

Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Co-Op* Dan *Realistic Mathematic Education* (RME) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Ditinjau dari Gaya Belajar

Aryunaning Wahyu Pristanty, Sanusi, Ika Krisdiana

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Madiun. Jalan Setia Budi No.85, Madiun

Email: aryunaning.pristanty97@gmail.com, Telp: 085646417657

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui: 1) apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Co-op Co-op* lebih efektif daripada model kooperatif tipe *Realistic Mathematic Education* terhadap prestasi belajar matematika; 2) apakah terdapat pengaruh gaya belajar auditori, visual, dan kinestetik terhadap prestasi belajar matematika; 3) apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Penentuan sampel menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Sampel yang diambil adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Wungu yang berjumlah 2 kelas dengan 50 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes prestasi belajar. Teknik analisis data menggunakan uji variansi dua jalan. Hasil penelitian dengan $\alpha = 0,05$ menunjukkan bahwa: 1) $F_{obs} = 0,7257 < F_{\alpha} = 4,08$ sehingga H_{oA} diterima, yang berarti model pembelajaran tidak lebih efektif terhadap prestasi belajar siswa. 2) $F_{obs} = 0,50293 < F_{\alpha} = 3,23$ sehingga H_{oB} diterima, yang berarti gaya belajar tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. 3) $F_{obs} = 1,008 < F_{\alpha} = 3,23$ sehingga H_{oAB} diterima, yang berarti tidak ada interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa.

Kata kunci : *Co-op Co-op*, RME, Gaya belajar, Prestasi

The Effectiveness of Cooperative Learning Models Type Co-Op and Realistic Mathematic Education (Rme) on Class VIII Students' Mathematics Learning Achievement Viewed from Learning Styles

Abstract

The aim of the study was to find out: 1) whether the *Co-op* type cooperative learning model *Co-op* is more effective than the cooperative model of the *Realistic Mathematic Education* type towards mathematics learning achievement; 2) whether there is an auditory, visual, and kinesthetic learning style towards mathematics learning achievement; 3) whether there is an interaction between the learning model and the learning style towards learning achievement in mathematics. The method used in this study is quantitative. Determination of samples using *Simple Random Sampling* technique. The sample taken was the eighth grade students of SMP Negeri 2 Wungu which meant 2 classes with 50 students. Data writing techniques use questionnaires and learning achievement tests. Data analysis techniques used a two-way variance test. The results of the study with $\alpha = 0.05$ indicate that: 1) $F_{obs} = 0.7257 < F_{\alpha} = 4.08$ H'_{oA} , which means that the learning model is not more effective against student achievement. 2) $F_{obs} = 0.50293 < F_{\alpha} = 3.23$ H_{oB} Compared, which means learning style does not reflect student learning achievement. 3) $F_{obs} = 1.008 < F_{\alpha} = 3.23$ H_{oAB} Calculate, which means there is no interaction between learning models and learning styles on student achievement.

Keywords: *Co-op Co-op*, RME, Learning style, Achievement

PENDAHULUAN

Pendidikan dari waktu ke waktu dituntut untuk mengalami perbaikan, dengan tujuan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan hidup yang juga semakin berkembang. Menyadari pentingnya pendidikan dalam kemajuan suatu bangsa, maka pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional yang telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Selain Undang-Undang, pemerintah juga mengeluarkan Permendiknas No.81A Tahun 2013 tentang tata cara penyelenggaraan pendidikan yang ada di Indonesia.

Salah satu mata pelajaran wajib diajarkan kepada siswa adalah mata pelajaran Matematika.

Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang memiliki peranan penting dalam perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Mata pelajaran matematika diberikan kepada semua siswa mulai dari tingkat sekolah dasar maupun sampai Perguruan Tinggi. Matematika juga sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, misalnya dalam menghitung luas tanah, volume aquarium, dalam bidang teknologi dan lain sebagainya.

Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia salah satunya pengembangan model pembelajaran. Salah satu yang perlu dikaji dalam pembelajaran adalah meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa pembelajaran harus berpusat pada siswa. Padahal selama ini kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas berpusat pada guru. Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Beberapa model pembelajaran yaitu kooperatif tipe *Co-op Co-op* dan *Realistic Mathematic education* (RME).

Model pembelajaran *Co-op Co-op* menekankan setiap siswa mempunyai topik mini yang harus diselesaikan dan setiap kelompok memberikan kontribusi yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran *Co-op Co-op* memberi kesempatan pada siswa untuk bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil, pertama untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang diri mereka dan dunia dan selanjutnya memberikan mereka kesempatan untuk saling berbagi pemahaman baru itu dengan temanteman sekelasnya. Menurut Noviani (2014) model pembelajaran *Co-op Co-op* yang terdiri dari 4–5 orang siswa yang heterogen dan memberikan masing-masing siswa tanggung jawab untuk memberikan kontribusinya terhadap tugas kelompok. Menurut Efendi (2012) keunggulan dari pembelajaran *Co-op Co-op* (kerja sama) adalah optimalisasi partisipasi siswa.

Selain *Co-op Co-op* model pembelajaran kooperatif lainnya adalah *Realistic Mathematic Education*. Shoimin (2014) model pembelajaran kooperatif tipe *Realistic Mathematic Education* merupakan model pembelajaran yang dikaitkan dengan realitas dan aktivitas manusia. Salah satu keunggulan dari ini pembelajaran ini adalah matematika realistik memberikan pengertian yang jelas kepada siswa tentang kehidupan sehari-hari dan kegunaan umumnya bagi manusia. Model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) merupakan model pembelajaran kooperatif dengan cara belajar bukan hanya merupakan aktivitas individu untuk mendapatkan pengetahuan, tetapi sesuatu yang terjadi dalam masyarakat dan langsung berhubungan dengan konteks sosiokultural, bertukar pikiran, adu argumen dengan teman lainnya.

Prestasi belajar siswa juga dipengaruhi oleh faktor lain, salah satunya adalah gaya belajar yang dimiliki oleh siswa. Gaya belajar merupakan aspek yang penting dalam proses pembelajaran karena kemampuan seseorang siswa dalam memahami dan menyerap pelajaran sudah pasti berbeda. Setiap individu juga mempunyai cara yang berbeda dalam memproses informasi. Siswa seharusnya menggunakan cara yang berbeda untuk bisa memahami sebuah informasi pelajaran yang sama sekalipun. Cara untuk memproses inilah yang disebut dengan gaya belajar.

Keberhasilan proses pembelajaran tercermin dalam peningkatan belajar siswa. Menurut Fathurrohman (2012), prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai dari suatu kegiatan yang berupa perubahan tingkah laku yang dialami oleh subyek belajar di dalam suatu interaksi dengan lingkungannya. Artinya prestasi belajar adalah hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diajukan beberapa hipotesis yaitu: 1) model pembelajaran kooperatif tipe *Co-op Co-op* lebih efektif daripada model kooperatif tipe *Realistic Mathematic Education* (RME) terhadap prestasi belajar, 2) terdapat pengaruh gaya belajar auditori, visual, dan kinestetik terhadap prestasi belajar, 3) terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan gaya belajar terhadap prestasi belajar.

Tujuan penelitian adalah: 1) Untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Co-op Co-op* lebih efektif daripada model kooperatif tipe *Realistic Mathematic Education* (RME) terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Wungu, 2) Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh gaya belajar auditori, visual, dan kinestetik terhadap prestasi belajar matematika pada kelas VIII SMP Negeri 2 Wungu, 3) Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Wungu.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu. Populasi pada penelitian ini adalah kelas VIII SMP Negeri 2 Wungu Kab Madiun yang terdiri dari sepuluh kelas, yaitu: VIII A, VIII B, VIII C, VIII D, VIII E, VIII F, VIII G, VIII H, VIII I, VIII J. Sampel yang digunakan ini adalah kelas VIII F sebagai

kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *Co-op Co-op* dan kelas VIII H sebagai kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *Realistic Mathematic Education* (RME). Penentuan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada di populasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes untuk prestasi belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan uji analisis variansi dua jalan. Uji prasyaratnya meliputi uji normalitas menggunakan metode *Liliefors* dan uji homogenitas menggunakan uji *Barlet* dengan taraf signifikan 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian inidiawali dengan uji prasyarat dengan menggunakan data nilai Ulangan Tengah Semester sebagai keadaan awal. Dari data tersebut diketahui nilai matematika siswa pad Ujian Tengah Semester untuk kelas eksperimen 1 yaitu kelas VIII F diperoleh nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 90 dengan nilai rata-rata 75,44 serta standat devisiasinya 8,9399. kelas eksperimen 2 yaitu kelas VIII H diperoleh nilai tertinggi 55 dan nilai tertinggi 92 dengan nilai rata-rata 75,08 serta standat devisiasinya 8,1646. Pada kelas eksperimen 1 diperoleh $L_{obs} = 0,1164 < L_{tabel} = 0,173$ dengan $\alpha = 0,05$, maka $L_{obs} \notin DK$. Hal ini menyatakan bahwa H_o diterima dan sampel merupakan populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan pada kelas eksperimen 2 diperoleh $L_{obs} = 0,1194 < L_{tabel} = 0,173$ dengan $\alpha = 0,05$, maka $L_{obs} \notin DK$. Hal ini menyatakan bahwa H_o diterima dan sampel merupakan populasi yang berdistribusi normal. pada uji homogenitas diperoleh $F_{obs} = 1,1989 < F_{tabel} = 1,984$ dengan $\alpha = 0,05$, maka $F_{obs} \notin DK$. Hal ini menyatakan bahwa H_o diterima dan kedua variansi dari dua populasi adalah homogeny (sama), sehingga dalam uji keseimbangan peneliti menggunakan uji t. dalam penghitungan diperoleh $t_{obs} = 0,4945$ dengan $\alpha = 0,05$. Daerah kritis untuk uji ini $DK = \{t|t < -1,960 \text{ atau } t > 1,960\}$ berarti H_o diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas mempunyai kemampuan yang sama.

Untuk menentukan kategori gaya belajar siswa peneliti menggunakan skor tiap poin pada angket. Ada tiga kategori gaya belajar yaitu Visual, Auditori, dan kinestetik. Jika dari tiap kategori mendapat poin paling tinggi maka itulah gaya belajar siswa.

Kemudian dilanjutkan dengan tes prestasi. Dengan data yang diperoleh dari hasil tes prestasi dan kategori gaya belajar, maka diperoleh hasil uji prasyarat sebagai berikut:

Tabel 1 Rangkuman Uji Normalitas dengan $\alpha = 0,05$

Kelompok	L_{obs}	DK	Keputusan	Kesimpulan
Eksperimen I	0.0792	0,173	H_o diterima diterima	Normal Normal
Gaya Belajar Visual	0.1309	0,227	H_o diterima	Normal
Gaya Belajar Auditori	0.1067	0,213	H_o diterima	Normal
Gaya Belajar Kinestetik	0.1165	0,190	H_o diterima	Normal
Eksperimen II	0.067	0,173	H_o	

Kemudian uji prasyarat dilanjutkan dengan uji homogenitas. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen (a_1 dan a_2) mempunyai $F_{obs} = 0,8098$ dan $DK = \{F|F > 1,984\}$; $F_{obs} \notin DK$. Jadi, H_o diterima atau kedua kelas tersebut Homogen. Uji Homogenitas Kategori Gaya Belajar (b_1 , b_2 dan b_3) mempunyai $b_{obs} = 0,9975$ dan $DK = \{b|b < 0,8771\}$; $b_{obs} \notin DK$. Jadi, H_o diterima atau ketiga kategori gaya belajar tersebut Homogen. Berdasarkan hasil rangkuman uji homogenitas tersebut menunjukkan data yang diperoleh dalam penelitian pada kelompok kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II memiliki varian yang sama. Begitu juga untuk ketiga kategori kelompok siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik memiliki varian yang sama.

Berdasarkan analisis uji prasyarat menunjukkan bahwa data pengamatan dari sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal serta memiliki varian yang sama. Dengan demikian, analissi

uji hipotesis dengan teknik analisis varian dapat dilanjutkan. Rangkuman hasil uji hipotesis pada analisis variansi 2 jalan dengan tingkat signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh hasil sebagai berikut:

Sumber	JK	dk	RK	F_{obs}	F_{α}
Model Pembelajaran(A)	96,8132	1	96,8132	0,7257	4,08
Gaya Belajar (B)	134,1885	2	67,0943	0,50293	3,23
Interaksi (AB)					
Galat	.869,886	44	133,	-	-
Total	6.369,8263	49	-	-	-
Sumber	JK	dk	RK	F_{obs}	F_{α}
	268,9386	2	134,4693	1,008	3,23
	5		4065		

Tabel 4.2
Rangkuman
ANAVA

Berdasarkan tabel 4.2 tentang rangkuman ANAVA menunjukkan bahwa:

- 1) H_{0A} diterima maka uji lanjut anava tidak dilakukan. Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan efek antar baris terhadap variabel terikat, hal ini berarti model pembelajaran *Co-op Co-op* dan *Realistic Mathematic Education (RME)* tidak lebih efektif terhadap prestasi belajar matematika siswa.
- 2) H_{0B} diterima maka uji lanjut anava tidak dilakukan. Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan antar kolom terhadap variabel terikat, hal ini berarti tidak terdapat perbedaan model pembelajaran terhadap prestasi belajar matematika siswa.
- 3) H_{0AB} diterima maka dari itu uji lanjut pasca ANAVA tidak dilakukan. Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak terdapat interaksi baris dan kolom terhadap variabel terikat, hal ini maksudnya tidak ada interaksi antara gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa.

Dari penjelasan di atas maka dapat dibahas tentang:

1. Hipotesis Pertama, Prestasi Belajar Matematika yang Diberikan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Co-Op Co-Op Lebih Efektif Daripada Model Pembelajaran *Realistic Mathematic Education (RME)*

Berdasarkan hasil deskripsi data diketahui bahwa nilai rata-rata tes hasil prestasi belajar matematika pokok bahasan bangun ruang sisi datar kubus dan balok dengan model pembelajaran *Coop Co-op* adalah 75,4. Ini berarti siswa yang diberi model pembelajaran *Co-op Co-op* mampu menyelesaikan soal dengan benar 75,4% dari 20 soal tes yang diberikan.

Berdasarkan hasil deskripsi data diketahui bahwa nilai rata-rata tes hasil prestasi belajar matematika pokok bahasan bangun ruang sisi datar kubus dan balok dengan model pembelajaran *Realistic Mathematic Education (RME)* adalah 73,6. Ini berarti siswa yang diberi model pembelajaran *Realistic Mathematic Education (RME)* mampu menyelesaikan soal dengan benar 73,6% dari 20 soal tes yang diberikan.

Berdasarkan uraian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Co-op Co-op* dan *Realistic Mathematic Education (RME)* tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menunjukkan $F_{obs} < F_{\alpha}$ yaitu $0,7257 < 4,08$ maka H_{0A} diterima. Hal tersebut berarti tidak terdapat perbedaan prestasi belajar matematika antara siswa yang diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran *Co-op Co-op* dan *Realistic Mathematic Education (RME)*.

Hasil penelitian tidak sejalan dengan hipotesis peneliti, karena ada faktor-faktor yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran antara lain pada kelas dengan model pembelajaran *Co-op Co-op*, siswa kurang tertarik dengan model yang digunakan peneliti sehingga siswa banyak yang tidak mengikuti langkah-langkah yang disampaikan peneliti yang berakibat pada prestasi belajar siswa yang tidak sesuai dengan harapan. Selain itu alat peraga yang digunakan peneliti kurang menarik siswa

sehingga siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran yang mengakibatkan prestasi belajar siswa tidak sesuai dengan harapan peneliti.

2. Hipotesis Kedua, Terdapat Perbedaan Gaya Belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Matematika.

Berdasarkan hasil deskripsi data diketahui bahwa nilai rata-rata tes hasil prestasi belajar matematika pokok bahasan bangun ruang sisi datar kubus dan balok dengan gaya belajar visual adalah 74,643. Ini berarti siswa yang memiliki gaya belajar visual dapat menyelesaikan soal dengan benar 74,64% dari 20 soal tes yang diberikan.

Berdasarkan hasil deskripsi data diketahui bahwa nilai rata-rata tes hasil prestasi belajar matematika pokok bahasan bangun ruang sisi datar kubus dan balok dengan gaya belajar auditori adalah 76,563. Ini berarti siswa yang memiliki gaya belajar auditori dapat menyelesaikan soal dengan benar 76,56% dari 20 soal tes yang diberikan.

Berdasarkan hasil deskripsi data diketahui bahwa nilai rata-rata tes hasil prestasi belajar matematika pokok bahasan bangun ruang sisi datar kubus dan balok dengan gaya belajar kinestetik adalah 72,50. Ini berarti siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik dapat menyelesaikan soal dengan benar 72,50% dari 20 soal tes yang diberikan.

Berdasarkan uraian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa yang diajar dengan gaya belajar visual, gaya belajar auditori dan gaya belajar kinestetik tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menunjukkan $F_{obs} < F_{\alpha}$ yaitu $0,50293 < 3,23$ maka H_{0B} diterima. Hal tersebut berarti tidak terdapat perbedaan prestasi belajar matematika antara siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.

Hasil penelitian tidak sejalan dengan hipotesis peneliti, karena ada faktor-faktor yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran antara lain pada siswa kurang membaca angket yang diberikan peneliti karena waktu yang diberikan singkat sehingga siswa tidak fokus dalam mengisi angket, atau pun angket yang diberikan oleh peneliti kurang menarik perhatian siswa sehingga siswa kurang tertarik mengisi angket yang mengakibatkan prestasi belajar siswa tidak sesuai dengan harapan peneliti.

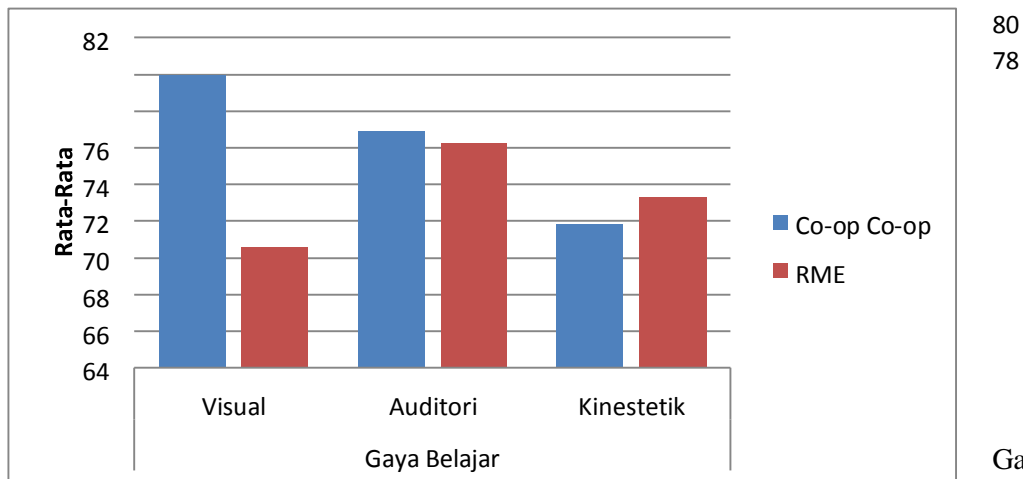
3. Hipotesis Ketiga, Interaksi Antara Model Pembelajaran Co-Op Co-Op dan *Realistic Mathematic Education* (RME) dengan Gaya Belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar siswa yang memiliki gaya belajar visual baik yang diajarkan dengan model pembelajaran Co-op Co-op maupun *Realistic Mathematic Education* (RME) menunjukkan hasil yang berbeda. Dalam model pembelajaran Co-op Co-op siswa yang memiliki gaya belajar visual memiliki rata-rata 80 sedangkan dalam model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) memiliki rata-rata 70,625.

Siswa yang memiliki gaya belajar auditori baik yang diajarkan dengan model pembelajaran Coop Co-op maupun *Realistic Mathematic Education* (RME) menunjukkan hasil yang sama baiknya yaitu rata-rata > 76

Siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik baik yang diajarkan dengan model pembelajaran Co-op Co-op maupun *Realistic Mathematic Education* (RME) menunjukkan perbedaan yang tidak signifikan. Pada model pembelajaran Co-op Co-op siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik memiliki rata-rata 71,82. Sedangkan pada model pembelajaran *Realistic Mathematic Eductaion* (RME) siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik memiliki rata-rata 73,33.

Prestasi belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Co-op Co-op, baik pada siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik tidak mempunyai perbedaan yang signifikan. Begitu pula prestasi belajar yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Realistic Mathematic Eductaion* (RME), baik pada siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik tidak mempunyai perbedaan yang signifikan.



80
78

Gambar 1.
Profik Efek

Interaksi Model Pembelajaran dan Gaya Belajar

Berdasarkan gambar 4.1 menunjukkan tentang Profik Efek Interaksi Model Pembelajaran dan Gaya Belajar, bahwa gaya belajar (auditori, dan kinestetik) dengan menerapkan model pembelajaran Co-op Co-op dan *Realistic Mathematic Education* (RME) saling menunjukkan hasil yang tidak berbeda signifikan. Sedangkan gaya belajar visual terhadap penerapan model pembelajaran Co-op Co-op dan *Realistic Mathematic Education* (RME) memiliki perbedaan rata-rata.

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menunjukkan $F_{obs} < F_{\alpha}$ yaitu $1,008 < 3,23$ maka H_{0AB} diterima. Hal tersebut berarti tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran Co-op Co-op dan *Realistic Mathematic Education* (RME) dengan siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik terhadap prestasi belajar matematika pokok bahasan bangun ruang sisi datar kubus dan balok pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Wungu tahun ajaran 2017/2018.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil analisis dan pembahasan, maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

- Model pembelajaran *Co-op Co-op* dan *Realistic Mathematic Education* (RME) tidak lebih efektif terhadap prestasi belajar matematika pokok bahasan bangun ruang sisi datar kubus dan balok pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Wungu tahun ajaran 2017/2018.
- Tidak ada perbedaan gaya belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik terhadap prestasi belajar matematika pokok bahasan bangun ruang sisi datar kubus dan balok pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Wungu tahun ajaran 2017/2018.
- Tidak ada interaksi antara model pembelajaran Co-op Co-op dan *Realistic Mathematic Education* (RME) dengan gaya belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik terhadap prestasi belajar matematika pokok bahasan bangun ruang sisi datar kubus dan balok pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Wungu tahun ajaran 2017/2018.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiyono. (2016). *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Efendi, C., & Puput Wanarti, R. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Kooperatif Tipe Co-op Co-op dengan Pendekatan Open-Ended pada Standart Kompetensi Memperbaiki CD Player di SMKN 2 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Elektro*. Tahun, 1, 10. (<http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2028>)
- Fathurrohman, M., & Sulistyorini. (2012). *Belajar Pembelajaran*. Yogyakarta: Sukses Offset.
- Noviari, N. L. P., Kristiantari, M. R., & Putra, I. K. A. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Co-Op Co-Op Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Gugus Vi Abiansemal. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1). (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/2231>)
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran invotatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Sugiyono. (2013). *Cara Mudah Menyusun SKRIPSI, TESIS, dan DISERTASI*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan {Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D}*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputra, U. (2012). *Metode Penelitian*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Th. 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Sinar Grafika Offset.