



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 5 Tahun 2022 Halaman 8711 - 8719

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Analisis Pengaruh Strategi *Digital Learning* dan *Blended Learning* terhadap Prestasi ditinjau dari Perbedaan Gaya Belajar Peserta Didik di SMPIT

Mariyatul Qiptiyah^{1✉}, Warsono², Sukma Perdana Prasetya³

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1, 2, 3}

Email: mariyatul.20005@mhs.unesa.ac.id¹, warsono@unesa.ac.id², sukmaperdana@unesa.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh prestasi belajar peserta didik antara pembelajaran *digital learning* dan *blended learning*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian campuran antara kualitatif dengan kuantitatif, yang dimana nantinya akan muncul data kualitatif yang akan menjelaskan data kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII-IX SMPIT Darul Fikri. Subjek terdiri dari 60 peserta didik kelompok perlakuan *digital learning* dan 60 peserta didik kelompok perlakuan *blended learning*. Hasil uji normalitas data dengan menggunakan perhitungan *Kolmogorov-smirnov* untuk variabel hasil belajar (prestasi) peserta didik SMPIT Darul Fikri Sidoarjo diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,06 \geq 0,05$ yang berarti sebaran data tersebut diidentifikasi berdistribusi normal dan hasil uji homogenitas varian antar kelompok diperoleh nilai signifikansi $0,91 \geq 0,05$, maka dapat disimpulkan varian kedua kelompok kegiatan pembelajaran yang telah dibandingkan tersebut adalah sama atau homogen. Sehingga asumsi homogenitas dalam uji anova dua jalur dapat terpenuhi. Pengaruh prestasi belajar peserta didik antara pembelajaran *digital learning* dan *blended learning* diketahui dari uji anova dua jalur dengan nilai signifikansi sebesar $0,04 \leq 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh atau interaksi antara strategi *digital learning* dan *blended learning* terhadap prestasi belajar IPS ditinjau dari perbedaan gaya belajar peserta didik SMPIT Darul Fikri Sidoarjo.

Kata Kunci: *Digital Learning*, *Blended Learning*, Gaya Belajar, Prestasi Belajar IPS.

Abstract

This study aims to determine the effect of student learning achievement between digital learning and blended learning. This study uses a mixed type of qualitative and quantitative research, where qualitative data will appear which will explain the qualitative data. The subjects of this study were students of class VII-IX SMPIT Darul Fikri. Subjects consisted of 60 students in the digital learning treatment group and 60 students in the blended learning treatment group. The results of the data normality test using the Kolmogorov-Smirnov calculation for the learning outcomes (achievement) variables of SMPIT Darul Fikri Sidoarjo students obtained a significance value of $0.06 \geq 0.05$, which means that the distribution of the data is identified as normally distributed and the results of the homogeneity test of variance between groups are obtained. a significance value of $0.91 \geq 0.05$, it can be concluded that the variances of the two groups of learning activities that have been compared are the same or homogeneous. So that the assumption of homogeneity in the two-way ANOVA test can be fulfilled. The effect of student learning achievement between digital learning and blended learning is known from the two-way ANOVA test with a significance value of $0.04 \leq 0.05$, which means that there is an influence or interaction between digital learning and blended learning strategies on social studies learning achievement in terms of style differences. students of SMPIT Darul Fikri Sidoarjo.

Keywords: *Digital Learning*, *Blended Learning*, Learning Style, Social Studies Learning Achievement.

Copyright (c) 2022 Mariyatul Qiptiyah, Warsono, Sukma Perdana Prasetya

✉Corresponding author :

Email : mariyatul.20005@mhs.unesa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3928>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Penetapan kasus bencana covid-19 yang diberlakukan oleh pemerintah menimbulkan bencana alam, peningkatan angka pengangguran dan mengganggu dunia pendidikan. Kasus covid-19 di Indonesia dipastikan sudah menyebar sejak Maret 2020. Menurut Nasuton, dkk (2021) adapun berbagai usaha untuk menekan penyebaran virus covid-19 ini masih terus dilakukan diseluruh lapisan masyarakat karena selama dan setelah bencana, institusi di tingkat masyarakat juga mengalaminya termasuk institusi pendidikan. Menurut (Surat Edaran Kemendikbud (2020)No. 4Pembelajaran tatap muka mulai digantikan dengan metode digital. Hal itu tentunya berbeda jika dibandingkan dengan jenis pembelajaran tatap muka. Menurut (Riyana, 2013) Pembelajaran digital lebih cenderung berfokus pada adanya kecermatan dan ketepatan peserta didik dalam menerima dan mengolah adanya informasi hal tersebut cenderung memiliki kesamaan konsep dengan *e-learning*(Handoko, 2018). Berdasarkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran *Cononavirus Disease* (Covid-19), Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh secara jaringan, luar jaringan, maupun kombinasi terhadap keduanya disesuaikan dengan kondisi serta ketersediaan sarana dan prasarana kegiatan pembelajaran(Surat Edaran Kemendikbud, 2020).

Pembelajaran digital dilaksanakan selama tahun ajaran 2020/2021 dilakukan oleh guru dengan peserta didik secara interaktif melalui *video conference* dengan menggunakan aplikasi *zoom* ataupun *google meet*. Kegiatan pembelajaran digital merupakan cara menanggulangi masalah pendidikan mengenai penyelenggaraan pembelajaran yang terbatas pada situasi pandemi *covid-19*. Menurut (Hasibuan, dkk 2019) Definisi pembelajaran digital merupakan sutau metode belajar dengan menggunakan model interaktif yang berbasis internet dan *Learning Management System* (LMS), contohnya seperti *Zoom*, *Google Meet*, *Whatsapp* dan lain sebagainya. Kegiatan digital biasanya meliputi kelas online, Webinar, dan rangkaian kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan jaringan internet dan komputer. Menurut (Nasution, dkk 2021)Pandemi covid-19 dapat dimanfaatkan oleh peserta didik tingkat SMP untuk memahami fenomena sosial ekonomi dan budaya dalam situasi pandemi. Bahan ajar yang mendasari isu-isu kontemporer tersebut akan membangun pengalaman yang bermakna bagi peserta didik dalam pembelajaran IPS. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dirumah secara digital telah menuntut pendidik untuk lebih inovatif dalam hal menyusun adanya berbagai langkah-langkah kegiatan pembelajaran. Salah satu kunci dalam perubahan kegiatan pembelajaran yang semula tatap muka digantikan dengan digital ialah kemampuan guru dan peserta didik dalam mengelola proses kegiatan pembelajaran jarak jauh(Yantik 2022). Kemampuan tersebut merupakan bagian dari literasi digital yang diartikan sebagai kemampuan dalam penggunaan dan pengelolaan sistem teknologi, informasi dan komunikasi (TIK). Sistem pembelajaran digital telah melibatkan banyak pihak yang terkait seperti dosen, guru, peserta didik maupun orangtua untuk memantau kegiatan belajar anak selama berada dirumah. Menurut (Putri, 2020)Penggunaan media *online* dan multimedia merupakan salah satu inovasi dalam memberikan solusi guna membuat peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan baik. Hal tersebut menimbulkan pengaruh positif dalam penggunaan *e-learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik(Widodo Supriyono, 2013).

Blended learning merupakan salah satu metode dimana peserta didik diharapkan untuk aktif dalam proses belajar mengajar, sedangkan pendidik merupakan fasilitator dan pembimbing pembelajaran. Menurut (Yoon & Lim, 2007) Penerapan *blended learning* adalah dengan mencampurkan pertemuan online dan tatap muka, dimana dalam pertemuan online menggunakan teknologi multimedia, *CDROM video steaming*, *virtual classroom*, *email/conference call*, dan teknologi online. Menurut (H. Nasution, 2015)(Nasution, dkk 2021) Peran pendidikan IPS dimasa pandemi covid-19 sangatlah penting. Terkait mengenai pembelajaran IPS, mengenai bagaimana bahan ajar disampaikan ke peserta didik. Bahan ajar tersebut meliputi kegiatan peserta

didik dapat berperan aktif dan melibatkan peran perkembangan teknologi dan informasi didalamnya. Harapan lain agar bisa mewujudkan peserta didik yang literat digital (Darsono, 2000).

Pada hakikatnya peserta didik memiliki peran aktif dalam mendapatkan keterampilan dan pengetahuan yang meliputi model berupa pembelajaran berbasis masalah atau pembelajaran berbasis penelitian (Nasution dkk, 2021). Pemahaman tenaga pendidik terhadap adanya perbedaan karakteristik yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik belum tercapai. Sehingga masih banyak kekurangan selama proses kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah faktor internal yang didalamnya terdapat perbedaan gaya belajar yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik. Gaya belajar merupakan faktor internal yang mempengaruhi capaian prestasi belajar peserta didik. Gaya belajar juga dijadikan sebagai kunci guna mengembangkan kinerja dalam hal pekerjaan, sekolah, dan juga dalam situasi ataupun kondisi masing-masing antar individu (Hamalik, 2003). Peserta didik secara umum memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, diantaranya yaitu *visual*, *auditorial*, dan kinestetik. Kemampuan yang dimiliki peserta didik guna memahami dan menyerap pembelajaran juga memiliki tingkatan yang berbeda-beda (Riyanto, 2010). Gaya belajar yang sesuai dengan diri seseorang akan dapat membantu dalam memahami pengetahuan dan menyerap adanya informasi. Akan tetapi tidak sedikit peserta didik yang merasakan adanya kesulitan dalam hal menentukan gaya belajar yang efektif bagi diri mereka sendiri. Gaya belajar yang buruk dan tidak teratur akan berpotensi dalam menurunkan prestasi belajar sumatifnya. Secara umum gaya belajar dipahami sebagai suatu cara yang digemari oleh peserta didik dalam hal menyerap, mengelola, memanajemen, memahami dan mengingat informasi yang diperolehnya serta proses pemecahan masalah yang sedang dihadapi dalam aktivitas belajar dengan cara berinteraksi dan merespon mengenai lingkungan belajarnya.

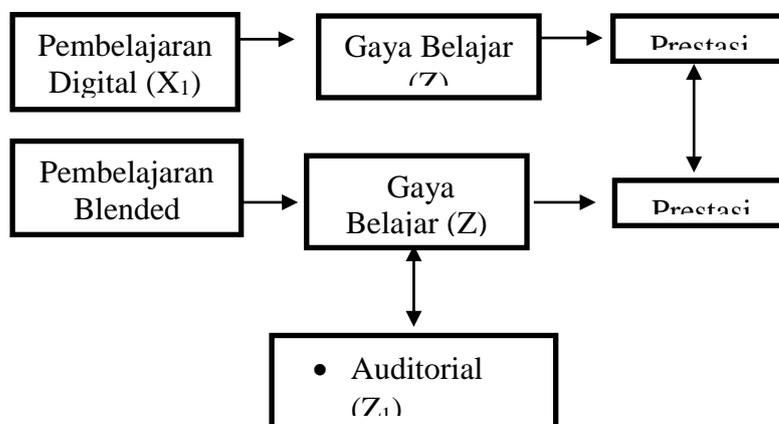
Gaya belajar visual (*visual learners*) memiliki kecenderungan dalam hal menitikberatkan pada ketajaman penglihatan. Peserta didik dengan kecenderungan gaya belajar ini lebih mengandalkan indera mata guna melihat bukti terlebih dahulu sebelum orang tersebut mempercayainya. Menurut teori Ula (2013) menyatakan bahwa seorang dengan gaya belajar visual cenderung memiliki ciri-ciri seperti berpenampilan rapi, berbicara teratur dan tepat, perencana dan pengatur jangka panjang yang baik, teliti terhadap sesuatu secara detail, mementingkan akan penampilannya baik dalam hal pakaian maupun presentasi. Gaya belajar auditori (*auditory learners*) memiliki kecenderungan mengandalkan indera pendengaran guna memahami dan mengingat. Karakteristik gaya belajar seperti ini telah menempatkan indera pendengaran sebagai alat utama dalam hal menyerap informasi dan pengetahuan. Peserta didik akan mendengarkan dan kemudian mampu mengingat serta memahami informasi yang disampaikan. Menurut teori Ula (2013) menyatakan bahwa seorang peserta didik yang memiliki kecenderungan gaya belajar auditori memiliki karakteristik khusus seperti memiliki kecenderungan berbicara dengan dirinya sendiri pada saat mengerjakan sesuatu hal, mudah merasa terganggu apabila ada keributan, sering menggerakkan bibir dan mengucapkan tulisan apa yang ia baca, merasa senang ketika membaca dengan keras dan mendengarkannya, mampu mengulangi kembali apa yang ia dengar dan mampu menirukan nada, birama dan warna suara. Menurut teori Ula (2013) menyatakan bahwa seorang peserta didik yang memiliki kecenderungan Gaya belajar kinestetik (*kinesthetic learners*) memiliki kecenderungan mewajibkan peserta didik untuk menyentuh sesuatu yang dapat memberikan informasi tertentu agar peserta didik tersebut mampu mengingatnya. Teori tersebut sejalan dengan teori Bobby (2013) yang menyatakan bahwa peserta didik yang memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik diantaranya yaitu berbicara dengan pelan, menanggapi adanya perhatian fisik, cenderung menyentuh orang guna mendapatkan perhatian dari orang yang diinginkan, berdiri ketika berada di dekat seseorang yang diajak berbicara, cenderung berorientasi secara fisik dan banyak bergerak, memiliki perkembangan otot-otot yang besar.

Pendekatan intens dilakukan untuk mengklasifikasikan ataupun membedakan gaya belajar yang disebabkan oleh adanya setiap perbedaan gaya belajar yang bisa digunakan untuk mengakses aspek yang

berbeda secara kognitif. Berdasarkan adanya masing-masing pendekatan tersebut yang paling dikenal dan sering digunakan ada 3, yaitu pendekatan berdasarkan preferensi kognitif, profil kecerdasan dan preferensi sensori. Preferensi sensori juga dikenal dengan kemampuan yang dimiliki oleh otak dalam hal menyerap, mengelola, dan menyampaikan adanya informasi, maka gaya belajar individu dapat dibagi menjadi 3 macam, diantaranya yaitu gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik yang bisa diketahui dengan adanya ciri-ciri perilaku seseorang tersebut. Setiap individu memiliki berbagai macam cara dalam menjaga keefektifitasan belajar mereka, yaitu ada yang belajar dengan mendengarkan, membaca, serta menemukan. Adapun cara belajar peserta didik yang beraneka ragam tersebut dikenal dengan istilah gaya belajar (*Learning Style*). Mengenali gaya belajar itu sendiri, belum bisa dipastikan membuat seseorang menjadi lebih pandai akan tetapi dengan mengenal gaya belajar seseorang akan mampu menentukan cara belajar yang lebih efektif (Sutrisno, 2021). Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa setiap individu memiliki cara belajar dan cara berfikir yang berbeda-beda. Seseorang akan merasa efektif dan paham jika belajar menggunakan metode mendengarkan, akan tetapi seseorang yang lainnya merasa lebih baik dengan metode membaca dan bahkan ada yang merasa bahwa hasilnya akan lebih optimal jika langsung mempraktikkan apa yang telah dipelajarinya (Mike Hernacki, 2010). Menurut penelitian Suryati and Sulastra (2020), strategi belajar dan gaya belajar berinteraksi mempengaruhi motivasi belajar siswa. Penelitian Solikh, Sulisworo, and Maruto (2018) menemukan bahwa mahasiswa program studi komputer tahun 2019 cenderung memiliki gaya belajar kinestetik, diikuti dengan gaya belajar audio dan kemudian gaya belajar visual. Penelitian ini mendeskripsikan adanya pengaruh penerepan strategi pembelajaran digital saat *blended learning* terhadap prestasi yang ditinjau dari perbedaan gaya belajar peserta didik di SMPIT Darul Fikri Sidoarjo tahun ajaran 2021/2022.

METODE

Pendekatan yang dipergunakan dalam studi ilmiah menggunakan metode campuran. Permasalahan dalam penelitian ini diangkat melalui pendekatan kuantitatif, yang dimana nantinya akan muncul data kualitatif yang akan menjelaskan data kualitatif. Penelitian ini melibatkan adanya penggabungan basis data yang menjelaskan basis data yang lain (Sugiyono, 2016). Dengan melakukan penggabungan basis data inilah menjadikan alasan peneliti menggunakan metode campuran yang akan mengkaji bagaimana capaian prestasi digital learning dan capaian prestasi blended learning dengan gaya belajar peserta didik dengan menggunakan pendekatan diskriptif yang bersumber dari wawancara dan untuk mendukung hasil dari analisa tersebut digunakan data kuantitatif agar data yang dihasilkan lebih valid.



Gambar 1: Skema Variabel Penelitian (Arikunto, 2006)

- 8715 *Analisis Pengaruh Strategi Digital Learning dan Blended Learning terhadap Prestasi ditinjau dari Perbedaan Gaya Belajar Peserta Didik di SMPIT – Mariyatul Qiptiyah, Warsono, Sukma Perdana Prasetya*
 DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3928>

Lokasi penelitian bertempat di SMPIT Darul Fikri Sidoarjo. Subjek penelitian ini terdiri dari 60 peserta didik kelompok perlakuan digital learning dan 60 peserta didik kelompok perlakuan blended learning. Teknik pengumpulan data terdiri dari dokumentasi, angket terbuka, kuesioner. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui perbedaan dan adanya pengaruh antara strategi digital learning dan blended learning terhadap prestasi belajar IPS ditinjau dari perbedaan gaya belajar peserta didik SMPIT Darul Fikri Sidoarjo. Berikut merupakan teknik yang digunakan:

- 1) Uji Normalitas salah satu kegunaan dari statistik yang dapat digunakan untuk memprediksi atau meramalkan kejadian yang sangat kompleks dan luas.
- 2) Uji Homogenitas pengujian terhadap adanya persamaan atau tidak mengenai macam pada dua atau lebih dari distribusi data (Irawan, 1999)
- 3) Uji hipotesis parametrik Anova Dua Jalur (*Two Way Anova*) dengan 3 variabel bebas diantaranya yaitu gaya belajar peserta didik yang terdiri dari visual, auditorial dan kinestetik serta 1 variabel terikat yaitu prestasi belajar IPS peserta didik kelas VIII SMPIT Darul Fikri Sidoarjo. menggunakan program SPSS 21 bertujuan untuk menguji perbedaan prestasi belajar antara peserta didik yang memiliki kecenderungan gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik (Arikunto, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SMPIT Darul Fikri Sidoarjo, yang terletak di jalan Sarirogo RT:14 RW: 03 Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo Jawa Timur. Terletak dekat dari kota tepatnya diarah utara Kabupaten Sidoarjo, yang berada di lingkungan pedesaan. SMPIT Darul Fikri Sidoarjo yang berdiri pada tahun 2010, merupakan salah satu lembaga pendidikan formal sekolah dibawah naungan PPTQ Darul fikri dan telah terakreditasi A. Hasil Perbedaan dan pengaruh strategi digital learning dan blended learning terhadap prestasi belajar IPS ditinjau dari perbedaan gaya belajar dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

- 1) Ketuntasan Hasil Belajar

SMPIT Darul Fikri Sidoarjo menetapkan indikator hasil belajar peserta didik adalah minimal 80% dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan penilaian diatas 80% (sesuai KKM). Berdasarkan hasil perhitungan berikut hasil ketuntasan hasil belajar pada kegiatan pembelajaran digital dan blended learning sebagai berikut:

Tabel 1 Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Pembelajaran Digital dan *Blended learning*

Pembelajaran Digital		Pembelajaran Blended Learning		Jumlah
Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	
34 (56%)	26 (44%)	31 (51%)	29 (49%)	120

Berdasarkan tabel 1. Diketahui ketuntasan hasil belajar pada pembelajaran digital mengalami peningkatan ketuntasan belajar dari pembelajaran *blended learning* mencapai ketuntasan 51% dan pada saat pembelajaran digital mencapai ketuntasan 56% sehingga berkategori mencapai ketuntasan klasikal dan mengalami penurunan ketuntasan sebesar 5%. Berdasarkan hasil analisis peningkatan ketuntasan hasil belajar diatas, maka dapat diketahui bahwa proses pembelajaran digital dapat meningkatkan hasil belajar SMPIT Darul Fikri Sidoarjo. Berdasarkan hasil perhitungan ketuntasan capaian hasil belajar dapat

- 8716 *Analisis Pengaruh Strategi Digital Learning dan Blended Learning terhadap Prestasi ditinjau dari Perbedaan Gaya Belajar Peserta Didik di SMPIT – Mariyatul Qiptiyah, Warsono, Sukma Perdana Prasetya*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3928>

disimpulkan bahwa pembelajaran digital dapat meningkatkan hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran blended learning.

2) Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan dengan tujuan mengetahui kenormalan distribusi sebaran skor variabel. Variabel yang diuji adalah variabel *independent* (Prestasi belajar)(Indrawan, 2016). Cara untuk mengetahui normalitas data dapat menggunakan skor signifikansi yang ada pada perhitungan *Kolgomorov-smirnov*.

Tabel 2 Uji Normalitas

<i>Kolgomorov-smirnov</i>		
KE	Sig	0,06

Berdasarkan tabel 2. Diketahui bahwa uji Normalitas, uji normalitas data dengan menggunakan perhitungan *Kolgomorov-smirnov* untuk variabel hasil belajar (prestasi) peserta didik SMPIT Darul Fikri Sidoarjo diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,06 \geq 0,05$ yang berarti sebaran data tersebut diidentifikasi berdistribusi normal.

3) Uji Homogenitas

Setelah menghitung uji normalitas data, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas pada data untuk mengetahui apakah variabel hasil belajar (prestasi) dalam kegiatan pembelajaran digital dan blended learning mempunyai hubungan secara signifikansi atau tidak. Data penelitian ini diperoleh hasil uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 3 Uji Homogenitas

Levene Statistic	Sig.
1,417	0,91

Berdasarkan tabel 3.1 Diketahui bahwa uji homogenitas varian antar kelompok diperoleh nilai signifikansi $0,91 \geq 0,05$, maka dapat disimpulkan varian kedua kelompok kegiatan pembelajaran yang telah dibandingkan tersebut adalah sama atau homogen. Sehingga asumsi homogenitas dalam uji anova dua jalur dapat terpenuhi.

4) Uji Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Secara garis besar dikelompokkan menjadi dua yaitu hipotesis hubungan dan hipotesis perbedaan, sesuai dengan judul penelitian maka hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis perbedaan yaitu hipotesis yang menyatakan tentang adanya berbagai perbedaan. Adapun cara yang digunakan untuk pengujian hipotesis tersebut, maka dilakukan analisis data dengan menggunakan uji statistik *two way anova* dengan menggunakan bantuan program komputer *SPSS for Windows 21.0*. Hasil analisis yang diperoleh adalah diketahui bahwa untuk data prestasi belajar IPS dalam kegiatan pembelajaran digital memiliki nilai rata-rata tertinggi pada peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dan data prestasi belajar IPS dalam kegiatan pembelajaran blended learning memiliki nilai rata-rata tertinggi pada peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan pengaruh strategi digital learning dan blended learning terhadap prestasi belajar IPS ditinjau dari perbedaan gaya belajar peserta didik di SMPIT Darul Fikri Sidoarjo. Mengenai distribusi responden berjumlah rata-rata antara peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik yaitu sejumlah 40 peserta didik pada masing-masing gaya belajar atau sekitar 33,3% dari total secara keseluruhan.

Peserta didik SMPIT Darul Fikri Sidoarjo yang memiliki kecenderungan gaya belajar visual pada saat penerapan kegiatan pembelajaran digital memiliki rekap nilai hasil rata-rata sebesar 82,60. Sedangkan pada saat penerapan kegiatan pembelajaran blended learning memiliki rekap nilai hasil rata-rata sebesar 78,64. Hasil rekap nilai rata-rata pada saat pembelajaran digital \geq Hasil rekap nilai rata-rata pada saat pembelajaran blended learning. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran digital cocok atau sesuai diterapkan pada peserta didik yang memiliki gaya belajar visual. Menurut pendapat dari (Lou, 2012) dalam buku “*The Accelerated Learning Field book: Panduan Belajar Cepat untuk Pelajar dan Umum*” yang menyatakan bahwa tipe gaya belajar visual lebih eksternal dan suka melihat segala sesuatu seperti petunjuk, komputer, buku, seni, dan orang yang diajak berbicara. Hal ini sesuai dalam kegiatan pembelajaran digital yang membutuhkan sarana komputer dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Komputer merupakan sarana yang wajib ada dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran digital terutama bagi pengajar atau guru agar proses kegiatan pembelajaran secara digital dalam terlaksana dengan baik. Teori dari (Lou, 2012) sesuai dengan hasil rekap nilai rata-rata peserta didik yang memiliki gaya belajar visual memiliki rata-rata nilai lebih tinggi pada saat pembelajaran digital dibandingkan pada saat pembelajaran blended learning.

Peserta didik di SMPIT Darul Fikri Sidoarjo yang memiliki kecenderungan gaya belajar auditorial pada saat penerapan kegiatan pembelajaran digital memiliki rekap nilai hasil rata-rata sebesar 81,05. Sedangkan pada saat penerapan kegiatan pembelajaran blended learning memiliki rekap nilai hasil rata-rata sebesar 78,65. Hasil rekap nilai rata-rata pada saat pembelajaran digital lebih besar dibandingkan dengan hasil rekap nilai rata-rata pada saat pembelajaran blended learning. Sehingga dapat disimpulkan bahwa baik pembelajaran digital cocok atau sesuai diterapkan pada peserta didik yang memiliki gaya belajar auditorial. Gaya belajar auditorial akan mudah mempelajari suatu hal yang disajikan dalam bentuk suara seperti ceramah. Ketika guru menjelaskan dengan kata-kata maka ia akan cepat menangkap bahan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil rekap nilai rata-rata peserta didik yang memiliki gaya belajar auditorial pada saat pembelajaran digital lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rekap nilai rata-rata pada saat pembelajaran blended learning dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran digital menerapkan metode ceramah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajarannya. Hasil rekap nilai rata-rata peserta didik yang memiliki gaya belajar auditorial pada saat pembelajaran digital selisih 2,5 dengan hasil rekap nilai rata-rata pada saat pembelajaran blended learning. Hal ini kemungkinan dikarenakan pada saat pembelajaran digital, peserta didik dapat mendengarkan suara dari guru dengan baik dan jelas dibandingkan pada saat pembelajaran blended learning kemungkinan peserta didik yang duduk dibelakang tidak dapat mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik dan jelas (Sutrisno, 2020).

Peserta didik SMPIT Darul Fikri Sidoarjo yang memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik pada saat penerapan kegiatan pembelajaran digital memiliki rekap nilai hasil rata-rata sebesar 78,15. Sedangkan pada saat penerapan kegiatan pembelajaran blended learning memiliki rekap nilai hasil rata-rata sebesar 82,15. Hasil rekap nilai rata-rata pada saat pembelajaran digital \leq Hasil rekap nilai rata-rata pada saat pembelajaran blended learning. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran blended learning cocok atau sesuai diterapkan pada peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik. Peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik lebih menyukai adanya sentuhan fisik dengan cara mencoba suatu hal dengan tangan mereka kemudian membuat banyak catatan guna menstimulasi tindakan selama proses kegiatan pembelajaran. Teori

tersebut sesuai dengan hasil rekap nilai rata-rata peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik pada saat pembelajaran blended learning lebih besar jika dibandingkan dengan hasil rekap nilai rata-rata pada saat pembelajaran digital dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran blended learning lebih banyak adanya proses mengenai bagaimana cara informasi dapat disampaikan melalui tubuh dan suara ketika ia mempelajari apa yang disampaikan sehingga rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik dalam kegiatan pembelajaran blended learning lebih besar daripada dalam kegiatan pembelajaran digital. Menurut (Handarini & Wulandari, 2020) dalam jurnal “Pembelajaran Digital sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19” menyatakan bahwa kelebihan dari pembelajaran digital adanya keluwesan tempat belajar, misalnya belajar bisa dilakukan di kamar, ruang tamu sehingga peserta didik lebih fleksibel dalam hal memilih tempat belajar yang paling nyaman bagi peserta didik serta mampu mengatasi permasalahan mengenai jarak, misalnya peserta didik tidak harus pergi ke sekolah untuk belajar serta tidak ada batasan dan dapat mencakup area yang luas. Sedangkan dalam kegiatan pembelajaran blended learning memerlukan media pembelajaran yang berasal dari sarana dan prasarana yang beragam dan tidak meratanya fasilitas penunjang pembelajaran yang dimiliki oleh peserta didik. Pendapat tersebut sesuai dengan hasil rekap rata-rata hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran digital lebih tinggi dibandingkan dengan dalam kegiatan pembelajaran blended learning. proses pembelajaran digital dapat meningkatkan hasil belajar SMPIT Darul Fikri Sidoarjo. Lebih lanjut dipaparkan oleh (Hasibuan et al., 2019) menjelaskan bahwa hasil belajar siswa sangat meningkat ketika dibantu dengan pembelajaran digital. Itu artinya bahwa pembelajaran berbasis digital sangat diperlukan oleh siswa karena sekarang dunia semua serba digital dan siswa sudah masuk era digital sehingga pendidikanpun harus serba digital (Sutrisno, 2021).

Berdasarkan hasil perhitungan ketuntasan capaian hasil belajar dapat disimpulkan bahwa pembelajaran digital dapat meningkatkan hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran blended learning. Hal ini dikarenakan pembelajaran digital adanya keluwesan tempat belajar, misalnya belajar bisa dilakukan di kamar, ruang tamu sehingga peserta didik lebih fleksibel dalam hal memilih tempat belajar yang paling nyaman bagi peserta didik serta mampu mengatasi permasalahan mengenai jarak sehingga peserta didik dapat merasa nyaman ketika belajar dan menghasilkan ketuntasan belajar yang maksimal.

KESIMPULAN

Penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:(1) Terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar IPS peserta didik SMPIT Darul Fikri Sidoarjo berdasarkan penerapan strategi pembelajaran yang diterapkan antara digital dan blended learning berdasarkan uji analisis Anova Dua Jalur. (2) Terdapat perbedaan yang signifikan prestasi belajar IPS peserta didik SMPIT Darul Fikri Sidoarjo berdasarkan gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik berdasarkan uji analisis Anova Dua Jalur. (3) Terdapat pengaruh atau interaksi antara strategi dan gaya belajar terhadap prestasi belajar peserta didik SMPIT Darul Fikri Sidoarjo berdasarkan uji analisis Anova Dua Jalur.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Darsono. (2000). *Belajar & Pembelajaran*. Cv Ikip Semarang Press.
- Fani Yantik, Sutrisno, W. (2022). Desain Media Pembelajaran Flash Card Math Dengan Strategi Teams Achievement Division (Stad) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3420–3427. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2624>

- 8719 *Analisis Pengaruh Strategi Digital Learning dan Blended Learning terhadap Prestasi ditinjau dari Perbedaan Gaya Belajar Peserta Didik di SMPIT – Mariyatul Qiptiyah, Warsono, Sukma Perdana Prasetya*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3928>
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (Sfh). *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 8(3), 465–503.
- Handoko, W. (2018). *Blended Learning: Konsep Dan Penerapannya*. Lembaga Pengembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Lptik) Universitas Andalas.
- Hasibuan, M. S., Simarmata, J., & Sudirman, A. (2019). *Elearning: Implementasi, Strategi Dan Inovasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- Indrawan, R. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Campuran*.
- Irawan, P. (1999). *Logika Dan Prosedur Penelitian*. Stia-Lan.
- Lou, R. (2012). *The Accelerated Learning Field Book: Panduan Belajar Cepat Untuk Pelajar Dan Umum*. Nusa Media.
- Mike Hernacki, B. (2010). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*. Kaifa.
- Nasution, Dkk. (2021). Strategies Of Informal Sector Traders Amid Covid-19 In Indonesia For Social Studies Teaching Materials On Realizing Sdgs. *Journal Of Social Studies Education Research*.
- Nasution, H. (2015). *Proses Pengelolaan Sumber Daya Manusia*. Usu Press.
- Putri, F. (2020). Pengaruh Dukungan Sosial Orangtua Yang Memengaruhi Tingkatan Self Regulated Learning Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Saat Pandemi Covid-19. *Diaksesdari*.
- Riyana, C. (2013). *Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online*. Modul Pembelajaran Universitas Terbuka Tangerang Selatan.
- Solikh, M. N., Sulisworo, D., & Maruto, G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Google Classroom Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ditinjau Dari Self Esteem Dan Kecerdasan Intelektual. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 8(2), 27–32. <https://doi.org/10.20961/jmpf.v8i2.28434>
- Sugiyono. (2016). *Penelitian & Pengembangan (Research And Development)*. Alfabeta.
- Surat Edaran Kemendikbud, N. 4. (2020). *Pelaksanaan Kebijakan pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Viru Disease Covid 19*.
- Suryati, K., & Sulastra, I. M. D. J. (2020). Interaksi Strategi Blended Learning Berbantuan Telegram Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Yang Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 11(2), 126–132. <https://doi.org/10.31764/Paedagoria.V11i2.2439>
- Sutrisno, S., Riyanto, Y., & Subroto, W. T. (2020). *Pengaruh Model Value Clarification Technique (Vct) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa*. 5(1), 718–729.
- Sutrisno. (2021). Analisis Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.32665/Jurmia.V1i1.190>
- Sutrisno, S., & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca Dan Menulis Permulaan (Mmp) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 83–91.
- Widodo Supriyono, A. A. (2013). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Yoon, S. W., & Lim, D. H. (2007). Strategic Blending: A Conceptual Framework To Improve Learning And Performance. *International Journal On Learning*.