

**ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIKA SISWA KELAS
VII SMP MATERI SEGIEMPAT DENGAN SKENARIO
PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
METODE KARYAWISATA**

SKRIPSI



**OLEH
MERI PALENTIN
NIM RRA1C214021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
JULI 2018**

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	
HALAMAN PENGESAHAN	
PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penulisan Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Ruang Lingkung Keterbatasan Penelitian	10
1.6 Definisi Istilah	12
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	14
2.1 Kajian Teori.....	14
2.1.1 Tinjauan Analisis	14
2.1.2 Tinjauan Kemampuan Literasi Matematika	15
2.2.1 Pengertian Kemampuan Literasi Matematika	15
2.2.2 Kompetensi Kemampuan Literasi Matematika.....	17
2.2.3 Indikator Pencapaian Literasi Matematika.....	19
2.1.3 Gaya Belajar	19
2.1.4 Aktivitas Gaya Belajar	21
2.1.5 Proses Pembelajaran Metode Karyawisata	28
2.5.1 Pengertian Metode Karyawisata.....	28
2.5.2 Tujuan Metode Karyawisata	29
2.5.3 Manfaat Metode Karyawisata	30
2.5.4 Kelebihan dan Kekurangan Metode Karyawisata	30
2.5.5 Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Karyawisata	31
2.1.6 Tinjauan Skenario Pembelajaran	33
2.1.7 Tinjauan Candi Muaro Jambi	35
2.7.1 Candi Gumpung	36
2.7.2 Candi Tinggi.....	37
2.1.8 Tinjauan Materi.....	38
2.2 Penelitian Relevan	42
2.3 Kerangka Berfikir	44
BAB III METODE PENELITIAN	46
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	46
3.2 Pendekatan dan Jenis Penelitian	46

3.3 Data dan Sumber Data	47
3.4 Teknik Pengumpulan Data	48
3.5 Uji Validitas Data	52
3.6 Teknik Analisis Data	53
3.6.1 Reduksi Data	54
3.6.2 Penyajian Data	54
3.6.3 Penarikan Kesimpulan	55
3.7 Prosedur Penelitian	56
3.7.1 Tahap Pra-lapangan.....	56
3.7.2 Tahap Pekerjaan Lapangan	56
3.7.3 Tahap Analisis Data	57
3.8 Instrumen Penelitian	57
3.8.1 Tes Gaya Belajar Visual, Auditori dan Kinestetik (VAK)	58
3.8.2 Tes Kemampuan Literasi Matematika	58
3.8.3 Lembar Observasi	59
3.8.4 Pedoman Wawancara	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
4.1 Hasil Penelitian.....	65
4.2 Pembahasan	138
BAB V PENUTUP	145
5.1 Kesimpulan	145
5.2 Saran	146
DAFTAR RUJUKAN.....	147
LAMPIRAN	149
RIWAYAT HIDUP	237

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penulisan Masalah

Kehidupan di masa yang akan datang semakin kompleks. Generasi muda di era globalisasi perlu disiapkan agar mampu memecahkan masalah-masalah yang semakin kompleks yang dihadapinya kelak. Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam berdirinya sebuah negara maju, kesadaran pentingnya pendidikan yang dapat memberikan harapan dan kemungkinan yang lebih baik di masa mendatang pada generasi muda.

Pendidikan bukan hanya sekedar media untuk mewariskan kebudayaan kepada generasi selanjutnya, tetapi dengan pendidikan diharapkan mampu merubah dan mengembangkan pola kehidupan bangsa ke arah yang lebih baik. Menurut Mudyahardjo (2010:11) pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan, yang berlangsung disekolah dan diluar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan disekolah tentu memiliki peranan dalam mencapai tujuan pendidikan. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan. Matematika diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam rangka

mengembangkan kemampuan siswa, karena matematika merupakan sarana berpikir ilmiah yang memegang peranan penting dalam usaha mengembangkan ilmu dan teknologi guna kesejahteraan manusia.

Tujuan pembelajaran matematika di Indonesia termuat dalam Standar Isi kurikulum 2013. Dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2013:140) tertulis mata pelajaran matematika tingkat SMP/MTs bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien dan tepat, dalam pemecahan masalah, (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki keingintahuan, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Apabila dicermati, dalam tujuan mata pelajaran matematika tersebut terlihat bahwa kurikulum yang disusun sudah memperhatikan aspek pengembangan literasi matematika. Definisi literasi matematika menurut *draft assessment framework* PISA 2012:

Mathematical literacy is an individual's capacity to formulate, employ, and interpret mathematics in a variety of contexts. It includes reasoning mathematically and using mathematical concepts, procedures, facts, and tools to describe, explain, and predict phenomena. It assists individuals to recognise the role that mathematics plays in the world and to make the well- founded judgments and decisions needed by constructive, engaged and reflective citizens.

Berdasarkan definisi tersebut, literasi matematika adalah kemampuan seseorang untuk merumuskan, menerapkan dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks, termasuk kemampuan melakukan penalaran secara matematika dan menggunakan konsep, prosedur dan fakta untuk menggambarkan, menjelaskan atau memperkirakan fenomena atau kejadian.

Tuntutan kemampuan siswa dalam matematika tidak sekedar memiliki kemampuan berhitung saja, akan tetapi kemampuan bernalar yang logis dan kritis dalam pemecahan masalah. Pemecahan masalah ini tidak semata-mata masalah yang berupa soal rutin akan tetapi lebih kepada permasalahan yang dihadapi sehari-hari. Kemampuan matematika yang demikian dikenal sebagai kemampuan literasi matematika. Seseorang yang *literate* (terpelajar) matematika tidak sekedar paham tentang matematika akan tetapi juga mampu menggunakannya dalam pemecahan masalah sehari-hari (Fathani, 2016:137).

Namun kenyataannya kemampuan literasi matematika di Indonesia masih rendah. Hasil survei yang dilakukan *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2015 menunjukkan Indonesia baru bisa menduduki peringkat 69 dari 76 negara, survei ini dilakukan oleh OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*). Analisis yang digunakan oleh OECD berdasarkan pada hasil tes matematika dan ilmu pengetahuan. Mereka

menggunakan standar global yang lebih luas menggunakan tes PISA (Fathani, 2016:137)

Survei yang diadakan tiga tahun sekali ini mengambil sampel 236 sekolah di seluruh Indonesia dengan rentang usia pelajar antara 15 tahun sampai 15 tahun 11 bulan. Sebagian besar pelajar yang mengikuti survei berada di kelas 9 (54,51%) dan sisanya di kelas 10 (45,49%). Hasil nya menunjukkan bahwa literasi matematika siswa di Indonesia berdasarkan studi internasional masih belum memuaskan (Fathani, 2016:137-138).

Salah satu materi yang sering melibatkan kemampuan literasi matematika adalah materi tentang geometri. Dilihat dari sudut pandang matematika, materi geometri menyediakan pendekatan-pendekatan untuk menyelesaikan masalah misalnya gambar- gambar, sudut, garis dan sebagainya. Geometri menempati posisi khusus dalam kurikulum matematika karena banyaknya konsep-konsep yang termuat di dalamnya.

Masih banyak siswa yang kurang mampu mengerjakan permasalahan yang terkait materi geometri. Kendala yang dihadapi ketika siswa mempelajari materi geometri adalah terbatasnya sumber-sumber pembelajaran, alat praga, media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk belajar, kemampuan penalaran siswa yang kurang, serta metode pembelajaran yang tidak tepat. Untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya suatu solusi yang dapat digunakan untuk menunjang pengetahuan siswa dalam mempelajari matematika.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti mendapatkan keterangan bahwa banyak siswa SMP yang mengeluh dikarenakan seringkali mengalami kesulitan dalam memahami soal-soal matematika sehingga siswa seringkali

melakukan kesalahan-kesalahan dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Selain itu, berdasarkan wawancara kepada salah satu guru matematika kelas VII, kendala yang dihadapi siswa kemampuan literasi matematika siswa masih sangat rendah padahal kemampuan literasi tersebut sangat penting dalam menyelesaikan soal-soal matematika.

Geometri sebagai salah satu materi yang menggunakan kemampuan literasi matematika masih banyak siswa yang kesulitan dalam mengerjakan soal yang berkaitan dengan materi tersebut dikarenakan suasana pembelajaran yang monoton, sumber belajar yang terbatas, konsep-konsep dasar yang kurang dipahami siswa dan soal-soal yang diberikan masih berupa soal rutin.

Kesalahan yang sering dilakukan oleh siswa SMP Yadika Kota Jambi dalam mengerjakan materi geometri yaitu (1) kesalahan menuliskan apa yang diketahui, (2) kesalahan memahami apa yang ditanyakan, (2) kesalahan memahami konsep, (4) kesalahan menggunakan unsur/sifat-sifat bangun datar, (5) kesalahan penggunaan rumus, (6) kesalahan melakukan operasi seperti menjumlah, mengurangi, mengalikan, maupun membagi ukuran pada bangun datar, dan (7) kesalahan penggunaan materi lain seperti bentuk aljabar pada persamaan linear satu variabel dalam menyelesaikan masalah luas dan keliling bangun datar.

Mengembangkan kemampuan matematis siswa, khususnya kemampuan literasi matematis, dapat dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat, sehingga siswa terlibat dalam proses pemecahan masalah dengan penuh ketekunan dan rasa percaya diri (Abidin, Dkk. 2017:113) Suasana pembelajaran juga dapat mempengaruhi pengembangan kemampuan matematis siswa.

Pembelajaran yang konvensional sering kali membuat siswa menjadi jenuh dan bosan. Menurut Knirk dan Gustafson (Sagala, 2013:64) pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan sudah melalui tahap perancangan pembelajaran.

Suasana pembelajaran yang terbatas dinding kelas kerap kali membuat siswa jenuh. Lingkungan wisata budaya adalah salah satu sumber dan media belajar yang cocok dalam mengatasi kejenuhan siswa belajar dalam kelas. Sebagai guru kita dapat memilih sendiri berbagai benda untuk dijadikan media dan sumber belajar bagi siswa. Melalui lingkungan wisata guru dapat mengajak siswa belajar langsung di lapangan secara nyata dan konseptual.

Skenario pembelajaran merupakan salah satu rancangan pembelajaran dengan suasana yang berbeda. Untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan maka pembelajaran itu harus memiliki skenario yang baik, karena skenario merupakan salah satu diantara yang paling penting untuk kelancaran dalam proses pembelajaran. Dengan adanya skenario seorang guru akan lebih mudah melakukan pembelajaran sesuai dengan yang direncanakan, sehingga pembelajaran akan lebih efektif.

Dengan skenario pembelajaran yang kreatif dapat menumbuhkan kemampuan literasi matematika siswa. Metode pembelajaran yang tepat juga mengurangi kecemasan matematis siswa saat akan menghadapi atau saat pembelajaran berlangsung. Salah satu metode pembelajaran yang dapat mengatasi kecemasan siswa adalah metode karyawisata.

Penggunaan model-model, benda manipulatif, dan permasalahan konteks juga memberi banyak kesempatan untuk berfikir, berbicara, dan mendengarkan. Candi Muaro Jambi merupakan salah satu objek wisata yang terdapat di kabupaten Muaro Jambi yang pada bangunannya memiliki beberapa bentuk bangun datar segiempat.

Kawasan percandian Muaro Jambi terletak lebih kurang 24 kilometer dari Ibu Kota Jambi atau 30 kilometer dari Ibu Kota Kabupaten Muaro Jambi.. Beberapa pemandu wisata lokal menyarankan untuk lewat jalur Olak Kemang, karena melalui jalur ini kita akan melihat sebuah suguhan pemandangan rumah panggung asli berarsitektur kuno dengan ukiran kayu khas jambi. Diperkirakan candi-candi dilokasi situs sejarah candi Muaro jambi mulai dibangun sejak abad 4 m. sampai sekarang disitus candi Muaro Jambi telah teridentifikasi kurang lebih 110 bangunan candi yang terdiri dari kurang 39 kelompok candi dengan luas komplek percandian 2.612 hektar.

Sumber belajar lingkungan ini akan semakin memperkaya wawasan dan pengetahuan anak karena mereka belajar tidak terbatas oleh dinding kelas aktivitas belajar dimungkinkan akan lebih menarik bagi anak sebab anak dapat mengalami secara langsung dan dapat mengoptimalkan potensi panca inderanya untuk berkomunikasi dengan lingkungan tersebut.

Menurut Sagala (2013:214) metode karyawisata ialah pesiar yang dilakukan oleh para peserta didik untuk melengkapi pengalaman belajar tertentu dan merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah. Dengan karya wisata sebagai metode belajar mengajar, anak didik dibawah bimbingan guru mengunjungi tempat-tempat tertentu dengan maksud untuk belajar .

Perencanaan pembelajaran sebagai alat pandu pelaksanaan pembelajaran hendaknya disusun sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Dengan demikian, semakin baik perencanaan pembelajaran yang dikembangkan, maka diyakini akan semakin baik pula proses pelaksanaan pembelajaran. Rancangan pembelajaran disusun sesuai dengan kurikulum terbaru di Indonesia yaitu kurikulum 2013.

Sesuai dengan silabus kurikulum 2013 pembelajaran geometri pada jenjang pendidikan sekolah menengah pertama dipelajari dikelas VII semester 1 pada sub bab segi empat dan segi tiga dengan kompetensi dasar 3.14 yaitu mengaitkan rumus keliling dan luas untuk berbagai jenis segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajar genjang, trapezium, dan lyang-layang) dan segitiga.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa kelas VII SMP Materi Segiempat dengan Skenario Pembelajaran menggunakan Metode Karyawisata”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kemampuan literasi matematika siswa dengan skenario pembelajaran menggunakan metode karyawisata di candi Muaro Jambi pada materi segiempat kelas VII SMP?
2. Aktivitas belajar apa yang paling dominan yang mendukung kemampuan literasi matematika dalam pembelajaran di candi Muaro Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis dan mendeskripsikan kemampuan literasi matematika siswa dengan pembelajaran menggunakan metode karyawisata di candi Muaro Jambi pada materi segiempat kelas VII SMP.
2. Mendeskripsikan aktivitas belajar dalam pembelajaran candi Muaro Jambi yang paling dominan yang mendukung kemampuan literasi matematika.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru
 - a. Sebagai motivasi dan masukan masukan dalam membimbing siswa meningkatkan kemampuan kemampuan literasi matematika siswa dengan metode pembelajaran karyawisata .
2. Bagi siswa
 - a. Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam belajar matematika secara aktif melalui pembelajaran karyawisata.
 - b. Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi sehingga diharapkan siswa lebih termotivasi dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi dalam pembelajaran matematika.
 - c. Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan literasi matematika dalam pembelajaran.

- d. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk membangun kemampuannya sendiri dalam menyelesaikan soal matematika
 - e. Meningkatkan keaktifan dan daya tarik siswa terhadap mata pelajaran matematika.
 - f. Dapat membantu siswa untuk mengetahui kecenderungan kesalahan yang diperbuat serta penyebab terjadinya kesalahan.
3. Bagi peneliti lain
- a. Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi penelitian yang sejenis.
 - b. Mampu mengidentifikasi penyebab terhambatnya kemampuan literasi matematika pada siswa.
 - c. Meningkatnya kemampuan dasar mengajar dalam mengembangkan pembelajaran matematika.

1.5 Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1.5.1 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan penelitiannya mengenai menganalisis dan mendeskripsikan kemampuan literasi matematika siswa menggunakan candi Muaro Jambi dengan skenario pembelajaran, serta mendeskripsikan aktivitas belajar yang muncul dalam pembelajaran candi Muaro Jambi yang mendukung kemampuan literasi matematika. Aktivitas belajar dibutuhkan karena melalui aktivitas belajar siswa mengalami sendiri proses pembelajaran dan siswa dapat mengembangkan aspek pribadi sendiri. Aktivitas belajar yang dianalisis yaitu *visual activities*, *oral activities*, *motor activities*, *mental activities*. Keempat jenis aktivitas tersebut akan diamati ketika proses

pembelajaran di dengan metode karyawisata berlangsung. Dan aktivitas yang dianalisis adalah aktivitas yang dapat mendukung kemampuan literasi siswa. Adapun indikator kemampuan literasi matematika sebagai berikut: (1) Mampu menggunakan penalaran dalam menyelesaikan masalah matematis, dapat membuat generalisasi, serta merumuskan masalah; (2) mampu menggunakan konsep, fakta dan prosedur dalam matematika untuk menyelesaikan masalah; dan (3) Mampu memahami keterkaitan antar konsep dan menerapkannya dalam berbagai konteks.

Pembelajaran yang dilaksanakan di Candi Muaro Jambi merupakan salah satu contoh dari penerapan metode karyawisata. Panduan pembelajaran akan dilaksanakan dengan skenario pembelajaran. Skenario pembelajaran merupakan sebuah urutan cerita yang disusun oleh seseorang agar suatu peristiwa terjadi sesuai yang diinginkan. Penelitian ini memilih subjek dengan membatasi dari gaya belajarnya.

1.5.2 Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian dilakukan di kelas VII SMP Yadika Kota Jambi pada masing-masing dua siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik yang diperoleh berdasarkan hasil tes gaya belajar dan ciri-ciri serta karakteristik yang ada pada siswa tersebut.
2. Jenis metode pembelajaran yang diterapkan adalah metode karyawisata. Siswa yang akan diamati aktivitas belajarnya adalah enam siswa yang telah ditentukan berdasarkan gaya belajar oleh guru mata pelajaran matematika.

3. Materi pembelajaran matematika pada penelitian ini terbatas pada materi persegi, persegipanjang, jajargenjang dan trapesium.

1.6 Defenisi Istilah

Agar terhindar dari penafsiran yang berbeda terhadap istilah dalam tulisan ini, maka dipandang perlu menjelaskan beberapa istilah yang digunakan sebagai berikut :

1. Analisis adalah suatu proses pemecahan masalah dengan menggunakan cara pikir (logika) tertentu untuk memperoleh suatu hasil atau kesimpulan tentang faktor penyebab munculnya masalah itu.
2. Literasi matematika adalah kemampuan individu (*individual's capacity*) untuk mengenal dan memahami peran yang dimainkan matematika dalam kehidupan nyata, untuk mampu memberikan penilaian dan pertimbangan secara tepat, memanfaatkan matematika yang dapat memenuhi kebutuhan seseorang menjadi anggota masyarakat yang konstruktif, peduli, dan mau berfikir.
3. Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-pengetahuan, nilai-nilai, sikap dan keterampilan pada siswa sebagai latihan yang dilaksanakan secara sengaja. Dalam hal ini aktivitas belajar yang dimaksud adalah aktivitas belajar yang dapat mendukung kemampuan literasi matematika siswa.
4. Skenario pembelajaran merupakan urutan cerita yang disusun oleh seseorang guru agar suatu peristiwa pembelajaran terjadi sesuai dengan yang diinginkan. Skenario yang disusun sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode karyawisata yang

merupakan metode pembelajaran yang dilaksanakan dengan mengajak siswa kesuatu tempat di luar sekolah untuk mempelajari sesuatu.

5. Materi dalam penelitian ini sebagaimana tercakup dalam Standar Kompetensi meliputi menyelesaikan model matematika dari masalah yang berkaitan dengan bangun datar segiempat. Materi sub bab yang digunakan dalam penelitian ini persegi, persegipanjang dan trapesium.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan pada bab IV mengenai analisis kemampuan literasi matematika dengan skenario pembelajaran menggunakan candi Muaro Jambi dan aktivitas belajar dalam pembelajaran candi Muaro Jambi yang mendukung kemampuan literasi matematika, dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, semua siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik belum mampu memenuhi kemampuan literasi matematika yaitu merumuskan masalah secara matematis namun siswa dengan gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik mampu memenuhi indikator menggunakan konsep, fakta dan prosedur dalam matematika untuk menyelesaikan masalah dan menafsirkan, menerapkan, dan mengevaluasi hasil dari suatu proses matematika. Siswa dengan gaya belajar visual mampu mencapai level 3 pada soal kemampuan literasi matematika, auditorial dan kinestetik memiliki kemampuan literasi level 2 dan 1. Pembelajaran yang disusun dengan skenario pembelajaran menggunakan candi Muaro Jambi dapat meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa dengan adanya skenario pembelajaran memberikan suasana baru pada pembelajaran matematika. Pembelajaran yang dengan skenario pembelajaran ini membuat siswa termotivasi untuk melakukan percobaan.
2. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan aktivitas belajar dalam pembelajaran candi Muaro Jambi yang paling dominan mendukung kemampuan literasi

matematika adalah *motoractivities* dengan persentasi 96,67% dengan kriteria sangat baik dan sangat memotivasi siswa belajar matematika dalam pembelajaran di candi Muaro Jambi. Indikatornya adalah melakukan percobaan. Siswa visual aktivitas *visualactivitesnya* mencapai 85% dan *oralactivities* 70%, siswa auditorial pada aktivitas *visualactivities* mencapai 68% dan *oral activities* 80% dan siswa kinestetik pada aktivitas *visualactivities* mencapai 60% dan *oralactivities* 80%. Indikator aktivitas *visualactivities* dan *oralactivities* yang mendukung kemampuan literasi matematika tersebut adalah aktivitas membaca, mengingat pelajaran dan mengamati eksperimen. Aktivitas tersebut merupakan aktivitas paling dominan pada pembelajaran di Candi Muaro Jambi.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka terdapat beberapa saran yang diajukan peneliti diantaranya sebagai berikut:

1. Kepada guru mata pelajaran matematika, hendaknya dapat terus memperhatikan tingkat kemampuan literasi matematikas siswa karena kemampuan literasi matematika sangat penting dalam menyelesaikan masalah matematis.
2. Kepada guru pelajaran matematika, hendaknya terus memperhatikan aktivitas belajar siswa ketika proses pembelajaran berlangsung, karena aktivitas belajar ini sangat penting untuk mengetahui motivasi siswa dalam belajar matematika.
3. Perlu diadakannya penelitian lebih lanjut tentang analisis kemampuan literasi matematika dengan skenario pembelajaran menggunakan candi Muaro Jambi.