

KEILMUAN
PENDIKDASMEN
Jurnal Guru Pendidikan
Dasar & Menengah

Volume 02
Nomor 3/2024

BELAJAR MATEMATIKA DISESUAIKAN DENGAN GAYA BELAJAR

Vivi Yuliana, S.Pd.

Prodi Pendidikan Matematika. STKIP Arastamar Tengerang
vivi41162@gmail.com

ABSTRAK

Ada tiga metode utama untuk mengabsorpsi informasi, yakni dengan memanfaatkan aspek Visualis, Auditori, dan Kinestetik. Memahami gaya belajar individu menjadi dasar yang krusial dalam merancang strategi pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan serta preferensi masing-masing peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui cara belajar matematika disesuaikan dengan gaya belajar. Penelitian ini adalah penelitian kepustakaan. Dari hasil penelitian didapatkan kesimpulan bahwa belajar matematika bagi peserta didik dengan gaya belajar visual dapat ditingkatkan efektivitasnya dengan memanfaatkan strategi-strategi seperti penggunaan media visual, pemecahan masalah secara visual, dan pemanfaatan alat bantu visual. Sedangkan bagi peserta didik dengan gaya belajar auditorial, efektivitas pembelajaran dapat ditingkatkan melalui strategi-strategi seperti penjelasan lisan, mendengarkan kuliah atau rekaman audio, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Bagi peserta didik dengan gaya belajar kinestetik, pembelajaran matematika dapat lebih efektif dengan memasukkan elemen-elemen praktis dan interaktif seperti penggunaan manipulatif matematika, aktivitas bergerak, dan role-playing. Dengan menerapkan berbagai strategi ini, pembelajaran matematika dapat disesuaikan dengan gaya belajar individu sehingga meningkatkan pemahaman dan penguasaan konsep-konsep matematika.

Kata kunci: belajar matematika, disesuaikan, gaya belajar

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang fundamental dalam kehidupan manusia. Hal ini merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi melalui pengalaman dan latihan, sebuah definisi yang telah diakui oleh berbagai pakar, termasuk Sudjana (2010). Proses belajar ini merupakan usaha individu untuk mengubah tingkah laku secara menyeluruh, yang dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan sekitarnya, seperti yang disebutkan oleh Slameto (2010). Dalam konteks pendidikan, kegiatan belajar yang dijalani oleh peserta didik tidak hanya berhenti di kelas, tetapi juga menciptakan kebiasaan belajar yang terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari mereka, seperti yang

dikemukakan oleh Danarjati dan rekan-rekan (2014). Sebagian besar, belajar tidak hanya terbatas pada akuisisi pengetahuan semata, tetapi juga mencakup bagaimana seseorang menyerap, mengatur, dan mengolah informasi, yang merupakan esensi dari gaya belajar (Atmaja, 2017).

Konsep gaya belajar mengacu pada pola perilaku spesifik seseorang dalam menerima dan menyimpan informasi baru, serta dalam mengembangkan keterampilan baru (Subini, 2017). Karena setiap individu memiliki keunikan personal yang berbeda, maka gaya belajar mereka juga akan bervariasi, sesuai dengan preferensi dan kemampuan masing-masing (Slavin, 2011). Dalam mengidentifikasi

gaya belajar, terdapat berbagai metode, seperti mendengarkan, membaca, atau menemukan, yang seringkali dimiliki oleh satu individu lebih dari satu, sebagaimana disampaikan oleh Sugihartono (2007).

Pendekatan Bobbi DePorter dalam tulisan Damayanti (2016) memperjelas bahwa terdapat tiga cara utama dalam menyerap informasi, yaitu melalui Visualis, Auditori, dan Kinestetik. Dalam keseluruhan, pemahaman akan gaya belajar menjadi landasan penting dalam menyusun strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi individu.

Dari hasil pembahasan di atas maka tujuan penelitian kepustakaan ini adalah mengetahui cara belajar matematika disesuaikan dengan gaya belajar.

METODE PENELITIAN

Studi ini mengadopsi metode penelitian kepustakaan. Penelitian kepustakaan adalah suatu studi yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan data dari berbagai sumber di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, sejarah, dan lain sebagainya (Mardalis, 1999; Sarwono, 2006; Nazir, 2003; Sugiyono, 2012). Ini melibatkan analisis buku referensi, hasil penelitian sebelumnya, serta literatur ilmiah terkait untuk memperoleh landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti (Mardalis, 1999; Sarwono, 2006; Nazir, 2003). Dalam penelitian kepustakaan, data dikumpulkan dengan menelaah berbagai sumber seperti buku, literatur, catatan, dan laporan yang relevan dengan masalah yang sedang dihadapi (Nazir, 2003). Pendekatan ini merupakan kajian teoritis terhadap budaya, nilai, dan norma yang terdapat dalam konteks sosial yang sedang diteliti (Sugiyono, 2012). Menurut Boote dan Beile dalam Suhas Caryono (2024), studi kepustakaan tidak hanya mendukung pembentukan dasar teoritis, tetapi juga

mempermudah perencanaan pendekatan penelitian yang lebih efektif serta memastikan relevansi penelitian dengan isu-isu yang ada dalam domain terkait. Penelitian kepustakaan bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada pembaca tentang topik penelitian yang sedang dijalankan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Peserta didik dengan gaya belajar visual Belajar matematika bagi peserta didik dengan gaya belajar visual dapat menjadi lebih efektif dengan menerapkan beberapa strategi dan metode pembelajaran yang menekankan penggunaan gambar, diagram, dan visualisasi. Berikut adalah beberapa cara yang dapat membantu:

- a. Gunakan Media Visual: Gunakan buku-buku atau sumber belajar yang kaya akan ilustrasi, diagram, grafik, dan gambar yang dapat membantu peserta didik memahami konsep matematika dengan lebih baik.
- b. Solve Problems Visually: Banyak masalah matematika dapat dipecahkan dengan memvisualisasikan masalah tersebut. Misalnya, menggunakan diagram atau model untuk memecahkan masalah geometri atau grafik untuk memahami hubungan antara variabel dalam masalah aljabar.
- c. Gunakan Alat Bantu Visual: Gunakan alat bantu visual seperti manipulatif matematika, papan tulis interaktif, atau perangkat lunak simulasi untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep matematika. Contohnya, menggunakan balok matematika untuk mempelajari konsep perkalian atau penggunaan perangkat lunak simulasi untuk memvisualisasikan konsep kalkulus.
- d. Buat Mind Maps: Buat peta pikiran atau diagram yang mengilustrasikan hubungan antara konsep-konsep matematika. Ini

- dapat membantu peserta didik dalam mengorganisir informasi dan memahami hubungan antara konsep-konsep tersebut.
- e. Gunakan Metode Pembelajaran Berbasis Gamifikasi: Buat permainan matematika atau tantangan yang melibatkan elemen visual untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam belajar matematika.
 - f. Gunakan Video Pembelajaran: Manfaatkan video pembelajaran yang menggambarkan konsep matematika secara visual. Video ini dapat berupa tutorial, demonstrasi, atau animasi yang memperjelas konsep-konsep yang sulit dipahami melalui teks.
 - g. Pelajari melalui Demonstrasi: Gunakan demonstrasi visual untuk menjelaskan konsep-konsep matematika. Contohnya, demonstrasi langsung tentang bagaimana merubah bentuk dari suatu rumus matematika atau menggambarkan konsep dalam bidang seperti trigonometri menggunakan model yang dapat dimanipulasi.
 - h. Kolaborasi dengan Teman: Melibatkan diskusi kelompok atau kerja sama dengan teman sebaya dapat membantu dalam memperjelas konsep-konsep matematika melalui penjelasan visual dan saling membantu.
 - i. Berikan Umpan Balik Visual: Berikan umpan balik dalam bentuk visual seperti markah atau grafik untuk membantu peserta didik melihat kemajuan mereka dalam memahami konsep-konsep matematika.
 - j. Praktek secara Visual: Berikan kesempatan bagi peserta didik untuk mempraktikkan keterampilan matematika mereka dengan menggunakan metode visual. Misalnya, memecahkan masalah matematika dengan membuat diagram atau membuat presentasi visual tentang konsep matematika yang dipelajari.
2. Peserta didik dengan gaya belajar auditorial
Belajar matematika bagi peserta didik dengan gaya belajar auditorial dapat menjadi lebih efektif dengan mengintegrasikan berbagai strategi pembelajaran yang menekankan pendengaran, pembicaraan, dan pendengaran. Berikut adalah beberapa cara yang dapat membantu:
 - a. Gunakan Penjelasan Lisan: Berikan penjelasan secara lisan tentang konsep-konsep matematika dengan jelas dan terperinci. Peserta didik dengan gaya belajar auditorial cenderung lebih baik dalam memahami informasi yang disampaikan secara lisan.
 - b. Dengarkan Kuliah atau Ceramah: Manfaatkan kuliah atau ceramah yang disampaikan oleh guru atau sumber lain yang kompeten untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep matematika.
 - c. Gunakan Rekaman Audio: Buat rekaman audio dari penjelasan materi matematika atau diskusi kelas untuk peserta didik yang ingin mendengarkannya kembali di rumah.
 - d. Diskusi Kelompok: Peserta didik dengan gaya belajar auditorial cenderung mendapat manfaat dari diskusi kelompok di mana mereka dapat mendengarkan dan berpartisipasi dalam percakapan tentang konsep-konsep matematika.
 - e. Gunakan Kata-kata dan Frasa: Gunakan kata-kata dan frasa yang tepat dalam penjelasan matematika. Misalnya, mengartikan istilah matematika, memahami definisi, dan menjelaskan langkah-langkah dalam penyelesaian masalah.
 - f. Nyanyikan Konsep Matematika: Gunakan lagu atau melodi untuk mengingat konsep-konsep matematika penting. Menghubungkan informasi dengan musik dapat membantu peserta didik untuk mengingatnya lebih baik.

- g. Gunakan Metode Pemecahan Masalah Lisan: Berikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjelaskan pemecahan masalah secara lisan, baik kepada guru atau sesama peserta didik. Ini membantu peserta didik untuk memperjelas pemahaman mereka tentang konsep-konsep matematika.
 - h. Mengikuti Podcast atau Materi Audio: Cari podcast atau materi audio lainnya yang berkaitan dengan matematika untuk mendengarkan penjelasan konsep-konsep yang kompleks dalam format yang mudah dicerna.
 - i. Menggunakan Alat Bantu Suara: Gunakan alat bantu suara seperti perekam suara, aplikasi ponsel, atau perangkat lunak untuk merekam penjelasan atau diskusi kelas yang dapat didengarkan kembali oleh peserta didik.
 - j. Revisi dengan Pembicaraan: Berpartisipasi dalam sesi revisi yang melibatkan diskusi dan pertanyaan dari guru atau sesama peserta didik. Proses ini membantu peserta didik untuk menguji pemahaman mereka tentang konsep-konsep matematika melalui pembicaraan.
3. Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik
Bagi peserta didik dengan gaya belajar kinestetik, atau pembelajaran berbasis gerakan dan pengalaman fisik, belajar matematika dapat lebih efektif dengan memasukkan elemen-elemen praktis dan interaktif dalam pembelajaran. Berikut adalah beberapa cara untuk belajar matematika bagi peserta didik dengan gaya belajar kinestetik:
- a. Gunakan Manipulatif Matematika: Berikan peserta didik manipulatif matematika seperti balok, kubus, atau benda-benda manipulatif lainnya yang dapat mereka sentuh dan atur secara fisik. Hal ini membantu mereka untuk memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik melalui pengalaman fisik.
 - b. Aktivitas Bergerak: Sertakan aktivitas fisik dalam pembelajaran matematika, seperti permainan matematika, scavenger hunt matematika di sekitar ruangan, atau berbagai jenis permainan yang melibatkan gerakan fisik dan penggunaan konsep matematika.
 - c. Role-playing: Lakukan role-playing untuk menjelaskan konsep-konsep matematika. Misalnya, berperan sebagai angka-angka dalam operasi matematika atau berperan sebagai karakter yang menyelesaikan masalah matematika dalam konteks nyata.
 - d. Simulasi: Gunakan simulasi atau permainan peran untuk memperlihatkan konsep-konsep matematika dalam konteks yang relevan bagi peserta didik. Misalnya, bermain peran sebagai pedagang dalam simulasi toko untuk memahami konsep uang dan transaksi.
 - e. Gunakan Gerakan untuk Mengingat: Gunakan gerakan tubuh atau gerakan mata untuk membantu peserta didik mengingat fakta-fakta matematika atau urutan langkah-langkah dalam suatu proses.
 - f. Pelajaran Lapangan: Selenggarakan pelajaran lapangan ke tempat-tempat yang relevan dengan konsep matematika, seperti museum ilmu pengetahuan atau tempat yang menampilkan aplikasi matematika dalam kehidupan sehari-hari.
 - g. Penyelidikan Matematika: Ajak peserta didik untuk melakukan eksperimen atau penyelidikan matematika di luar ruangan. Misalnya, membandingkan panjang bayangan di waktu yang berbeda atau mengukur volume air dalam wadah yang berbeda.
 - h. Proyek Berbasis Matematika: Berikan proyek-proyek berbasis matematika yang melibatkan pembuatan model, bangunan, atau desain yang memerlukan penggunaan konsep-konsep matematika dalam praktek.
 - i. Pergerakan saat Belajar: Biarkan peserta

didik bergerak saat belajar, seperti berjalan-jalan di sekitar ruangan atau menggunakan bola kecil untuk merespons pertanyaan matematika.

- j. Kombinasi dengan Visualisasi: Kombinasi elemen-elemen kinestetik dengan visualisasi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih holistik. Misalnya, menggunakan manipulatif matematika sambil melihat diagram atau gambar yang relevan.

Pembahasan

1. Peserta didik dengan gaya belajar visual memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan saat belajar matematika:

Kelebihannya:

- a. Memahami Konsep Secara Visual: Peserta didik visual cenderung memahami konsep matematika dengan lebih baik melalui gambar, diagram, dan visualisasi.
- b. Menggunakan Imajinasi: Mereka mampu menggunakan imajinasi untuk memvisualisasikan masalah matematika, yang dapat membantu mereka dalam memecahkan masalah dengan lebih kreatif.
- c. Memiliki Kemampuan Memori Visual yang Kuat: Peserta didik visual seringkali memiliki kemampuan memori visual yang kuat, sehingga mereka dapat mengingat informasi matematika dengan lebih baik melalui gambar atau visualisasi yang mereka lihat.
- d. Menggunakan Sumber Belajar yang Kaya Visual: Mereka dapat mengambil manfaat dari sumber belajar yang kaya akan gambar, diagram, dan grafik, yang dapat membantu mereka dalam memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik.

Kelemahannya:

- a. Keterbatasan dalam Penjelasan Teks: Peserta didik visual mungkin mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan

matematika yang hanya berbasis teks, tanpa dukungan visual.

- b. Ketergantungan pada Materi Visual: Mereka mungkin menjadi terlalu bergantung pada materi visual dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika yang sulit diilustrasikan secara visual.
 - c. Kesulitan dalam Mengingat Detail Teks: Peserta didik visual mungkin memiliki kesulitan dalam mengingat detail yang disampaikan dalam bentuk teks, terutama jika tidak didukung oleh elemen visual.
 - d. Keterbatasan dalam Menyelesaikan Soal Tertulis: Mereka mungkin mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika tertulis yang memerlukan pemahaman konsep tanpa menggunakan visualisasi atau manipulatif matematika.
2. Peserta didik dengan gaya belajar auditorial memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan saat belajar matematika:

Kelebihannya:

- a. Memahami Konsep melalui Penjelasan Lisan: Peserta didik auditorial cenderung memahami konsep matematika dengan lebih baik melalui penjelasan lisan atau pendengaran langsung.
- b. Menggunakan Kata-kata untuk Memahami Konsep: Mereka mampu menggunakan kata-kata dan frasa untuk memahami dan mengingat konsep matematika dengan lebih baik.
- c. Mendengarkan Kuliah atau Ceramah dengan Efektif: Mereka dapat mengambil manfaat dari kuliah atau ceramah yang disampaikan secara lisan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep matematika.
- d. Kemampuan Mendengarkan Diskusi Kelompok: Peserta didik auditorial dapat berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan mendengarkan pandangan dari teman

sejawat mereka, yang dapat membantu mereka dalam memahami konsep matematika dari berbagai sudut pandang.

Kelemahannya:

- a. Keterbatasan dalam Penjelasan Teks atau Visual: Mereka mungkin mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika yang hanya dijelaskan dalam bentuk teks atau tanpa dukungan visual.
 - b. Kesulitan dalam Memahami Konsep yang Abstrak: Peserta didik auditorial mungkin mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika yang sangat abstrak atau sulit diungkapkan dalam bentuk kata-kata.
 - c. Ketergantungan pada Penjelasan Lisan: Mereka mungkin menjadi terlalu bergantung pada penjelasan lisan dan kesulitan dalam memahami konsep matematika yang memerlukan pemahaman yang lebih mendalam atau pengalaman praktis.
 - d. Kesulitan dalam Mengingat Informasi yang Tidak Didukung oleh Suara: Mereka mungkin mengalami kesulitan dalam mengingat informasi yang tidak didukung oleh suara atau pengucapan kata-kata.
3. Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik memiliki kelebihan dan kelemahan tertentu saat belajar matematika:

Kelebihannya:

- a. Memahami Konsep melalui Pengalaman Praktis: Peserta didik kinestetik cenderung memahami konsep matematika dengan lebih baik melalui pengalaman fisik dan praktis, seperti menggunakan manipulatif matematika atau melakukan aktivitas bergerak.
- b. Menggunakan Gerakan untuk Mengingat: Mereka dapat menggunakan gerakan tubuh atau gerakan mata untuk membantu mereka mengingat fakta-fakta matematika atau urutan langkah-langkah dalam suatu proses.

- c. Kemampuan Berpartisipasi dalam Aktivitas Fisik: Peserta didik kinestetik dapat berpartisipasi dalam aktivitas fisik seperti permainan matematika, simulasi, atau eksperimen lapangan yang dapat membantu mereka memahami konsep matematika dengan lebih baik.
- d. Menggunakan Elemen Praktis dan Interaktif: Mereka mampu menggunakan elemen praktis dan interaktif dalam pembelajaran matematika, seperti role-playing, proyek berbasis matematika, atau penyelidikan lapangan, untuk memperkuat pemahaman mereka.

Kelemahannya:

- a. Keterbatasan dalam Penjelasan Teks atau Visual: Mereka mungkin mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika yang hanya dijelaskan dalam bentuk teks atau tanpa dukungan visual.
- b. Kesulitan dalam Fokus pada Materi yang Statis: Peserta didik kinestetik mungkin mengalami kesulitan dalam fokus pada materi yang statis, seperti buku teks atau presentasi visual, yang tidak melibatkan gerakan atau aktivitas fisik.
- c. Ketergantungan pada Aktivitas Fisik: Mereka mungkin menjadi terlalu bergantung pada aktivitas fisik dan kesulitan dalam memahami konsep matematika yang memerlukan pemahaman yang lebih mendalam atau abstrak.
- d. Kesulitan dalam Mengingat Informasi yang Tidak Didukung oleh Gerakan: Mereka mungkin mengalami kesulitan dalam mengingat informasi yang tidak didukung oleh gerakan atau pengalaman fisik.

SIMPULAN DAN SARAN

Belajar matematika bagi peserta didik dengan gaya belajar visual dapat menjadi lebih efektif dengan menerapkan beberapa strategi dan metode pembelajaran yang menekankan

penggunaan gambar, diagram, dan visualisasi. Ada beberapa cara yang dapat membantu: (1) Gunakan Media Visual, (2) Solve Problems Visually, (3) Gunakan Alat Bantu Visual, (4) Buat Mind Maps, (5) Gunakan Metode Pembelajaran Berbasis Gamifikasi, (6) Gunakan Video Pembelajaran, (7) Pelajari melalui Demonstrasi, (8) Kolaborasi dengan Teman, (9) Berikan Umpan Balik Visual, dan (10) Praktek secara Visual. Belajar matematika bagi peserta didik dengan gaya belajar auditorial dapat menjadi lebih efektif dengan mengintegrasikan berbagai strategi pembelajaran yang menekankan pendengaran, pembicaraan, dan pendengaran. Ada beberapa cara yang dapat membantu: (1) Gunakan Penjelasan Lisan, (2) Dengarkan Kuliah atau Ceramah, (3) Gunakan Rekaman Audio, (4) Diskusi Kelompok, (5) Gunakan Kata-kata dan Frasa, (6) Nyanyikan Konsep Matematika, (7) Gunakan Metode Pemecahan Masalah Lisan, (8) Mengikuti Podcast atau Materi Audio, (9) Menggunakan Alat Bantu Suara, dan (10) Revisi dengan Pembicaraan. Bagi peserta didik dengan gaya belajar kinestetik, atau pembelajaran berbasis gerakan dan pengalaman fisik, belajar matematika dapat lebih efektif dengan memasukkan elemen-elemen praktis dan interaktif dalam pembelajaran. Ada beberapa cara untuk belajar matematika bagi peserta didik dengan gaya belajar kinestetik: (1) Gunakan Manipulatif Matematika, (2) Aktivitas Bergerak, (3) Role-playing, (4) Simulasi, (5) Gunakan Gerakan untuk Mengingat, (6) Pelajaran Lapangan, (7) Penyelidikan Matematika, (8) Proyek Berbasis Matematika, (9) Pergerakan saat Belajar, dan (10) Kombinasikan dengan Visualisasi.

PUSTAKA ACUAN

Atmaja, Nanda. (2017). *Evaluasi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.

Caryono, Suhas. (2024). *Studi Kepustakaan*. Purworejo: CV. Gigih.

Damayanti. (2016). *Sukses Menjadi Guru Humoris dan Idola*. Yogyakarta; Araska.

Danarjati, Dwi Prasetya., dkk. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Askara.

Mardalis. (1999). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nazir, Muhammad. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Slavin, Robert E. (2011). *Psikologi Pendidikan; Teori dan Praktik*. Jakarta: PT. Indeks.

Subini, Nini. (2017). *Successful Learning*. Yogyakarta: Trans Idea Publishing.

Sudjana, Nana. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Askara.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

GAMBARAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG SESUAI DENGAN KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK

Sulaiman, S.Pd.

SMP Bina Bangsa Kotawaringin
sleman45@gmail.com

ABSTRAK

Media pembelajaran memiliki tiga peran utama: sebagai alat interaksi dan komunikasi antara guru dan peserta didik, sebagai perangkat lunak yang berisi pesan yang ingin disampaikan dalam proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas, dan sebagai perangkat keras yang dapat dirasakan, dilihat, dan didengar oleh panca indera peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran juga memiliki dampak psikologis pada peserta didik, seperti meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui gambaran media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini adalah penelitian kepustakaan. Dari hasil penelitian didapatkan kesimpulan ada beberapa jenis media pembelajaran yang sesuai untuk mata pelajaran matematika, membantu peserta didik memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik. Pertama, Buku Teks cocok untuk peserta didik yang suka belajar secara mandiri, menghargai penjelasan mendalam, dan membutuhkan struktur yang terorganisir. Kedua, Papan Tulis Interaktif cocok untuk peserta didik yang responsif terhadap pembelajaran visual dan interaktif, serta yang butuh variasi untuk mempertahankan minat dan konsentrasi. Ketiga, Perangkat Lunak Pembelajaran sangat sesuai untuk peserta didik yang terbiasa dengan teknologi, ingin belajar mandiri, merespons positif terhadap pengalaman interaktif, dan memiliki gaya belajar kinestetik. Keempat, Video Pembelajaran cocok untuk peserta didik visual, auditori, yang suka multimedia, ingin belajar mandiri, dan membutuhkan pemahaman praktis tentang konsep matematika. Kelima, Manipulatif Matematika sesuai untuk peserta didik yang preferensi belajar kinestetik, visual, sulit berkonsentrasi, dan ingin belajar melalui percobaan. Keenam, Aplikasi Pembelajaran Mobile cocok untuk peserta didik mandiri, mobilitas tinggi, terbiasa dengan teknologi, dan ingin pembelajaran yang cepat dan interaktif. Terakhir, Aktivitas Berbasis Proyek sangat sesuai untuk peserta didik visual, praktis, kreatif, dan ingin belajar dalam konteks nyata serta mengembangkan keterampilan sosial, pemecahan masalah, dan kolaborasi.

Kata kunci: media pembelajaran, karakteristik, peserta didik

PENDAHULUAN

Istilah media merupakan bentuk jamak dari medium. Medium sendiri dapat didefinisikan sebagai sarana atau perantara dalam proses komunikasi antara pengirim dan penerima pesan. Dalam konteks pembelajaran, media berperan sebagai pengantar pesan dari pengajar ke peserta didik. Dengan demikian,

proses pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu bentuk komunikasi (Daryanto, 2013).

Menurut National Education Association (NEA), media mencakup segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan serta instrumen yang digunakan untuk aktivitas tersebut (Muhson, 2010). Sementara itu, menurut pandangan