

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan memberi peran penting dalam membangun kemampuan manusia agar dapat menghasilkan pribadi-pribadi manusia yang berkualitas. Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi yang dimiliki setiap manusia untuk maju dan mandiri karena pada dasarnya pendidikan merupakan institusi yang penting bagi proses penyiapan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia agar benar-benar berkualitas.

Hal ini sesuai dengan yang disebutkan dalam UU No. 22 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yakni Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dengan sadar dan direncanakan sebagai bentuk upaya mewujudkan keadaan belajar dan proses pembelajaran yang ditujukan untuk peserta didik aktif meningkatkan potensi yang ada dalam dirinya agar mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan bagi dirinya, bagi masyarakat, bagi bangsa, dan negara.¹ Maka dari itu, kesadaran dan kemauan kuat dari dirinya sangat dibutuhkan bagi setiap manusia dalam mengembangkan kemampuan dirinya melalui pendidikan.

Sekolah sebagai tempat memperoleh pendidikan. Dengan mendapatkan pendidikan di sekolah diharapkan dapat mencetak sumber daya manusia yang

¹ Syofnida Ifrianti, "Implementasi Metode Bermain dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2, No. 2 (Desember, 2015): 151.

berkualitas. Dalam Pendidikan sekolah terdapat komponen penting yakni pendidik (guru) dan peserta didik (siswa) hingga tercipta proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru melakukan kegiatan mengajar dan siswa melakukan kegiatan belajar.² Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar. Proses pembelajaran menjadi kunci keberhasilan suatu pendidikan.

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan suatu proses pendidikan yang dapat dikatakan penting dalam perkembangan siswa. Hal ini karena pada tingkatan pendidikan dasar, setiap siswa belajar secara aktif karena ada dorongan dan suasana yang kondusif bagi pengembangan dirinya secara maksimal. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang berkesinambungan tujuan utamanya adalah siswa dapat menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh seorang guru.

Dalam menyerap materi pembelajaran, setiap siswa memiliki cara ataupun gaya belajar tersendiri karena setiap manusia memiliki cara menyerap dan mengolah informasi yang diterima dengan cara yang berbeda antara satu dengan yang lainnya.³ Gaya belajar adalah salah satu aspek yang perlu mendapat perhatian. Gaya belajar adalah cara yang dipakai seseorang dalam proses belajar meliputi bagaimana menangkap, mengatur, serta mengolah informasi yang diterima.⁴ Oleh karena itu, gaya belajar menjadi salah satu bagian penting dalam pembelajaran.

² Moh. Zaiful Rosyid, *Prestasi Belajar (Edisi 2)* (Malang: Literasi Nusantara, 2020), 29.

³ Sarfa Wassahua, "Analisis Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Himpunan Siswa Kelas VII SMP Negeri Karang Jaya Kecamatan Namlea Kabupaten Buru." *Jurnal Matematika dan Pembelajarannya*, Vol.2, No. 1 (2016): 89.

⁴ Tri Astari, "Analisis Motivasi dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas IV SDS Amalia Medan." *Jurnal Ilmu Pendidikan Guru dan Sosial*, Vol. 1, No. 1 (Maret, 2018): 4.

Dalam proses pembelajaran setiap siswa membutuhkan gaya belajar yang cocok untuk dirinya selama proses belajar berlangsung. Gaya belajar mengarah pada bagaimana cara belajar yang disukai siswa.

Setiap siswa tentu memiliki gaya belajar masing-masing. Perbedaan gaya belajar itu menunjukkan cara terbaik untuk menyerap informasi yang diterima. Seorang guru tentunya harus memahami dan memperhatikan gaya belajar dari siswanya agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami oleh siswa. Dalam hal ini, terdapat tiga tipe gaya belajar yang harus dicermati guru yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditif, dan gaya belajar kinestetik. Ketiga gaya tersebut memiliki penekanan masing-masing.⁵ Gaya belajar visual yakni mengandalkan penglihatan pada saat belajar, dan gaya belajar auditori yakni mengandalkan pendengaran pada saat belajar, serta gaya belajar kinestetik yakni mengandalkan indera peraba dalam memahami pelajaran. Selain guru, siswa juga harus mengenali sendiri gaya belajar yang sesuai dengan dirinya untuk memudahkan dirinya dalam memahami pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif.⁶ Hal ini karena gaya belajar yang sesuai adalah kunci keberhasilan seseorang dalam belajar. Setiap siswa biasanya memiliki satu gaya belajar yang dominan diantara ketiganya.

Selain gaya belajar siswa, seorang guru juga harus mampu mengenali pola bermain siswa. Pada anak sekolah dasar, bermain merupakan dunianya. Tidak dapat dipungkiri, setiap hari anak SD melakukan kegiatan bermain. Bermain sebagai

⁵ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), 106.

⁶ Mulyono, *Strategi Pembelajaran: Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global* (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), 219-220.

bentuk kegiatan atau aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan tanpa menghiraukan hasil akhir karena bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari orang lain.⁷ Bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat.⁸ Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang tentunya menyenangkan sebagai upaya mengembangkan potensi pada anak. Bermain juga menjadi sarana anak untuk mengembangkan kreativitasnya.

Bentuk bermain anak digolongkan menjadi dua macam yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif yakni bermain yang kesenangannya muncul dari apa yang dilakukan oleh anak itu sendiri. Sedangkan bermain pasif yakni permainan yang hanya menjadi hiburan bagi anak karena anak tersebut tidak ikut serta dalam permainan. Kesenangan bagi anak dalam bermain pasif timbul dari kegiatan yang dilakukan oleh orang lain.

Bermain dalam kehidupan anak penting untuk meningkatkan perkembangan afektif (sikap) dan dapat menunjang imajinasi anak. Bermain juga memiliki manfaat sebagai bentuk upaya meningkatkan keterampilan motorik, kognitif, sosial serta emosional, dan dapat membentuk kepribadian anak. Maka dari itu, bermain sangat dibutuhkan untuk perkembangan anak.

Dapat dikatakan setiap siswa itu memiliki keunikan yang berbeda antara siswa yang satu dengan siswa lainnya. Salah satunya dapat dilihat dari segi gaya belajar dan pola bermain siswa. Keduanya berpengaruh dalam proses pembelajaran.

⁷ M. Fadlillah, dkk., *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 26.

⁸ Musnizar Safari, "Bermain Sebagai Belajar dalam Membantu Proses Perkembangan Anak." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, Vol. 2, No. 2 (Juni-Nopember, 2017): 5.

Guru harus benar-benar memperhatikan siswanya. Dalam proses pembelajaran, untuk mengetahui seberapa besar ketercapaian yang didapatkan siswa dari pembelajaran, maka dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar menjadi tolak ukur penilaian proses belajar peserta didik. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁹ Hasil belajar berupa penilaian yang berbentuk angka, huruf, atau berupa kalimat yang menceritakan hasil yang telah dicapai oleh siswa.

SDN Kolpajung 2 merupakan salah satu sekolah negeri yang ada di Pamekasan tepatnya di JL. Gatot Koco 13, Kolpajung, Pamekasan. SDN Kolpajung 2 ini juga telah berakreditasi A dan menjadi sekolah adiwiyata tingkat Nasional. Kondisi sekolah cukup baik dan lingkungannya sangat bersih serta membuat siswa nyaman belajar. Fasilitas dan sarana-prasarana yang ada di SDN Kolpajung 2 cukup memadai. Kurikulum 2013 juga digunakan oleh SDN Kolpajung 2. Dimasa pandemi proses pembelajaran siswa dibagi menjadi shift jam yaitu jam pagi dan jam siang berdasarkan nomor absen ganjil dan genap siswa.

Berdasarkan observasi awal (Pra-Penelitian) yang dilakukan peneliti di SDN Kolpajung 2 pada hari Kamis dan Jum'at, 14-15 Oktober 2021, hasil yang diperoleh dari observasi awal (Pra-Penelitian) menemukan bahwa siswa di SDN Kolpajung 2 memiliki gaya belajar dan pola bermain yang berbeda antara siswa yang satu dengan siswa lainnya. Hal ini dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung di kelas. Namun, pembelajaran yang terjadi di SDN Kolpajung 2 siswa hanya mengikuti dan menerima pembelajaran yang diberikan guru. Siswa kurang

⁹ Moh. Zaiful Rosyid, *Prestasi Belajar (Edisi 2)* (Malang: Literasi Nusantara, 2020), 8.

terlibat aktif dalam pembelajaran karena salah satu faktornya adalah siswa belum mengenali kemampuan dan gaya belajar dirinya.

Bentuk kegiatan siswa SDN Kolpajung 2 sebelum pelajaran dimulai dan pada saat jam istirahat, antara siswa yang satu dengan yang lainnya melakukan kegiatan bermain yang beragam seperti bermain permainan squid game, lompat tali, dolip-dolipan, dan aneka permainan yang lainnya. Namun, terdapat juga siswa yang hanya duduk dan melihat teman-teman bermain. Ditinjau dari kegiatan bermain, siswa mampu mengeksplorasi dirinya sendiri dan dapat memperoleh kesenangan.

Berdasarkan dari Pra-Penelitian, peneliti tertarik memilih jenjang kelas IV-A untuk diteliti karena beberapa hal seperti: Pertama, kelas IV menjadi jenjang kelas tinggi awal sebagai perubahan satu tingkat lebih tinggi dari jenjang kelas rendah. Siswa masih membawa kebiasaan dari kelas rendah, namun mulai dituntut untuk mampu mengenali kondisi dirinya agar dapat menerima pembelajaran secara maksimal. Kedua, siswa kelas IV-A terlebih saat memahami materi pembelajaran memiliki gaya belajar yang berbeda dan juga pola bermain bermacam-macam dari tiap-tiap siswa. Ketiga, siswa kelas IV-A juga dilihat belum mampu mengenali gaya belajar karena pembelajaran di kelas masih di dominasi oleh guru. Berdasarkan informasi yang didapat dari hasil wawancara dengan wali kelas IV-A menyatakan bahwa hasil belajar kelas IV-A cukup beragam, ada siswa yang mampu mencapai bahkan melebihi KKM tetapi banyak juga siswa yang hasil belajarnya dibawah KKM. Sedangkan KKM di SDN Kolpajung 2 ini yaitu > 70 dan setiap wali kelas dapat menentukan KKM-nya sendiri.¹⁰

¹⁰ Fajar Usahanik, Wali Kelas IV-A SDN Kolpajung 2, *Wawancara Langsung* (15 Oktober 2021)

Penelitian yang dilakukan Wahyu Eko Febrianto dalam skripsinya, memaparkan bahwa gaya belajar peserta didik berpengaruh terhadap keberanian peserta didik itu sendiri dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan adanya pemahaman terhadap gaya belajarnya, peserta didik menjadi berani untuk aktif dalam memunculkan ide kreatifnya baik di dalam maupun di luar kelas.¹¹

Penelitian yang dilakukan Juhairiyah B. dalam skripsinya, memaparkan bahwa di SDN 112 Belajen Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang didapati siswa yang mengalami kesulitan belajar dalam mengikuti pelajaran yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajarnya. Walaupun siswa sudah mengetahui tentang gaya belajar tetapi mereka masih sulit menerapkan belajar dengan gaya belajar karena minimnya pengetahuan tentang bagaimana belajar dengan gaya belajar yang tepat.¹²

Penelitian yang dilakukan Arni Praesti dalam skripsinya, memaparkan bahwa cara mengajar guru kelas V di SD Negeri Banarejo cenderung pada satu gaya belajar siswa sehingga siswa yang lain kurang terlibat aktif. Selain itu, guru dalam pendekatan pembelajaran kepada siswa juga kurang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa yang masih senang melakukan kegiatan bermain.¹³

Dapat dipahami bahwa siswa haruslah mampu mengenali dan menggunakan gaya belajar yang sesuai dengan dirinya saat belajar. Selain siswa

¹¹ Wahyu Eko Febrianto, “Pengaruh Gaya Belajar Siswa Terhadap Keberanian Siswa Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Khitobah Siswa Kelas X MAN 1 Malang”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2013), 98.

¹² Juhairiyah B., “Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PKn Murid Kelas IV SD Negeri 112 Belajen Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang”, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019), 5.

¹³ Arni Praesti, “Hubungan Gaya Belajar dengan Pola Bermain Siswa SD Kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 9 Tahun ke IV*, (Mei, 2015): 8.

yang harus mampu mengenali gaya belajar dan pola bermainnya agar siswa dapat belajar sesuai dengan gaya belajarnya sehingga pembelajaran dapat mudah dipahami. Selain itu, guru juga diharapkan memahami bagaimana gaya belajar dari masing-masing siswa serta mengenali bagaimana bentuk bermain yang dilakukan siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan hal ini sebagai bentuk upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, proses pembelajaran antara guru dan siswa lebih bermakna sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna.

Dilihat dari problematika tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Analisis Gaya Belajar dan Pola Bermain Siswa Terhadap Hasil Belajar Kelas IV-A di SDN Kolpajung 2”. Berdasarkan pemaparan diatas peneliti berpikir bahwa gaya belajar dan pola bermain termasuk salah satu dari faktor belajar yang penting terhadap hasil belajar. Setiap siswa memiliki keunikan yang berbeda gaya belajar dan pola bermain antara siswa yang satu dengan siswa lainnya. Dengan demikian, gaya belajar dan pola bermain merupakan aspek penting yang harus dipahami oleh guru dan juga siswa.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka yang menjadi fokus penelitian dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana gaya belajar dan pola bermain siswa kelas IV-A di SDN Kolpajung 2?
2. Bagaimana hasil analisis gaya belajar dan pola bermain siswa terhadap hasil belajar kelas IV-A di SDN Kolpajung 2?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari fokus penelitian di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana gaya belajar dan pola bermain siswa kelas IV-A di SDN Kolpajung 2.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil analisis gaya belajar dan pola bermain siswa terhadap hasil belajar kelas IV-A di SDN Kolpajung 2.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan memberikan pemahaman tentang implementasi gaya belajar dan pola bermain siswa terhadap hasil belajar di tingkat Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

- a) Bagi Siswa, penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui gaya belajar dan pola bermain yang dimiliki dan menjadi upaya lebih giat dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.
- b) Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menyesuaikan metode yang tepat digunakan saat proses belajar mengajar dengan gaya belajar dan pola bermain siswa dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

- c) Bagi Sekolah, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.
- d) Bagi Peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan dan referensi untuk lebih meningkatkan kemampuan apabila nanti berkecimpung dalam dunia pendidikan khususnya di tingkat Sekolah Dasar.
- e) Bagi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber kajian bagi mahasiswa sebagai bahan pengayaan materi perkuliahan, maupun untuk kepentingan penelitian selanjutnya, yang memiliki kesamaan dalam kajiannya.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berfungsi untuk menegaskan atau menjelaskan makna kalimat-kalimat pada judul skripsi ini. Berdasarkan judul penelitian di atas, terdapat beberapa istilah yang perlu didefinisikan oleh penulis agar terdapat kesamaan penafsiran dan menghindari kekaburan makna sehingga mudah dipahami oleh pembaca. Adapun uraian definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Gaya Belajar

Gaya belajar yakni cara belajar siswa mulai dari menyerap, kemudian mengatur, serta mengolah informasi yang diperoleh dari proses pembelajaran melalui indra yang dimiliki. Gaya belajar ini merupakan cara belajar khas yang digunakan anak saat belajar. Tujuannya diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran, dimana setiap individu memiliki gaya belajar

masing-masing. Terdapat tiga tipe gaya belajar yakni visual (penglihatan), auditori (pendengaran), dan kinestetik (gerakan tubuh).

2. Pola Bermain

Bermain sebagai kegiatan atau aktivitas yang menyenangkan dan identik dengan anak-anak. Pola bermain sama halnya dengan bentuk kegiatan bermain anak. Bentuk kegiatan bermain anak sangat banyak jenis dan macamnya. Pola bermain anak terbagi ke dalam bentuk kegiatan bermain aktif dan kegiatan bermain pasif.

Bermain aktif adalah kegembiraan yang muncul dari aktivitas yang dilakukan sendiri oleh anak. Sedangkan bermain pasif adalah sebagai hiburan yang menyenangkan dari kegiatan orang lain.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang disajikan dalam bentuk skor. Hasil belajar menjadi tolak ukur tingkat keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terkait gaya belajar dan pola bermain terhadap hasil belajar sudah pernah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Berikut ini beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian dalam skripsi ini yaitu:

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tri Astari, Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar tahun 2018 yang meneliti tentang gaya belajar terhadap hasil tahun 2018. Penelitiannya berjudul "*Analisis Motivasi dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas IV SDS Amalia*

Medan". Dalam penelitiannya memaparkan bahwa siswa di Kelas IV SDS Amalia Medan memiliki persentase motivasi sangat tinggi 13,04% (3 orang), tinggi 56,52% (13 orang), rendah 21,74% (5 orang), dan sangat rendah 8,70% (2 orang). Banyak siswa yang tuntas KKM dengan motivasi sangat tinggi sebanyak 2 orang, tinggi sebanyak 13 orang, dan rendah sebanyak 1 orang. Hasil analisis gaya belajar siswa di kelas IV SDS Amalia Medan berbeda-beda yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Hasil penelitian yang diperoleh adalah gaya belajar visual mendominasi sebesar 65,22 % (15 orang), auditori 21,74% (5 orang), dan kinestetik 13,04% (3 orang). Banyak siswa yang tuntas hasil belajarnya (melampaui batas KKM ≥ 70) adalah 12 orang visual (52,17%), 3 orang auditori (13,04%) dan 1 orang kinestetik (4,35%). Berdasarkan hasil analisis data maka motivasi dan gaya belajar mempengaruhi hasil belajar matematika.¹⁴

Dari penelitian Tri Astari, dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan dengan oleh peneliti, keduanya berbeda dari tempat pelaksanaan, pemilihan variabel bebas (X) dan fokus variabel terikat (Y). Tri Astari dalam penelitiannya melakukan di SDS Amalia Medan dan memilih motivasi dan gaya belajar sebagai variabel bebasnya (X) dan fokus penelitian variabel terikat (Y) pada hasil belajar Matematika, sedangkan peneliti melakukan penelitian di SDN Kolpajung 2 dan memilih gaya belajar dan pola bermain sebagai variabel bebasnya (X) dan variabel terikat (Y) lebih umum karena tidak terfokus pada satu hasil belajar mata pelajaran tertentu. Namun, persamaan dari penelitian keduanya sama-sama menggunakan

¹⁴ Tri Astari, "Analisis Motivasi dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas IV SDS Amalia Medan." *Jurnal Ilmu Pendidikan Guru dan Sosial*, Vol. 1, No. 1 (Maret, 2018): 8.

kualitatif deskriptif sebagai metode penelitiannya dan sama dalam pemilihan jenjang kelas yakni Kelas IV SD.

Peneliti lain juga meneliti tentang hubungan gaya belajar dengan pola bermain seperti yang dilakukan oleh Arni Praesti dalam skripsinya tahun 2015 dari Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yang melakukan penelitian berjudul “*Hubungan Gaya Belajar dengan Pola Bermain Siswa SD Kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo*”. Dalam penelitiannya memaparkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,637 > 0,221$) pada taraf signifikan 5 % maka hipotesis alternatif (H_a) diterima sehingga dinyatakan 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. Karena adanya hubungan antara dua variabel, maka dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa gaya belajar mempengaruhi pola bermain siswa.¹⁵

Dari penelitian Arni Praesti, dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan dengan oleh peneliti, keduanya berbeda dari penggunaan metode penelitian, tempat pelaksanaan, jenjang kelas dan pemilihan variabel. Arni Praesti dalam penelitiannya menggunakan metode *kuantitatif* dan tempat penelitiannya tidak fokus pada satu sekolah melainkan beberapa sekolah dalam satu gugus jenjang Kelas V, sedangkan peneliti menggunakan *kualitatif* sebagai metode penelitiannya

¹⁵ Arni Praesti, “Hubungan Gaya Belajar dengan Pola Bermain Siswa SD Kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 9 Tahun ke IV*, (Mei, 2015): 4.

dan tempat penelitian di SDN Kolpajung 2 pada kelas IV. Pada penelitian Arni Praesti pemilihan variabel bebas (X) yaitu pola bermain, sedangkan variabel terikat (Y) yaitu gaya belajar. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pemilihan variabel bebas (X) yaitu gaya belajar dan pola bermain, sedangkan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar. Namun, persamaan dari penelitian keduanya sama-sama meneliti tentang gaya belajar dengan pola bermain siswa SD.

Peneliti lain juga meneliti tentang pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar seperti yang dilakukan oleh Shofia Nur Widayah dalam skripsinya tahun 2016, dari Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang melakukan penelitian berjudul "*Pengaruh Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di SDN Gugus dr. Cipto Mangunkusumo Kabupaten Pati*". Dalam penelitiannya, hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dari 55 siswa kelas IV memiliki kecenderungan gaya belajar visual yakni dengan frekuensi 30 siswa (54,54%) memiliki gaya belajar visual, 14 siswa (24,45%) memiliki gaya belajar auditori, dan 11 siswa (20%) memiliki gaya belajar kinestetik. Jika dilihat dari nilai tes hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan, siswa yang dinyatakan kategori tuntas sebanyak 41 siswa (74,54%) sedangkan siswa yang dinyatakan kategori tidak tuntas sebanyak 14 siswa (24,45%). Terdapat pengaruh antara gaya belajar siswa terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas IV di SDN Gugus dr, Cipto Mangunkusumo Kabupaten Pati yakni sebesar 61,2% sedangkan 38,8% terdiri dari

faktor lain seperti: disiplin, motivasi, keadaan jasmani siswa dan lainnya yang juga dapat mempengaruhi hasil belajar.¹⁶

Dari penelitian Shofia Nur Widayah, dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan dengan oleh peneliti, keduanya berbeda dari penggunaan metode penelitian, tempat pelaksanaan, dan pemilihan variabel. Shofia Nur Widayah menggunakan metode korelasi pendekatan dekriptif kuantitatif yang dilakukan di SDN Gugus dr, Cipto Mangunkusumo Kabupaten Pati, sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif yang dilakukan di SDN Kolpajung 2. Pada penelitian Shofia Nur Widayah memilih gaya belajar sebagai variabel bebas (X) dan fokus variabel terikat (Y) pada hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan, sedangkan peneliti memilih gaya belajar dan pola bermain sebagai variabel bebasnya (X) dan variabel terikat (Y) lebih umum karena tidak terfokus pada satu hasil belajar mata pelajaran tertentu. Namun, persamaan dari penelitian keduanya sama-sama memilih jenjang kelas IV Sekolah Dasar sebagai subjek penelitian.

¹⁶ Shofia Nur Widayah, "*Pengaruh Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di SDN Gugus dr. Cipto Mangunkusumo Kabupaten Pati*", (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2016), 117.