

Dari data yang dikumpulkan melalui angket tentang gaya belajar siswa yang main game online di SDN 010 Kecamatan Kubu Tahun Pelajaran 2013/2014 sebanyak 92 orang dapat dilaporkan hasilnya sebagai berikut:

TABEL 5.
GAMBARAN GAYA BELAJAR VISUAL SISWA YANG MAIN GAME ONLINE DI SDN 010 KECAMATAN KUBU TAHUN PELAJARAN 2013/2014

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	Tinggi	13,34-20	26	28,27
2.	Sedang	6,67-13,33	65	70,65
3.	Rendah	0-6,66	1	1,08
Jumlah			92	100%

Sumber : Data Olahan Penelitian, 2014

Berdasarkan tabel 5 diatas hasil penelitian diperoleh sebanyak 70,65% gaya belajar visual berada pada kategori sedang.

2. Gambaran Gaya Belajar Auditorial Siswa yang Main Game Online di SDN 010 Kecamatan Kubu Tahun Pelajaran 2013/2014

TABEL 6.
GAMBARAN GAYA BELAJAR AUDITORIAL SISWA YANG MAIN GAME ONLINE DI SDN 010 KECAMATAN KUBU TAHUN PELAJARAN 2013/2014.

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	Tinggi	6,67-10	36	39,31
2.	Sedang	3,34-6,66	52	56,57
3.	Rendah	0-3,33	4	4,30
Jumlah			92	100%

Sumber : Data Olahan Penelitian, 2014

Berdasarkan tabel 6 diatas hasil penelitian diperoleh sebanyak 56,57% gaya belajar auditorial berada pada kategori sedang.

3. Gambaran Gaya Belajar Kinestetik Siswa yang Main Game Online di SDN 010 Kecamatan Kubu Tahun Pelajaran 2013/2014

TABEL 7.
GAMBARAN GAYA BELAJAR KINESTETIK SISWA YANG MAIN GAME ONLINE DI SDN 010 KECAMATAN KUBU TAHUN PELAJARAN 2013/2014

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	Tinggi	6,67-10	19	20,66
2.	Sedang	3,34-6,66	60	65,21
3.	Rendah	0-3,33	13	14,13
Jumlah			92	100%

Sumber : Data Olahan Penelitian, 2014

Berdasarkan tabel 7 diatas hasil penelitian diperoleh sebanyak 65,21% gaya belajar kinestetik berada pada kategori sedang.

4. Gambaran Gaya Belajar Siswa yang Main Game Online di SDN 010 Kecamatan Kubu Tahun Pelajaran 2013/2014

TABEL 8.
GAMBARAN GAYA BELAJAR SISWA YANG MAIN GAME ONLINE DI SDN 010 KECAMATAN KUBU TAHUN PELAJARAN 2013/2014.

No	Indikator	F	%
1.	Visual	48	52,45

2. Auditorial	24	25,61
3. Kinestetik	20	21,94
Jumlah	92	100

Sumber : Data Olahan Penelitian, 2014

Berdasarkan tabel 8 diatas hasil penelitian diperoleh sebanyak 52,45% siswa yang main game online di SDN 010 Kecamatan Kubu memiliki gaya belajar siswa visual sebanyak 48 orang, gaya belajar auditorial 25,61% sebanyak 24 orang dan gaya belajar kinestetik 21,94% sebanyak 20 orang .

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan, maka dapat dilihat bahwa gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik adalah sebagian besar berada pada kategori sedang. Gambaran gaya belajar siswa yang main game online di SD Negeri 010 Kecamatan Kubu adalah sebagian besar memiliki gaya belajar visual.

Gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, disekolah dan dalam situasi-situasi antar pribadi. Ketika disadari bagaimana individu menyerap dan mengolah informasi, seseorang dapat menjadikan belajar dan berkomunikasi lebih mudah dengan gaya individu itu sendiri.

Rita Dunn dalam Bobbi De Porter dan Mike Hernacki (2003: 110), seorang pelopor dibidang gaya belajar, telah menemukan banyak variabel yang mempengaruhi cara belajar seseorang. Ini mencakup faktor-faktor fisik, emosional, sosiologis dan lingkungan. Ada orang yang belajar paling baik secara berkelompok sedangkan yang lain lagi memilih adanya figur otoriter seperti orang tua atau guru, yang lain lagi merasa bahwa bekerja sendirilah yang efektif bagi mereka. Sebagian orang memerlukan musik sebagai latar belakang, sedangkan yang lain tidak dapat berkonsentrasi kecuali dalam ruangan sepi. Ada orang yang memerlukan lingkungan kerja yang teratur dan rapi, tetapi yang lain lagi lebih suka menggelar segala sesuatu dapat terlihat.

Bobbi De Porter dan Mike Hernacki (2003: 110), mengatakan bahwa walaupun masing-masing peneliti menggunakan istilah yang berbeda dan menemukan berbagai cara untuk mengatasi gaya belajar seseorang, telah disepakati secara umum adanya 2 kategori terutama tentang bagaimana kita belajar. Pertama, bagaimana kita menyerap informasi dengan mudah (modalitas). Kedua, cara mengatur dan mengolah informasi tersebut (dominasi otak). Gaya belajar seseorang adalah kombinasi dari bagaimana ia menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi.

Pada awal pengalaman belajar salah satu diantara langkah-langkah pertama kita adalah mengenali modalitas seseorang sebagai modalitas visual, auditori ataupun kinestetik (V-A-K). Orang visual belajar melalui apa yang mereka lihat, orang auditori belajar melalui apa yang mereka dengar, sedangkan orang yang kinestetik belajar lewat gerak dan sentuhan oleh Bobbi De Porter dan Mike Hernacki (2003: 112). Walaupun masing-masing dari kita belajar dengan

menggunakan ketiga modalitas ini, kebanyakan orang lebih cenderung pada salah satu diantara ketiganya.

KESIMPULAN

Bahwa gambaran gaya belajar aspek visual siswa yang main game SD Negeri 010 Kecamatan Kubu berada pada kategori sedang (Tujuh Puluh Koma Enam Puluh Persen), aspek auditorial juga berada pada kategori sedang (Lima Puluh Enam Koma Lima Puluh Tujuh Persen) dan Aspek kinestetik juga berada pada kategori sedang (Enam Puluh Lima Koma Dua Puluh Satu Persen). Sebagian besar siswa yang main game online di SD Negeri 010 Kecamatan Kubu Tahun Pelajaran 2013/2014 memiliki gaya belajar visual, hal ini didukung dengan hasil data yang diperoleh adalah sebagai berikut : Lima Puluh Dua Koma Empat Puluh Lima Persen anak dengan gaya belajar visual (48 orang) dan Dua Puluh Lima Koma Enam Puluh Satu Persen anak dengan gaya belajar Auditorial (24 orang) serta Dua Puluh Satu Koma Sembilan Puluh Empat Persen anak dengan gaya belajar kinestetik (20 orang).

REKOMENDASI

Berdasarkan dari hasil analisis data penelitian, pembahasan temuan peneliti dan kesimpulan penelitian ini maka merekomendasikan hal sebagai berikut : 1) Untuk pihak sekolah SD Negeri 010 Kecamatan Kubu untuk dapat memahami dan memperhatikan tentang gaya belajar siswa yang main game online. 2) Bagi guru kelas agar lebih meningkatkan perhatiannya terhadap gaya belajar siswa, dan menemukan metode belajar yang sesuai dengan masing-masing gaya belajar siswa secara tepat. 3) Bagi orang tua diharapkan agar dapat mendampingi kegiatan belajar anaknya dirumah khususnya bagi anak yang memiliki gaya belajar yang khas menurut karakter dari anak, sehingga tujuan belajar akan mudah dicapai dan dipahami anak. 4) Untuk peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian tentang gaya belajar siswa ditinjau dari faktor lingkungan dan psikologis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada kedua pembimbing saya yaitu Drs. Abu Asyari, Kons dan Dra. Rosmawati, SS, M.Pd. Kons yang tidak mengenal waktu dalam membimbing saya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dan karya tulis ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono (2008), *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada
- Aryadi, 2007. *Gaya Belajar Siswa Kelas V Etnis Tionghoa dan Etnis Batak* di SD Santa Maria Pekanbaru. Skripsi. Pekanbaru
Fakultas FKIP Universitas Riau
- Bobbi De Porter dan Mike Hernacki (2003), *Quantum Learning, Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, Bandung: Kaifa
- http://www.academia.edu/Dampak_Game_Online_terhadap_Psikologis_Anak
- Makmun Khairani (2014) *Psikologi Konseling*. Cv. Aswaja Presindo
- M. Nur Ghufro dan Rini Risnawita. S (2012) *Gaya Belajar Kajian Teoritik*. Pustaka Pelajar
- Oemar hamalik (2004) *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- R. Arlizon (1995) *Pencapaian Tugas-Tugas Perkembangan dan Kualitas Interaksi Guru Siswa dan Orang Tua (Tesis)* Bandung: Pss Ikip Bandung
- Slameto (2003) *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Syamsu Yusuf LN dan Ajuntika Nurihsan (2006) *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Zulfan Saam, (2013) *Psikologi Konseling*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Zulfan Saam dan Sriwahyuni. (2012) *Psikologi Keperawatan*. PT. Raja Grafindo Persada