

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Gaya Belajar

a) Pengertian Gaya Belajar

Gaya belajar berarti cara berpikir, merasa, mengamati, dan bertindak laku yang konsisten (tidak berubah dari awal hingga kini) serta memiliki nilai seni yang setiap orang cenderung berbeda.¹ Sedangkan dalam pengertian lain gaya belajar yaitu cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menerima informasi dari lingkungan dan memproses informasi tersebut.²

Gaya belajar sebagai pola-pola perilaku dan performa yang konsisten yang dimiliki oleh setiap individu untuk mendekati pengalaman belajarnya. Dengan demikian gaya belajar merupakan campuran dari karakteristik kognitif, afektif, dan perilaku psikologis yang turut menjadi indikator tentang bagaimana seorang siswa belajar, berinteraksi, dan merespon lingkungan belajarnya.³

Gaya belajar juga sering didefinisikan sebagai cara-cara yang digunakan untuk mempermudah proses belajar. Jadi, seorang siswa akan menggunakan cara-cara tertentu untuk membantunya menangkap dan mengerti suatu materi pelajaran. Siswa harus bisa memperhatikan bagaimana gaya belajar tersebut supaya bisa lebih mudah mengerti materi pelajaran dan bisa mengembangkan potensi belajar individu dengan lebih optimal. Yang menjadi landasan pentingnya mengetahui gaya belajar siswa sendiri adalah

¹ Rafy Saputri, *Psikologi Islam: Tuntutan Jiwa Manusia Modern* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009).

² Djoko Susilo, *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar* (Yogyakarta: PINUS Book Publisher, 2006).

³ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran : Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013).

supaya siswa bisa memahami dengan cepat dan optimal dalam suatu materi pelajaran.⁴

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa gaya belajar yaitu perilaku atau cara yang dipilih setiap individu untuk mempermudah menyerap dan menerima informasi secara konsisten sehingga menghasilkan hasil belajar yang memuaskan.

b) Macam-macam gaya belajar

Terdapat tiga gaya belajar seseorang yaitu gaya belajar *visual*, *auditorial*, dan *kinestetik*. Walaupun masing-masing siswa belajar dengan menggunakan ketiga gaya belajar ini, kebanyakan siswa lebih cenderung pada salah satu diantara gaya belajar tersebut.⁵

1.) Gaya Belajar Visual

Siswa yang bergaya belajar visual, yang memegang peranan penting adalah mata/penglihatan (*visual*), mereka cenderung belajar melalui apa yang mereka lihat. Siswa yang mempunyai gaya belajar visual harus melihat bahasa tubuh dan ekspresi muka gurunya untuk mengerti materi pelajaran. Mereka cenderung untuk duduk di depan agar dapat melihat dengan jelas. Mereka berpikir menggunakan gambar-gambar di otak mereka dan belajar lebih cepat dengan menggunakan tampilan-tampilan visual, seperti diagram, buku pelajaran bergambar, dan video. Di dalam kelas, anak visual lebih suka mencatat sampai detil-detilnya untuk mendapatkan informasi.

Orang-orang visual: rapi dan teratur, berbicara dengan cepat, perencana dan pengatur jangka panjang yang baik, teliti terhadap detail, mementingkan penampilan

⁴ Djoko Susilo, *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar*, n.d.

⁵ DePorter Bobby and Mike Hernack, "Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan" (n.d.): 116–118.

baik dalam hal pakaian maupun presentasi, pengeja yang baik dan dapat melihat kata-kata yang sebenarnya dalam pikiran mereka, mengingat apa yang dilihat dari pada yang didengar, mengingat dengan asosiasi visual, biasanya tidak terganggu oleh keributan, mempunyai masalah untuk mengingat intruksi verbal kecuali jika ditulis dan sering kali minta bantuan orang untuk mengulanginya, pembaca cepat dan tekun, lebih suka membaca daripada dibacakan, membutuhkan pandangan dan tujuan yang menyeluruh dan bersikap waspada sebelum secara mental merasa pasti tentang suatu masalah atau proyek, mencoret-coret tanpa arti selama berbicara di telepon dan dalam rapat, lupa menyampaikan pesan verbal kepada orang lain, sering menjawab pertanyaan dengan jawaban singkat ya atau tidak, lebih suka melakukan demonstrasi daripada berpidato, lebih suka seni daripada musik, sering kali mengetahui apa yang harus dikatakan tetapi tidak pandai memilih kata-kata, kadang-kadang kehilangan konsentrasi ketika mereka ingin memperhatikan.⁶

2.) Gaya Belajar Auditorial

Siswa yang bertipe auditori mengandalkan kesuksesan belajarnya melalui telinga (alat pendengarannya). Siswa yang mempunyai gaya belajar auditori dapat belajar lebih cepat dengan menggunakan diskusi verbal dan mendengarkan apa yang guru katakan. Mereka dapat mencerna dengan baik informasi yang disampaikan melalui tone suara, pitch (tinggi rendahnya), kecepatan berbicara dan hal-hal auditori lainnya. Informasi tertulis terkadang sulit diterima oleh

⁶ DePorter Bobby and Mike Hernack, "Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan" (n.d.): 116–118.

siswa bergaya belajar auditori. Anakanak seperi ini biasanya dapat menghafal lebih cepat dengan membaca teks dengan keras dan mendengarkan kaset.

Orang-orang auditorial: berbicara kepada diri sendiri saat bekerja, mudah terganggu oleh keributan, menggerakkan bibir mereka dan mengucapkan tulisan di buku ketika membaca, senang membaca dengan keras dan mendengarkan, dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, birama, dan warna suara, mereka kesulitan untuk menulis tetapi hebat dalam berbicara, berbicara dengan irama yang terpola, biasanya pembicara yang fasih, lebih suka musik daripada seni, belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat, suka berbicara, suka berdiskusi dan menjelaskan segala sesuatu panjang lebar, mempunyai masalah dengan pekerjaan-pekerjaan yang melibatkan visualisasi seperti memotong bagian-bagian hingga sesuai satu sama lain, lebih pandai mengeja dengan keras daripada menuliskannya, lebih suka gurauan lisan daripada membaca komik.⁷

3.) Gaya Belajar Kinestetik

Siswa yang mempunyai gaya belajar kinestetik belajar melalui bergerak, menyentuh, dan melakukan. Siswa seperti ini tidak tahan untuk duduk berlama-lama mendengarkan pelajaran dan merasa bisa belajar lebih baik jika prosesnya disertai kegiatan fisik. Kelebihannya, mereka memiliki kemampuan mengkoordinasikan sebuah tim disamping kemampuan mengendalikan gerak tubuh.

⁷ DePorter Bobby and Mike Hernack, "Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan" (n.d.): 116–118.

Orang-orang kinestetik: berbicara dengan perlahan, menanggapi perhatian fisik, menyentuh orang untuk mendapatkan perhatian mereka, berdiri dekat ketika berbicara dengan orang, Selalu berorientasi pada fisik dan banyak bergerak, mempunyai perkembangan awal otot-otot yang besar, belajar melalui memanipulasi dan praktik, menghafal dengan cara berjalan dan melihat, menggunakan jari sebagai penunjuk ketika membaca, banyak menggunakan isyarat tubuh, tidak dapat duduk diam untuk waktu lama, tidak dapat mengingat geografi kecuali jika mereka memang telah pernah berada di tempat itu, menggunakan kata-kata yang mengandung aksi, menyukai buku-buku yang berorientasi pada plot, mereka mencerminkan aksi dengan gerakan tubuh saat membaca, kemungkinan tulisannya jelek, ingin melakukan segala sesuatu, menyukai permainan yang menyibukkan.⁸

c) Indikator Gaya Belajar

Mengacu pada teori dan ciri-ciri gaya belajar seperti yang diuraikan di atas, maka diketahui indikator-indikator dari masing-masing gaya belajar. Adapun indikator-indikator dari gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik adalah sebagai berikut:⁹

1.) Indikator gaya belajar visual

a. Belajar dengan cara visual

Mata/penglihatan mempunyai peranan yang penting dalam aktivitas belajar. Lebih mudah memahami pelajaran dengan melihat bahasa tubuh/ekspresi muka gurunya, membaca, menulis.

⁸ DePorter Bobby and Mike Hernack, "Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan" (n.d.): 116–118.

⁹ DePorter Bobby and Mike Hernack, "Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan" (n.d.): 116–118.

- b. Mengerti baik mengenai posisi, bentuk, angka, dan warna
Siswa yang bergaya belajar visual lebih mudah mengingat apa yang mereka lihat, sehingga mereka bisa mengerti dengan baik mengenai posisi/lokasi, bentuk, angka, dan warna.
 - c. Rapi dan teratur
Siswa visual mementingkan penampilan, baik dalam hal pakaian maupun kondisi lingkungan di sekitarnya.
 - d. Tidak terganggu dengan keributan
Siswa dengan gaya belajar visual lebih mengingat apa yang dilihat daripada yang didengar, jadi mereka sering mengabaikan apa yang mereka dengar.
 - e. Sulit menerima intruksi verbal
Mudah lupa dengan sesuatu yang disampaikan secara lisan dan sering kali harus minta bantuan orang untuk mengulanginya.
- 2.) Indikator gaya belajar auditorial
- a. Belajar dengan cara mendengar
Siswa yang bertipe auditori mengandalkan kesuksesan belajarnya melalui telinga/alat pendengarannya. Mereka belajar lebih cepat dengan menggunakan diskusi verbal dan mendengarkan apa yang guru katakan.
 - b. Baik dalam aktivitas lisan
Siswa auditorial berbicara dengan irama yang terpola, biasanya pembicara yang fasih, suka berdiskusi dan menjelaskan segala sesuatu panjang lebar.
 - c. Memiliki kepekaan terhadap music
Mereka mampu mengingat dengan baik apa yang didengar, sehingga dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, birama, dan warna suara.

- d. Mudah terganggu dengan keributan
Siswa dengan tipe auditorial ini peka terhadap suara yang didengarnya, jadi mereka akan sangat terganggu jika ada suara lain disamping dalam aktivitas belajarnya.
- e. Lemah dalam aktivitas visual
Informasi tertulis terkadang sulit diterima oleh siswa bergaya belajar auditori.

3.) Indikator gaya belajar kinestetik

- a. Belajar dengan aktivitas fisik
Siswa yang mempunyai gaya belajar kinestetik belajar melalui bergerak, menyentuh, dan melakukan. Mereka tidak tahan untuk duduk berlama-lama mendengarkan pelajaran dan merasa bisa belajar lebih baik jika prosesnya disertai kegiatan fisik.
- b. Peka terhadap ekspresi dan bahasa tubuh
Siswa dengan gaya belajar kinestetik mudah menghafal dengan cara melihat gerakan tubuh/fisik sambil berjalan mempraktikkan.
- c. Berorientasi pada fisik dan banyak bergerak
Siswa kinestetik biasanya mempunyai perkembangan awal otot-otot yang besar, menggunakan jari sebagai penunjuk ketika membaca, banyak menggunakan isyarat tubuh, suka praktik.
- d. Suka coba-coba dan kurang rapi
Belajar melalui memanipulasi dan praktik, kemungkinan tulisannya jelek.
- e. Lemah dalam aktivitas verbal
Cenderung berbicara dengan perlahan, sehingga perlu berdiri dekat ketika berbicara dengan orang lain.

Menurut indikator yang telah disebutkan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa indikator dari setiap gaya belajar yakni gaya

belajar *visual* lebih menekankan pada mata/penglihatan, lebih suka belajar dengan symbol, angka, dan warna, tidak mudah terganggu dengan kegaduhan; gaya belajar *auditorial* lebih menekankan pada telinga/pendengaran, mampu berbicara dengan fasih dan suka berdiskusi, gampang terganggu dengan kegaduhan; sedangkan gaya belajar *kinestetik* lebih menekankan pada gerak/fisik, peka terhadap ekspresi tubuh dan lemah dalam berbicara.

Adapun indikator dari masing-masing gaya belajar dalam pembelajaran matematika yaitu:¹⁰

Tabel 2. 1 Indikator Gaya Belajar Matematika

No	Gaya Belajar	Karakteristik
1.	<i>Visual</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rapi dan teratur saat mengerjakan soal matematika, 2. Selalu mengutamakan penampilan saat melakukan presentasi di depan kelas, 3. Menggunakan gerak tubuh saat tampil melakukan presentasi pelajaran matematika di depan kelas, 4. Lebih memahami dengan melihat (membaca) dengan keras sambil

¹⁰ Antjeliari K. V. Daik, dkk, *Analisis Gaya Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri Oebaki*, Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 2 No. 1 Tahun 2020, 18-21.

		<p>menggunakan jari untuk menandai dan suka mencatat,</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Lebih gampang menyelesaikan tugas matematika menggunakan objek berbentuk gambar, 6. Menggerakkan bibir saat membaca pelajaran matematika, 7. Mengingat/menghafal pelajaran matematika dengan cara berjalan dan melihat, 8. Selalu teliti dalam menyelesaikan soal matematika. 9. Lebih mudah memahami materi matematika ketika menggunakan alat peraga 10. Senang belajar pada suasana yang tenang tetapi juga tidak mudah terganggu jika ada keributan,
2.	<i>Audiotorial</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbicara dengan cepat saat menjawab pertanyaan yang terkait dengan matematika, 2. Banyak bicara, berdiskusi pada saat belajar matematika, 3. Menjelaskan

		<p>panjang lebar pada saat belajar matematika,</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Mendengarkan musik ketika belajar/mengerjakan tugas matematika, 5. Lebih paham pembelajaran matematika hanya dengan mendengarkan penjelasan guru, 6. Menggerakkan bibir pada saat membaca pelajaran matematika, 7. Bersuara pada saat membaca pelajaran matematika, 8. Mudah terganggu jika ada keributan, 9. Pembicara yang fasih
3.	<i>Kinestetik</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbicara dengan lambat saat menjawab pertanyaan dari guru matematika, 2. Lebih tertarik untuk berolah raga dari pada belajar matematika, 3. Lebih paham pembelajaran matematika dengan bentuk permainan (game), 4. Belajar dengan menggunakan

		<p>banyak latihan soal matematika yang dikerjakan,</p> <p>5. Lebih paham materi matematika melalui alat peraga,</p> <p>6. Lebih suka belajar matematika dengan menggunakan alat peraga, menggambar objek-objek matematika, dan tidak bisa duduk tenang dalam waktu yang lama selama mengikuti pelajaran matematika di kelas</p>
--	--	---

2. Berpikir Reflektif

Berpikir merupakan kegiatan mental yang melibatkan kerja otak untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu dengan tujuan untuk memperoleh sebuah kesimpulan. Pendidikan merupakan proses sosial dimana anggota masyarakat yang belum matang (terutama anak-anak) diajak ikut berpartisipasi dalam masyarakat. Dalam melaksanakan proses pendidikan tentunya ada tujuan pendidikan yang akan dicapai. Tujuan pendidikan yang akan dicapai melalui pemberian kontribusi dalam perkembangan pribadi dan sosial seseorang melalui pengalaman dan pemecahan masalah yang berlangsung secara reflektif (*reflective thinking*).¹¹ Berpikir reflektif adalah: “*active, persistent, and careful consideration of any belief or supposed form of knowledge in the light of the grounds that support it and the conclusion to which it tends*”. Jadi, berpikir reflektif adalah aktif, terus menerus, gigih, dan mempertimbangkan dengan seksama

¹¹ Maya Kusumaningrum, “Mengoptimalkan Kemampuan Berpikir Matematika,” no. November (2012): 978–979.

tentang segala sesuatu yang dipercaya kebenarannya atau format yang diharapkan tentang pengetahuan apabila dipandang dari sudut pandang yang mendukungnya dan menuju pada suatu kesimpulan.¹²

Berpikir reflektif adalah suatu proses mental tertentu yang memfokuskan dan mengendalikan pola pikiran, dalam hal ini proses yang dilakukan bukan sekedar urutan dari gagasan-gagasan melainkan suatu proses yang masing-masing ide mengacu pada ide terdahulu untuk menentukan langkah berikutnya sehingga langkah-langkah yang berurutan saling terhubung.¹³

Berpikir reflektif merupakan suatu kegiatan berpikir yang dapat membuat peserta didik berusaha menghubungkan pengetahuan yang diperolehnya untuk menyelesaikan permasalahan baru yang berkaitan dengan pengetahuan lamanya. Dalam berpikir reflektif mampu membuat peserta didik merespon terhadap informasi yang baru diperolehnya dan mengembangkan ide yang telah dimiliki untuk menentukan cara yang akan dilakukan selanjutnya.¹⁴

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir reflektif adalah kegiatan berpikir yang membuat siswa mampu menghubungkan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya untuk menyelesaikan permasalahan baru guna mendapatkan suatu kesimpulan.

¹² Huy P Phan, "Achievement Goals, the Classroom Environment, and Reflective Thinking: A Conceptual Framework Republic of Fiji Islands Education & Psychology I+D+i and Editorial EOS (Spain)," *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, ISSN. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, ISSN 16, no. 63 (2008): 1696–2095.

¹³ Noer and Srihastuti, "Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis, Kreatif, Dan Reflektif (K2R) Matematis Siswa SMP Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah" 8 (n.d.): 2010.

¹⁴ Zulmaulida and Rahmy, "Pengaruh Pembelajaran Dengan Pendekatan Proses Berfikir Reflektif Terhadap Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Siswa" (UPI, 2012).

3. Kemampuan Berpikir Reflektif

Kemampuan berpikir reflektif matematis adalah kemampuan siswa dalam memahami proses berpikir logis dengan melihat kembali pada apa yang telah dilakukan kemudian menentukan solusi atau jawaban sebuah permasalahan untuk memperoleh tingkatan berpikir ketika menyelesaikan masalah tersebut.¹⁵ Pengertian tersebut juga didukung oleh peneliti lain bahwa berpikir reflektif matematis merupakan salah satu proses berpikir yang diperlukan di dalam proses pemecahan masalah.¹⁶

Adapun karakteristik dari berpikir reflektif sebagai berikut:

- a.) Refleksi sebagai analisis retrospektif atau mengingat kembali (kemampuan untuk menilai diri sendiri). Dimana pendekatan ini siswa maupun guru merefleksikan pemikirannya untuk menggabungkan dari pengalaman sebelumnya dan bagaimana dari pengalaman tersebut berpengaruh dalam prakteknya.
- b.) Refleksi sebagai proses pemecahan masalah (kesadaran tentang bagaimana seseorang belajar). Diperlukannya mengambil langkah-langkah untuk menganalisis dan menjelaskan masalah sebelum mengambil tindakan.
- c.) Refleksi kritis pada diri (mengembangkan perbaikan diri secara terus menerus). Refleksi kritis dapat dianggap sebagai proses analisis, mempertimbangkan kembali dan mempertanyakan pengalaman dalam konteks yang luas dari suatu permasalahan.

¹⁵ Nuriadin and dkk, "Enhancing of Students Mathematical Reflective Thinking Ability through Knowledge Sharing Learning Strategy in Senior High Scholl," *International Journal of Education and Research* 9, no. 3 (2015): 257.

¹⁶ Nindiasari, "Pengembangan Bahan Ajar Dan Instrumen Untuk Meningkatkan Berpikir Reflektif Matematis Berbasis Pendekatan Metakognitif Pada Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)."

d.) Refleksi pada keyakinan dan keberhasilan diri. Keyakinan lebih efektif dibandingkan dengan pengetahuan dalam mempengaruhi seseorang pada saat menyelesaikan tugas maupun masalah. Selain itu, keberhasilan merupakan peran yang sangat penting dalam menentukan praktik dari kemampuan berpikir reflektif.¹⁷

Tiga sumber asli yang wajib untuk berpikir reflektif yaitu :

a.) Keingintahuan (*Curiosity*) atau lebih kepada cara-cara siswa merespon masalah. *Curiosity* merupakan keingintahuan akan penjelasan fenomena-fenomena yang memerlukan jawaban fakta secara jelas serta keinginan untuk mencari jawaban sendiri terhadap soal yang diangkat.

b.) Saran (*Suggestion*), merupakan ide-ide yang dirancang oleh siswa akibat pengalamannya. Saran haruslah beraneka ragam (agar siswa mempunyai pilihan yang banyak dan luas) serta mendalam dan mampu memahami inti permasalahan.

c.) Keteraturan (*Orderlinnes*), siswa harus mampu merangkum ide-idenya untuk membentuk satu kesatuan yang selaras ke arah kesimpulan.¹⁸

Siswa yang memiliki gaya reflektif cenderung menggunakan lebih banyak waktu untuk merespons dan merenungkan akurasi jawaban. Individu reflektif sangat lamban dan berhati-hati dalam memberikan respons, tetapi cenderung memberikan jawaban secara benar. Siswa yang reflektif lebih mungkin melakukan tugas-tugas seperti mengingat informasi yang terstruktur, membaca dengan memahami dan menginterpretasikan teks, memecahkan masalah dan membuat keputusan. Selain itu, siswa yang

¹⁷ S. Chee Choy, "Reflective Thinking and Teaching Practice," *International Journal of INstruction* 5 (2012): 168–169.

¹⁸ Ibid.

reflektif juga mungkin lebih menentukan sendiri tujuan belajar dan berkonsentrasi pada informasi yang relevan. Dan biasanya memiliki standar kerja yang tinggi.¹⁹

Seseorang berpikir reflektif terjadi karena merespon informasi dari luar, diteruskan pada aktivitas mental. Dan pada proses tersebut biasanya akan menemui suatu permasalahan atau membutuhkan informasi yang dalam selain pengetahuan yang sudah dimiliki. Pada aktifitas tersebut tujuannya adalah untuk merespon suatu informasi/pengetahuan atau data yang digunakan, yang berasal dari dalam diri (internal), bisa menjelaskan apa yang telah dilakukan, menyadari kesalahan dan memperbaikinya (jika terdapat kesalahan), dan mengkomunikasikan ide dengan simbol atau gambar. Selanjutnya merespon suatu persoalan yang bersifat eksternal sebagai efek dari berpikir reflektif, hal tersebut terus berulang sampai pada penyelesaian masalah.²⁰

Berpikir reflektif dapat digolongkan ke dalam 4 tahap yaitu:

- a.) Tindakan Biasa (*Habitual Action*), yaitu kegiatan yang dilakukan dengan sedikit pemikiran yang sengaja.
- b.) Pemahaman (*Understanding*), yaitu siswa belajar memahami situasi yang terjadi tanpa menghubungkannya dengan situasi lain.
- c.) Refleksi (*Reflection*), yaitu aktif terus menerus, gigih, dan mempertimbangkan dengan saksama tentang segala sesuatu yang dipercaya kebenarannya yang berkisar pada kesadaran siswa.

¹⁹ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012).

²⁰ Millatul Fadhilah, *Analisis Berpikir Reflektif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Materi Singgung Lingkaran Kelas VIIIA (Unggulan) Di MTs Negeri Pagu Tahun Ajaran 2014/2015* (Tulungagung, 2015).

d.) Berpikir Kritis (*Critical Thinking*), merupakan tingkatan tertinggi dari proses berpikir reflektif yang melibatkan siswa, dengan mengetahui secara mendalam alasan seseorang untuk merasakan berbagai hal. Pada tahap ini siswa mampu memutuskan dan memecahkan penyelesaian.²¹

Dalam penelitian ini, peneliti menjabarkan bahwa kemampuan berpikir reflektif adalah kemampuan mengidentifikasi apa yang sudah diketahui, menerapkan pengetahuan yang dimiliki dalam situasi yang lain, memodifikasi pemahaman berdasarkan informasi dan pengalaman-pengalaman baru yang meliputi tiga fase atau tingkat sebagai berikut:

- a.) Berpikir reflektif untuk aksi (*Reacting*), yaitu bereaksi dengan pemahaman pribadi terhadap peristiwa, situasi, atau masalah matematis dengan berfokus pada sifat alami situasi.
- b.) Berpikir reflektif untuk evaluasi (*Comparing*), yaitu melakukan analisis dan klarifikasi pengalaman individual, serta makna dan informasi-informasi untuk mengevaluasi apa yang diyakini dengan cara membandingkan reaksi dengan pengalaman yang lain, seperti mengacu pada suatu prinsip umum maupun suatu teori.
- c.) Berpikir reflektif untuk inkuiri kritis (*Contemplating*), yaitu mengutamakan pengertian pribadi yang mendalam. Dalam hal ini fokus terhadap suatu tingkatan pribadi dalam proses-proses seperti menguraikan, menginformasikan, mempertimbangkan dan merekonstruksi situasi atau masalah.

²¹ Hery Suharna and Dkk, "BerpikirReflektif Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika" (2013): 286.

Tabel 2. 2 Indikator Kemampuan Berfikir Reflektif

No	Fase/tingkatan	Deskripsi	Sifat Asli
1.	<i>Reacting</i> (berpikir reflektif untuk aksi)	<p>Pada fase ini, siswa melakukan beberapa hal berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Menyebutkan apa yang ditanyakan. b. Menyebutkan apa yang diketahui. c. Menyebutkan hubungan antara yang ditanya dengan yang diketahui. d. Mampu menjelaskan apa yang diketahui sudah cukup untuk menjawab yang ditanyakan 	<p>Pada tingkat ini siswa cenderung menggunakan sumber asli <i>Curiosity</i> (keingintahuan dalam pemahaman masalah)</p>
2.	<i>Comparing</i> (berpikir reflektif untuk evaluasi)	<p>Pada fase ini, siswa melakukan beberapa hal berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan langkah yang pernah dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang ditanyakan. b. Mengaitkan 	<p>Pada tingkat ini siswa cenderung menggunakan sumber asli <i>Suggestion</i> (saran) berupa ide yang dirancang sesuai pengetahuan yang telah</p>

		masalah yang ditanyakan dengan masalah yang pernah dihadapi.	diketahui.
3.	<i>Contemplating</i> (berpikir reflektif untuk inkuiri kritis)	pada fase ini siswa melakukan beberapa hal berikut : <ol style="list-style-type: none"> a. Menentukan maksud dari permasalahan yang ditanyakan. b. Mendeteksi kebenaran dari pernyataan permasalahan . c. Memperbaiki dan menjelaskan jika terjadi kesalahan dalam menjawab permasalahan . d. Membuat kesimpulan dengan benar 	Pada tingkat ini siswa cenderung menggunakan sumber asli berupa <i>Orderlinnes</i> (Keteraturan) berdasarkan <i>Curiosity</i> (keingintahuan) dan <i>Suggestion</i> (saran).

Kemampuan berpikir reflektif dikatakan melalui fase *reacting* jika memenuhi minimal tiga indikator, termasuk indikator 1a dan 1b. Dikatakan melalui fase *comparing* jika memenuhi minimal satu indikator yaitu 2a. Dikatakan melalui fase *contemplating* jika memenuhi minimal dua indikator yaitu 3a dan 3b. Tingkatan atau fase kemampuan berpikir reflektif siswa dapat diketahui sebagai berikut:

- 1.) T1 : kurang reflektif. Pada fase ini siswa dikatakan kurang reflektif karena hanya melalui fase *reacting* yaitu bisa melakukan pemahaman terhadap masalah yang dihadapi melalui beberapa indikator di atas. Pada fase ini siswa menggunakan sumber asli *Curiosity* (keingintahuan), karena dengan adanya keingintahuan siswa bisa memahami apa yang ditanyakan.
- 2.) T2 : cukup reflektif Pada fase ini siswa dikatakan cukup reflektif karena dapat melalui fase *reacting* dan *comparing* yaitu bisa memahami masalah sekaligus menjelaskan definisi jenis fungsi yang pernah didapatkan, mengaitkan masalah yang ada dengan permasalahan lain yang hampir sama dan pernah dihadapi. Pada fase ini siswa cenderung menggunakan sumber asli *Curiosity* (keingintahuan) dan *Suggestion* (saran), karena siswa menghubungkan apa yang ditanyakan dengan permasalahan yang hampir sama dan pernah dihadapi.
- 3.) T3 : reflektif Pada fase ini siswa dikatakan reflektif karena dapat melalui fase *reacting*, *comparing*, dan *contemplating* yaitu bisa membuat kesimpulan berdasarkan pemahaman terhadap apa yang ditanyakan, pengaitannya dengan permasalahan yang pernah dihadapi, menentukan jenis fungsinya, dapat memperbaiki dan menjelaskan jika jawaban yang diutarakan salah. Pada fase ini siswa cenderung menggunakan sumber asli *Orderlinnes* (Keteraturan) berdasarkan *Curiosity* (keingintahuan) dan *Suggestion* (saran). Karena pada fase ini siswa menyusun kesimpulan berdasarkan hal-hal yang diketahui sebelumnya.²²

²² Lilik Ernawati, “, Analisis Berpikir Reflektif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Teorema Phytagoras Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Matematika Kelas VIII SMP Negeri 1 Kampak Tahun Ajaran 2017/2018,” 2018.

4. Penyelesaian Masalah Matematika

a. Pengertian masalah matematika

Belajar matematika tentunya tidak terlepas dari masalah, karena berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar dapat dilihat dari kemampuannya dalam menyelesaikan suatu masalah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia masalah adalah sesuatu yang harus diselesaikan atau harus dicarikan jalan keluarnya. Masalah yang dimaksud disini ialah pertanyaan atau soal yang ada unsur permasalahan didalamnya. Masalah ini membutuhkan jawaban yang mungkin tidak dapat secara langsung diselesaikan, untuk itu didalam menyelesaikan suatu masalah membutuhkan perencanaan yang matang dan pemilihan strategi yang tepat guna menyelesaikan suatu permasalahan.

Masalah adalah suatu kondisi dimana seseorang mencari beberapa tujuan yang sesuai dengan tindakan nyata. Dalam konteks matematika, sebuah masalah merupakan situasi yang melibatkan kemampuan matematis, konsep, atau proses yang digunakan untuk mencapai tujuan. Kriteria masalah matematika ialah; terdapat kondisi yang membingungkan terkait dengan pemahaman siswa, ketertarikan siswa untuk menemukan suatu penyelesaian, siswa tidak mampu memproses secara langsung penyelesaian, penyelesaiannya mensyaratkan penggunaan ide matematika.²³

Masalah dalam matematika yaitu ketika seseorang dihadapkan pada suatu persoalan matematika tetapi dia tidak dapat langsung mencari solusinya.²⁴ Suatu pertanyaan atau

²³ Burns M, *About Teaching Mathematics : A K-8 Resource (3-Rd Ed)* (English: Melisa L, 1941).

²⁴ Isnaeni, "Penerapan Pembelajaran Generatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Komunikasi Matematis Siswa

persoalan akan menjadi masalah jika pertanyaan itu menunjukkan adanya suatu tantangan (*challenge*) yang tidak dapat dipecahkan oleh suatu prosedur rutin (*routine procedure*) yang sudah diketahui oleh si pelaku.²⁵ Ada dua kemungkinan dikatakan pertanyaan itu masalah, apabila: 1) suatu pertanyaan atau tugas akan menjadi masalah hanya jika pertanyaan atau tugas itu menunjukkan adanya suatu tantangan yang tidak dapat dipecahkan oleh suatu prosedur rutin yang sudah diketahui oleh penjawab pertanyaan, 2) suatu masalah bagi seseorang dapat menjadi bukan masalah bagi orang lain karena ia sudah mengetahui prosedur untuk menyelesaikannya.²⁶ Ketika seseorang diberi suatu masalah dan secara langsung mengetahui cara menyelesaikannya dengan benar maka soal tersebut tidak dapat dikatakan sebagai masalah bagi orang tersebut. Namun sebaliknya, jika seseorang belum mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan maka dapat dikatakan bahwa itu adalah suatu masalah bagi dirinya. Masalah dalam matematika dibagi menjadi dua jenis yaitu rutin dan tidak rutin:

- 1.) Masalah rutin merupakan masalah yang penyelesaiannya mengikuti pola yang dapat diprediksi dan dapat diselesaikan dengan benar tanpa membaca keseluruhan pertanyaan dengan seksama. Masalah rutin biasanya

SMA,” *Prosiding seminar Nasional Pendidikan Matematika 1* (2014): 250.

²⁵ Lesta Lestari and Deddy Sofyan, “Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dalam Matematika Antara Yang Mendapat Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) Dengan Pembelajaran Konvensional” 3, no. 2 (2014): 95–108, <https://media.neliti.com/media/publications/226571-perbandingan-kemampuan-pemecahan-masalah-5af4ead9.pdf>.

²⁶ Wardhani and Sri, *Analisis SI Dan SKL Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs Untuk Optimalisasi Tujuan Mata Pelajaran Matematika* (Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika, 2008).

menggunakan prosedur matematika yang sama dengan yang telah dipelajari.

- 2.) Masalah tidak rutin adalah masalah yang dalam penyelesaiannya terdapat lebih dari satu langkah dan masalahnya harus dibaca dengan seksama. Penyelesaian masalah ini juga memerlukan analisis dan proses berpikir yang mendalam hingga dapat diselesaikan dengan prosedur yang benar.²⁷

Jadi, dapat disimpulkan bahwa masalah matematika adalah suatu pertanyaan atau soal yang menunjukkan adanya tantangan, tidak mudah diselesaikan menggunakan prosedur yang telah diketahui, dan memerlukan perencanaan yang benar didalam proses penyelesaiannya.

b. Penyelesaian masalah matematika

Arti pemecahan masalah secara sederhana merupakan proses penerimaan masalah sebagai tantangan untuk menyelesaikan masalah tersebut.²⁸

Masalah dalam matematika adalah sesuatu persoalan yang ia sendiri mampu menyelesaikannya tanpa menggunakan cara atau algoritma yang rutin.²⁹ Jadi dapat dikatakan bahwa pemecahan masalah matematika merupakan usaha siswa untuk menyelesaikan suatu persoalan tanpa menggunakan prosedur rutin berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman yang dimiliki siswa.

Secara umum, di dalam Alqur'an telah disampaikan tentang langkah dalam menyelesaikan suatu masalah. Sesuai pada kitab suci Alqur'an, Allah SWT mengingatkan bahwa

²⁷ Charleswort, Rosalind, and K Karen Lind, *Math and Science for Young Children* (New York, 2007).

²⁸ H Herman Huojo, *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Matematika* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2003).

²⁹ E.T. Ruseffendi, *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya Dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA* (Bandung: Trasito, 1988).

setiap masalah atau kesulitan pasti ada jalan keluar atau kemudahan. Dalam Q.S. Al-Insyira ayat 5-6 Allah SWT berfirman:

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا , إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Artinya: “Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan, sesudah kesulitan itu ada kemudahan”.³⁰

Ayat tersebut memberikan gambaran bahwa seseorang yang mengalami kesulitan pasti ada kemudahan untuk menyelesaikannya. Apabila terdapat suatu masalah, maka ada langkah untuk memecahkannya. Terdapat empat langkah dalam menyelesaikan masalah matematika, yaitu:

1.) Memahami Masalah (*understanding the problem*)

Memahami masalah dapat dilakukan jika siswa mengerti maksud dari semua kata yang digunakan sehingga mampu menyatakan soal dengan kalimat sendiri, misal dengan mengidentifikasi informasi-informasi yang diketahui dan dibutuhkan untuk mencari solusi, menulis konsep yang ditanyakan, dan membuat gambar atau grafik yang dibutuhkan.

2.) Membuat Rencana Penyelesaian (*devising a plan*)

Membuat rencana penyelesaian dapat diawali dengan menghubungkan konsep yang diketahui dengan yang tidak diketahui atau ditanyakan. Untuk masalah yang kompleks, dapat dilakukan pemecahan masalah menjadi subsub masalah yang lebih sederhana dengan harapan akan mengarah pada teridentifikasinya langkah-langkah yang dibutuhkan. Menghubungkan konsep yang dihadapi dengan konsep materi lain dapat memunculkan ide-ide kreatif.

3.) Melaksanakan Rencana (*carrying out the plan*)

³⁰ <http://tafsir.com/94-al-insyirah/ayat-6>, accessed January 1, 2021.

Melakukan rencana penyelesaian dibutuhkan kejelian dalam menuliskan setiap langkah yang telah tersusun pada tahap kedua. Selain itu perhitungan yang dilakukan membutuhkan ketelitian dan ketekunan untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan pertanyaan yang diajukan.

4.) Memeriksa Kembali Hasil Penyelesaian (*looking back*)

Pada tahap ini, siswa diharapkan melakukan pengecekan kembali terhadap langkah-langkah dan solusi yang telah diperoleh dengan melihat kelemahannya dan berusaha mencari alasan logis dari setiap langkah yang ditempuh.³¹

Dalam penelitian ini, peneliti mengadopsi tingkat berpikir reflektif dari Surbeck, Han dan Mayor yang meliputi 3 fase/tahap yaitu : *reacting*, *comparing*, dan *contemplating*. Peneliti juga mengembangkan indikator berpikir reflektif dalam menyelesaikan masalah matematika menggunakan empat langkah pemecahan masalah Polya yaitu memahami masalah, membuat rencana pemecahan masalah, melaksanakan rencana, serta memeriksa kembali pemecahan yang telah didapatkan.

Tabel 2. 3 Hubungan Indikator Berpikir Reflektif dengan Tahapan Penyelesaian Masalah Polya

No.	Tahapan Polya	Fase Berpikir Reflektif	Indikator
1	Memahami Masalah	<i>Reacting</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan apa yang diketahui. 2. Menyebutkan apa yang ditanyakan. 3. Menyebutkan hubungan antara yang ditanya dengan yang

³¹ George Polya, *How to Solve It*, Puceton University Pres, New Jersey., 1973.

			<p>diketahui.</p> <p>4. Mampu menjelaskan apa yang diketahui sudah cukup menjawab yang ditanyakan.</p> <p>5. Menyebutkan atau menjelaskan metode yang dianggap efektif untuk menyelesaikan soal</p>
2	Melaksanakan Pemecahan Masalah	<i>Comparing</i>	<p>1. Menjelaskan jawaban pada permasalahan yang pernah didapatkan</p> <p>2. Menghubungkan masalah yang ditanyakan dengan masalah yang pernah dihadapi.</p> <p>3. Mengaitkan masalah yang ditanyakan dengan masalah yang dihadapi</p>
3	Melaksanakan rencana	<i>Contemplating</i>	<p>1. Menentukan maksud dari permasalahan.</p> <p>2. Memeriksa kembali pemecahan yang telah didapat.</p>
4	Memeriksa		<p>3. Mendeteksi kebenaran pada penentuan jawaban.</p> <p>4. Mendeteksi jika terjadi kesalahan</p>

	kembali pemecahan yang telah didapat		<p>dalam penentuan jawaban.</p> <p>5. Memperbaiki dan menjelaskan jika terjadi kesalahan pada jawaban.</p> <p>6. Membuat kesimpulan dengan benar.</p>
--	--------------------------------------	--	---

B. Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari plagiasi dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan terdahulu yang ada kaitanya dengan masalah penelitian yang akan dilakukan, maka peneliti mencoba menelusuri beberapa penelitian yang sudah dilakukan yang berkaitan tentang pengaruh gaya belajar terhadap kemampuan berfikir reflektif dalam menyelesaikan masalah matematika.

1. Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika, karya Teti Widiyanti Tahun 2011. Hasil pengolahan data dan analisis dari penelitian ini yaitu; (1) data tidak mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang memiliki gaya belajar auditorial lebih tinggi daripada visual, (2) kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik lebih tinggi daripada visual, (3) kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik lebih tinggi daripada auditorial. Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa gaya belajar siswa berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika.

Adapun persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang gaya belajar. Sedangkan perbedaannya yaitu variabel terikatnya berbeda, yaitu menggunakan kemampuan berpikir reflektif dalam menyelesaikan masalah matematika.

2. Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran IPA Madrasah Tsanawiyah Alauddin Pao-Pao, karya Hamsar Tahun 2017. Hasil penelitiannya sebagai berikut: (1) Gaya belajar siswa kelas IX MTs. Madani Alauddin pao-Pao adalah dominan gaya belajar visual dengan persentase 40,86%, sedangkan gaya belajar auditori dan kinestetik masing-masing sebesar 32,26% dan 26,88%. (2) Tidak ada pengaruh gaya belajar yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran IPA.

Adapun persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang gaya belajar. Sedangkan perbedaannya yaitu variabel terikatnya berbeda, yaitu kemampuan berpikir reflektif dalam menyelesaikan masalah matematika.

3. Jurnal “Pengaruh Gaya Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Matematika” karya Erlando Doni Sirait Tahun 2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh yang signifikan Gaya Belajar terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Matematika, (2) Terdapat pengaruh yang signifikan Kebiasaan Belajar terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Matematika, (3) Tidak terdapat pengaruh yang signifikan interaksi Gaya dan Kebiasaan Belajar terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Matematika.

Adapun persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang gaya belajar siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu variabel bebasnya hanya gaya belajar dan variabel terikatnya, yaitu kemampuan berfikir kritis matematika.

4. Kemampuan Berpikir Reflektif Matematis Siswa Kelas VII Ditinjau Dari Gaya Kognitif Pada Model Pembelajaran Problem-Based Learning, karya Khamida Nuriana Tahun 2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran PBL efektif mendukung kemampuan berpikir reflektif matematis siswa pada materi segiempat dan siswa bergaya kognitif FD dan FI mampu melaksanakan semua

indikator kemampuan berpikir reflektif matematis yang memiliki deskripsi yang berbeda. Subjek penelitian FD dan FI mampu menyelesaikan Tes Kemampuan Berfikir Reflektif Matematis menggunakan tahap penyelesaian masalah Polya. Subjek penelitian *Field-Dependent* dan *Field-Independent* mampu melaksanakan lima indikator kemampuan berpikir reflektif matematis dengan penjelasan yang berbeda pada setiap subjek penelitian. Adapun persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang kemampuan berpikir reflektif matematis. Sedangkan perbedaannya yaitu variabel bebas, jenis penelitian dan teknik pengambilan sampel berbeda.

5. Kemampuan Berpikir Reflektif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) Berdasarkan Gender Kelas VIII Di MTs Negeri Tanjunganom, karya Restu Widiawati Tahun 2016. Hasil dari penelitian ini diperoleh bahwa kemampuan berpikir reflektif siswa perempuan dalam memecahkan masalah matematika pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) berdasarkan gender kelas VIII di MTs Negeri Tanjunganom “baik”. Sedangkan kemampuan berpikir reflektif siswa laki-laki dalam memecahkan masalah matematika pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) berdasarkan gender kelas VIII di MTs Negeri Tanjunganom “baik”. Adapun persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang kemampuan berpikir reflektif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika, dan salah satu instrument yang digunakan juga sama yaitu menggunakan tes tulis berupa soal uraian. Sedangkan perbedaannya yaitu variabel bebas pada penelitian ini dijadikan sebagai variabel terikat pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, dan jenis penelitiannya juga berbeda, yaitu menggunakan penelitian korelasi.

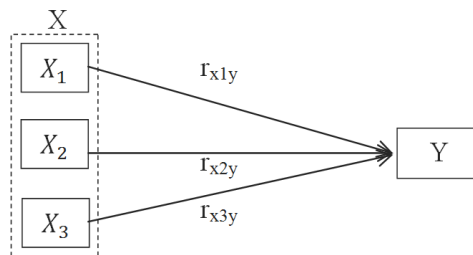
C. Paradigma Penelitian

Setiap peserta didik tidak hanya belajar dengan kecepatan yang berbeda tetapi juga memproses informasi dengan cara yang berbeda. Cara belajar ini biasa disebut dengan gaya belajar. Gaya belajar merupakan perilaku atau cara yang dipilih setiap individu untuk mempermudah menyerap dan menerima informasi secara konsisten sehingga menghasilkan hasil belajar yang memuaskan. Gaya belajar terdiri dari tiga macam, yaitu gaya belajar *visual* (penglihatan), gaya belajar *auditorial* (pendengaran), gaya belajar *kinestetik* (gerak). Gaya belajar dapat memberikan pengaruh terhadap proses berpikir reflektif matematis.

Kemampuan berpikir reflektif adalah kemampuan mengidentifikasi apa yang sudah diketahui, menerapkan pengetahuan yang dimiliki dalam situasi yang lain, memodifikasi pemahaman berdasarkan informasi dan pengalaman-pengalaman baru yang meliputi tiga fase atau tingkat, yaitu; *reacting*, *comparing*, dan *contemplating*. Untuk mengembangkan kemampuan berpikir reflektif siswa, maka siswa harus dilibatkan dalam suatu pemecahan masalah.

Pemecahan masalah adalah suatu proses yang menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang dimiliki dalam menyelesaikan masalah yang tidak dapat diselesaikan dengan prosedur rutin akan tetapi harus dipecahkan dengan menggunakan pengetahuan, ketrampilan, dan pemahaman yang dimiliki untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut;



Gambar 2. 1 Skema kerangka berpikir

Keterangan:

X : Gaya Belajar

X_1 : Gaya belajar Visual

X_2 : Gaya belajar Auditorial

X_3 : Gaya belajar Kinestetik

Y : Kemampuan berpikir reflektif siswa

r_{x_1y} : Pengaruh gaya belajar visual terhadap kemampuan berpikir reflektif siswa

r_{x_2y} : Pengaruh gaya belajar auditorial terhadap kemampuan berpikir reflektif siswa

r_{x_3y} : Pengaruh gaya belajar kinestetik terhadap kemampuan berpikir reflektif siswa

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.³² Berdasarkan kajian teori di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan gaya belajar *Visual* terhadap kemampuan berpikir reflektif dalam menyelesaikan masalah matematika pada siswa kelas VIII MTs. NU Nurul Huda Kudus.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan gaya belajar *Visual* terhadap kemampuan berpikir reflektif dalam menyelesaikan masalah matematika pada siswa kelas VIII MTs. NU Nurul Huda Kudus.

2. H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan gaya belajar *Auditorial* terhadap kemampuan berpikir reflektif dalam menyelesaikan masalah matematika pada siswa kelas VIII MTs. NU Nurul Huda Kudus.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan gaya belajar *Auditorial* terhadap kemampuan berpikir reflektif dalam menyelesaikan masalah matematika pada siswa kelas VIII MTs. NU Nurul Huda Kudus.

3. H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan gaya belajar *Kinestetik* terhadap kemampuan berpikir reflektif

³² Suharsimi and Arikunto, *Prosedur Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010).

dalam menyelesaikan masalah matematika pada siswa kelas VIII MTs. NU Nurul Huda Kudus.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan gaya belajar *Kinestetik* terhadap kemampuan berpikir reflektif dalam menyelesaikan masalah matematika pada siswa kelas VIII MTs. NU Nurul Huda Kudus.

