

Pengaruh Kesiapan Digital Mahasiswa Dan Kaitannya Dengan Gaya Belajar Serta Hasil Belajar Mahasiswa Semester 5 Dalam Mata Kuliah Pembelajaran Berbasis Multimedia Prodi Pendidikan Teknik Informatika

Fitrya Indahningrum¹⁾, Metta Mariam²⁾, Indra Maulana³⁾

¹⁾²⁾³⁾Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa Cirebon

1) indahningrumfitrya@gmail.com

2) metta.ipbcirebon@gmail.com

3) indra@ipbcirebon.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kesiapan digital mahasiswa dengan gaya belajar mahasiswa, pengaruh kesiapan digital terhadap hasil belajar mahasiswa, serta pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Pembelajaran Berbasis Multimedia di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa Cirebon. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik korelasional dan kausal komparatif. Subjek penelitian adalah seluruh mahasiswa semester 5 yang mengikuti mata kuliah tersebut, berjumlah 89 mahasiswa, dengan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta statistik inferensial (uji korelasi Product Moment Pearson dan regresi linear sederhana) dengan bantuan SPSS versi 24. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara kesiapan digital dan gaya belajar mahasiswa, dengan koefisien korelasi 0,435 (kategori sedang) dan signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Namun demikian, kesiapan digital tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa, dengan kontribusi yang sangat kecil yaitu 0,1% (sig. 0,728), dan gaya belajar juga tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa (sig. 0,402). Dapat disimpulkan bahwa kesiapan digital memiliki hubungan yang erat dengan gaya belajar mahasiswa, tetapi keduanya belum cukup kuat untuk memprediksi hasil belajar mahasiswa secara langsung tanpa mempertimbangkan variabel lain seperti motivasi belajar dan kemandirian belajar.

Kata kunci: kesiapan digital, gaya belajar, hasil belajar, pembelajaran berbasis multimedia.

Abstract

This study aims to determine the relationship between students' digital readiness and their learning styles, the effect of digital readiness on learning outcomes, and the effect of learning styles on learning outcomes in the Multimedia-Based Learning course at the Informatics Engineering Education Study Program, Institut Prima Bangsa Cirebon. This study uses a quantitative approach with correlational and causal-comparative techniques. The research subjects are all 89 fifth-semester students enrolled in the course, selected through saturated sampling. Data were collected using Likert-scale questionnaires and analyzed using descriptive and inferential statistics (Pearson Product Moment correlation and simple linear regression) with SPSS version 24. The results show a significant relationship between digital readiness and learning styles, with a correlation coefficient of 0.435 (moderate category) and a significance value of 0.000 (< 0.05). However, digital readiness does not significantly affect learning

outcomes, contributing only 0.1% (sig. 0.728), and learning style also does not significantly affect learning outcomes (sig. 0.402). It is concluded that digital readiness is closely related to students' learning styles, but neither variable is strong enough to directly predict learning outcomes without considering other factors such as learning motivation and self-directed learning.

Keywords: *digital readiness, learning style, learning outcomes, multimedia-based learning.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mengubah paradigma pembelajaran di perguruan tinggi, dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran digital yang menempatkan teknologi sebagai alat utama. Transformasi ini menuntut mahasiswa memiliki kesiapan digital yang memadai, mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kompetensi terkait penggunaan teknologi digital untuk mendukung tujuan pembelajaran [1]. Kesiapan digital menjadi sangat krusial pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK), khususnya pada mata kuliah Pembelajaran Berbasis Multimedia yang menuntut mahasiswa merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran interaktif menggunakan berbagai perangkat lunak desain, animasi, dan pengolahan video.

Selain kesiapan digital, gaya belajar turut memengaruhi cara mahasiswa berinteraksi dengan teknologi dalam proses pembelajaran. Terdapat tiga gaya belajar utama menurut model VAK, yaitu visual, auditori, dan kinestetik [9]. Mahasiswa dengan gaya belajar visual cenderung lebih mudah memahami materi berbentuk grafik, animasi, dan video, sedangkan mahasiswa kinestetik lebih menyukai praktik langsung, dan mahasiswa auditori lebih responsif terhadap penjelasan lisan. Ketidaksesuaian antara gaya belajar mahasiswa dan pendekatan pengajaran yang beragam berpotensi menghambat optimalisasi hasil belajar.

Observasi awal dan wawancara dengan dosen pengampu menunjukkan bahwa kesiapan digital mahasiswa PTIK berada pada kategori cukup baik namun belum merata: sebagian mahasiswa hanya familiar dengan aplikasi dasar seperti Canva dan CapCut, sementara sebagian lainnya sudah terbiasa menggunakan perangkat lunak desain profesional. Dari sisi gaya belajar, mayoritas mahasiswa menunjukkan preferensi kuat terhadap materi visual dan pendekatan belajar kolaboratif. Data nilai mata kuliah pada tahun akademik sebelumnya juga menunjukkan variasi hasil belajar yang cukup lebar, dengan rata-rata 78,5 dan rentang nilai 60 hingga 95, mengindikasikan adanya kesenjangan penguasaan kompetensi di antara mahasiswa.

Penelitian terdahulu umumnya mengkaji kesiapan digital dan gaya belajar secara terpisah terhadap hasil belajar. Miftachurohmah dkk. [3] menemukan bahwa kesiapan digital berpengaruh signifikan terhadap kinerja e-learning, sedangkan Yuliani dkk. [4] dan Arifin [5] menemukan bahwa gaya belajar yang sesuai dengan metode pembelajaran berkontribusi pada kinerja akademik yang lebih baik dalam pembelajaran daring. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus menganalisis keterkaitan ketiga variabel tersebut secara simultan pada konteks mata kuliah berbasis multimedia di program studi kependidikan teknik informatika, yang menuntut mahasiswa berperan sebagai kreator sekaligus pengguna teknologi. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui hubungan antara kesiapan digital mahasiswa dengan gaya belajar mahasiswa, (2) mengetahui pengaruh kesiapan digital terhadap hasil belajar mahasiswa, dan (3) mengetahui pengaruh gaya belajar

terhadap hasil belajar mahasiswa semester 5 pada mata kuliah Pembelajaran Berbasis Multimedia Program Studi Pendidikan Teknik Informatika. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi dosen dan pengelola program studi dalam merancang strategi pembelajaran berbasis multimedia yang lebih adaptif terhadap karakteristik mahasiswa.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kesiapan Digital

Kesiapan digital merupakan konstruk multidimensi yang melampaui sekadar kemampuan teknis mengoperasikan perangkat keras atau lunak. Secara fundamental, kesiapan digital di perguruan tinggi didefinisikan sebagai kesiapan mental, keterampilan, dan sikap mahasiswa untuk menggunakan teknologi digital guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, yang mencakup kompetensi teknis, motivasi penggunaan teknologi, kepercayaan diri digital, dan akses terhadap teknologi [1]. Mahasiswa dengan kesiapan digital tinggi cenderung lebih adaptif terhadap model pembelajaran daring maupun campuran karena memiliki ketahanan terhadap gangguan teknis selama proses belajar [6]. Kesiapan digital bukanlah karakteristik yang tetap, melainkan kapasitas dinamis yang berkembang seiring bertambahnya pengalaman mahasiswa dalam menggunakan teknologi.

2.2 Gaya Belajar

Gaya belajar adalah cara individu yang relatif tetap dalam menerima, mengatur, dan mengolah informasi selama proses belajar. Model VAK mengelompokkan gaya belajar menjadi tiga jenis utama, yaitu visual, auditori, dan kinestetik [9]. Mahasiswa visual lebih mudah memahami diagram, video tutorial, dan demonstrasi grafis; mahasiswa auditori lebih mengandalkan penjelasan lisan dan diskusi; sedangkan mahasiswa kinestetik menguasai materi melalui praktik langsung terhadap perangkat lunak atau perangkat keras. Ketidaksesuaian antara gaya belajar mahasiswa dan metode penyampaian materi oleh dosen berpotensi menurunkan motivasi dan efektivitas belajar, terutama pada mata kuliah yang bersifat teknis seperti pembelajaran berbasis multimedia.

2.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan penguasaan kompetensi yang dicapai mahasiswa setelah menjalani proses pembelajaran, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang maksimal merupakan kombinasi antara kesiapan input mahasiswa dan efektivitas proses pembelajaran, sehingga kesiapan digital menjadi salah satu faktor pendorong penting dalam pencapaian hasil tersebut [11]. Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur melalui nilai akhir mata kuliah Pembelajaran Berbasis Multimedia yang meliputi nilai tugas, Ujian Tengah Semester (UTS), proyek multimedia, dan Ujian Akhir Semester (UAS).

3. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional dan kausal komparatif. Metode korelasional digunakan untuk menganalisis hubungan antara kesiapan digital (X_1) dengan gaya belajar (Y_1), sedangkan metode kausal komparatif digunakan untuk menganalisis pengaruh kesiapan digital dan gaya belajar terhadap hasil belajar mahasiswa (Y_2). Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa Cirebon, pada semester genap tahun akademik 2025/2026.

3.2 Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa semester 5 Program Studi PTIK yang mengikuti mata kuliah Pembelajaran Berbasis Multimedia pada tahun ajaran 2025/2026,

berjumlah 89 mahasiswa. Karena jumlah populasi tergolong kecil (kurang dari 100), penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel [7], sehingga sampel penelitian berjumlah 89 mahasiswa yang terdiri dari kelas PTIK A dan PTIK B.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tiga teknik. Pertama, kuesioner (angket) skala Likert 4 poin (Sangat Setuju = 4, Setuju = 3, Tidak Setuju = 2, Sangat Tidak Setuju = 1) untuk mengukur kesiapan digital (10 item, mengacu pada indikator kompetensi teknis, motivasi, kepercayaan diri digital, dan akses teknologi) [1] serta gaya belajar (10 item, model VAK) [9]. Kedua, dokumentasi berupa nilai tugas, UTS, proyek multimedia, UAS, dan nilai akhir mata kuliah. Ketiga, wawancara tidak terstruktur dengan dosen pengampu dan beberapa mahasiswa sebagai data pelengkap kualitatif.

3.4 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas dilakukan dengan mengkorelasikan skor setiap item terhadap skor total menggunakan rumus korelasi Product Moment Pearson, dengan kriteria item valid apabila $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ pada taraf signifikansi 5% [7]. Uji reliabilitas menggunakan metode Alpha Cronbach, dengan kriteria instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien $\alpha \geq 0,70$ [13]. Seluruh pengujian statistik dalam penelitian ini dibantu dengan perangkat lunak SPSS versi 24.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan statistik deskriptif (nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi) untuk menggambarkan karakteristik setiap variabel, serta statistik inferensial untuk menguji hipotesis. Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov), uji linearitas (Test for Linearity), uji multikolinearitas (nilai Tolerance dan VIF), dan uji heteroskedastisitas (uji Glejser) [8]. Hipotesis pertama diuji menggunakan korelasi Product Moment Pearson, sedangkan hipotesis kedua dan ketiga diuji menggunakan analisis regresi linear sederhana, dengan kriteria H_0 ditolak apabila nilai signifikansi $< 0,05$ [7].

4. PEMBAHASAN

4.1 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh 10 item kuesioner kesiapan digital dan 10 item kuesioner gaya belajar memiliki nilai $r\text{-hitung}$ lebih besar dari $r\text{-tabel}$ (0,811) pada taraf signifikansi 5%, sehingga seluruh item dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Alpha Cronbach sebesar 0,969 untuk instrumen kesiapan digital dan 0,948 untuk instrumen gaya belajar, yang keduanya jauh melampaui ambang batas 0,70 sehingga kedua instrumen dinyatakan sangat reliabel.

4.2 Deskripsi Data Variabel Penelitian

Tabel 1. Statistik deskriptif variabel penelitian

Variabel	Min	Maks	Mean	Std. Deviasi	Kategori
Kesiapan Digital (X1)	25	40	32,66	3,754	Sangat Tinggi
Gaya Belajar (Y1)	24	40	30,89	3,877	Tinggi
Hasil Belajar (Y2)	25,8	100,0	94,11	9,494	Sangat Baik (A)

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata kesiapan digital mahasiswa (32,66) berada pada kategori sangat tinggi, mengindikasikan bahwa mahasiswa semester 5 PTIK secara umum telah siap

menggunakan perangkat dan aplikasi digital dalam mendukung pembelajaran berbasis multimedia, meskipun rentang skor 25–40 menunjukkan masih ada mahasiswa dengan kesiapan digital relatif rendah. Rata-rata gaya belajar (30,89) berada pada kategori tinggi, mengindikasikan preferensi belajar visual, auditori, dan kinestetik yang cukup kuat pada diri mahasiswa. Adapun rata-rata hasil belajar (94,11) berada pada kategori sangat baik (nilai A), namun standar deviasi yang relatif besar (9,49) serta rentang nilai yang lebar (25,8 hingga 100,0) menunjukkan variasi capaian yang cukup besar di antara mahasiswa.

4.3 Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data residual hubungan X1 dengan Y1 berdistribusi normal (Sig. = 0,084 > 0,05), sedangkan data residual X1 dengan Y2 tidak berdistribusi normal (Sig. = 0,000 < 0,05) sehingga untuk pasangan variabel ini digunakan uji korelasi Spearman sebagai pelengkap, yang menghasilkan koefisien korelasi -0,025 dengan signifikansi 0,814 (tidak signifikan). Uji linearitas menunjukkan hubungan X1 dengan Y1 bersifat linear (Sig. Deviation from Linearity = 0,830 > 0,05), demikian pula hubungan X1 dengan Y2 (Sig. = 0,264 > 0,05). Uji multikolinearitas menunjukkan nilai Tolerance = 1,000 dan VIF = 1,000 pada kedua model regresi, sehingga tidak terjadi gejala multikolinearitas. Adapun uji heteroskedastisitas dengan uji Glejser menunjukkan adanya heteroskedastisitas pada model regresi X1 terhadap Y1 (Sig. = 0,004 < 0,05).

4.4 Uji Hipotesis

Tabel 2. Ringkasan hasil uji hipotesis

Hipotesis	Nilai Uji	Sig.	Keterangan
X1 – Y1 (Korelasi Pearson)	$r = 0,435$	0,000	Signifikan (H_1 diterima)
X1 → Y2 (Regresi Sederhana)	$R^2 = 0,001$	0,728	Tidak signifikan (H_2 ditolak)
Y1 → Y2 (Regresi Sederhana)	$B = -0,220$	0,402	Tidak signifikan (H_3 ditolak)

Hasil uji korelasi Product Moment Pearson pada Tabel 2 menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,435 dengan signifikansi 0,000 (< 0,05), yang berarti terdapat hubungan positif dengan kekuatan sedang antara kesiapan digital dan gaya belajar mahasiswa. Uji t memperkuat temuan ini dengan nilai t-hitung 4,501 > t-tabel 1,988, dan uji F menunjukkan model regresi signifikan (F-hitung 20,262 > F-tabel 3,955), dengan kesiapan digital menyumbang 18,9% terhadap variasi gaya belajar ($R^2 = 0,189$).

Sebaliknya, hasil regresi linear sederhana kesiapan digital terhadap hasil belajar menunjukkan nilai signifikansi 0,728 ($\geq 0,05$) dengan kontribusi yang sangat kecil ($R^2 = 0,001$ atau 0,1%), sehingga H_2 ditolak. Demikian pula, gaya belajar tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Sig. = 0,402 $\geq 0,05$; koefisien regresi $B = -0,220$), sehingga H_3 ditolak. Kedua hasil ini konsisten dengan uji t dan uji F pada masing-masing model, yang keduanya menunjukkan nilai t-hitung dan F-hitung yang lebih kecil dari nilai tabelnya.

4.5 Pembahasan

Hubungan yang signifikan antara kesiapan digital dan gaya belajar mahasiswa ($r = 0,435$) sejalan dengan konsep Digital Readiness for Academic Engagement (DRAE) yang menyatakan bahwa kesiapan digital berhubungan erat dengan cara mahasiswa terlibat dan mengelola proses belajarnya, termasuk preferensi terhadap gaya belajar berbasis teknologi [1]. Temuan ini juga sejalan dengan Kim, Hong, dan Song [2] yang menunjukkan keterkaitan antara kesiapan digital

dan keterlibatan akademik mahasiswa dalam lingkungan e-learning, serta Rambe dkk. [6] yang menemukan hubungan antara kesiapan digital dengan sikap terhadap pembelajaran elektronik. Meskipun demikian, kekuatan hubungan yang tergolong sedang mengindikasikan bahwa gaya belajar mahasiswa tidak sepenuhnya ditentukan oleh kesiapan digital semata, melainkan turut dipengaruhi oleh faktor lain seperti kemandirian belajar [11].

Temuan bahwa kesiapan digital tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (kontribusi hanya 0,1%) berbeda dengan hasil Kim dkk. [2] dan Miftachurohmah dkk. [3] yang menemukan kesiapan digital berperan penting dalam pembelajaran daring penuh. Perbedaan ini diduga terjadi karena konteks pembelajaran berbasis multimedia pada penelitian ini bersifat blended, sehingga hasil belajar mahasiswa lebih banyak ditentukan oleh penilaian proyek dan tugas praktik yang bergantung pada kombinasi banyak faktor, bukan semata-mata kesiapan teknis. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa kesiapan digital merupakan faktor pendukung (*enabling factor*), bukan faktor penentu utama (*determining factor*) keberhasilan belajar, dan perlu disertai variabel penyerta seperti motivasi belajar untuk benar-benar berdampak pada capaian akademik [12].

Hasil bahwa gaya belajar tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar berbeda dengan temuan Arifin [5] dan Supit dkk. [9], namun sejalan dengan Tandiongan dkk. [12] yang juga tidak menemukan hubungan kuat antara gaya belajar dan hasil belajar mahasiswa. Perbedaan konteks responden mahasiswa semester 5 pada mata kuliah proyek multimedia tertentu, dibandingkan mahasiswa pada pembelajaran daring umum diduga menjadi penyebab perbedaan temuan ini. Sejalan dengan hasil kajian sistematis Martin dkk. [10] mengenai pembelajaran adaptif, keberhasilan belajar pada konteks berbasis teknologi umumnya ditentukan oleh interaksi banyak faktor secara simultan, bukan oleh satu variabel tunggal seperti gaya belajar saja.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: (1) terdapat hubungan yang signifikan antara kesiapan digital dan gaya belajar mahasiswa semester 5 pada mata kuliah Pembelajaran Berbasis Multimedia, dengan koefisien korelasi 0,435 pada kategori sedang; (2) kesiapan digital tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa, dengan kontribusi yang sangat kecil (0,1%); dan (3) gaya belajar juga tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Secara keseluruhan, kesiapan digital berhubungan erat dengan gaya belajar mahasiswa, tetapi keduanya belum cukup kuat untuk memprediksi hasil belajar secara langsung tanpa mempertimbangkan variabel lain seperti motivasi belajar dan kemandirian belajar.

Bagi dosen dan pengelola program studi, disarankan untuk mengembangkan strategi pembelajaran berbasis multimedia yang tidak hanya berfokus pada penguasaan teknologi, tetapi juga memperkuat motivasi dan kemandirian belajar mahasiswa. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menambahkan variabel mediasi atau moderasi seperti motivasi belajar atau kemandirian belajar serta memperluas cakupan sampel dan konteks mata kuliah, agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara kesiapan digital, gaya belajar, dan hasil belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

Journal Articles

<i>Type</i>	<i>Work cited</i>
Article in journal	[1] A. J. Hong and H. J. Kim, "College students' digital readiness for academic engagement (DRAE) scale: Scale development and validation," <i>The Asia-Pacific Education Researcher</i> , 2021.
Article in journal	[2] H. J. Kim, A. J. Hong, and H. D. Song, "The roles of academic engagement and digital readiness in students' achievements in university e-learning environments," <i>International Journal of Educational Technology in Higher Education</i> , vol. 16, no. 1, pp. 1–18, 2021.
Article in journal	[3] N. Miftachurohmah, T. Tanjung, R. A. Kasim, I. Alfit, and D. N. Azila, "Analisis anteseden e-learning, kesiapan digital dan perilaku penggunaan terhadap kinerja e-learning," <i>Jurnal Pendidikan Terapan</i> , pp. 10–24, 2024.
Article in journal	[4] D. Yuliani, N. Suryani, and A. Hapsari, "Gaya belajar dan hasil belajar dalam konteks pembelajaran daring mahasiswa," <i>Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan</i> , vol. 8, no. 3, pp. 120–130, 2021.
Article in journal	[5] Z. Arifin, "Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran daring," <i>Jurnal Pendidikan</i> , vol. 12, no. 2, pp. 87–95, 2021.
Article in journal	[6] A. Rambe, R. Daka, H. Nasirun, L. R. Royanto, and A. Listiara, "Kesiapan digital dalam transformasi pendidikan: Hubungan digital literacy competencies dan e-learning attitudes guru di Jawa Barat," <i>Jurnal Empati</i> , vol. 14, no. 5, pp. 503–517, 2025.
Article in journal	[7] Sugiyono, <i>Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D</i> , 2nd ed. Bandung: Alfabeta, 2019.
Article in journal	[8] I. Ghazali, <i>Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25</i> , 9th ed. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018.
Article in journal	[9] D. Supit, M. Melianti, E. M. M. Lasut, and N. J. Tumbel, "Gaya belajar visual, auditori, kinestetik terhadap hasil belajar siswa," <i>Journal on Education</i> , vol. 5, no. 3, pp. 6994–7003, 2023.
Article in journal	[10] F. Martin, Y. Chen, R. L. Moore, and C. D. Westine, "Systematic review of adaptive learning research from 2009 to 2018," <i>Computers & Education</i> , vol. 147, p. 103786, 2020.
Article in journal	[11] D. Kusumaningrum and R. K. Wardani, "Hubungan kesiapan teknologi dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar mahasiswa PTI," <i>Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)</i> , vol. 15, no. 2, pp. 112–125, 2022.

Article in journal	[12] R. Tandiongan, S. S. Ewil Dae, and S. Sarni, "Hubungan antara gaya belajar dan hasil belajar mahasiswa," <i>Jurnal Pendidikan dan Keguruan</i> , vol. 3, no. 5, pp. 415–424, 2025.
Article in journal	[13] Subhaktiyasa, P. G. (2024). <i>Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka</i> . <i>Journal of Education Research</i> , 5(4), 5599–5609.
Article in journal	[14] Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). <i>Inovasi Pendidikan</i> , 7(01).
Article in journal	[15] Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya belajar visual, auditori, kinestetik terhadap hasil belajar siswa. <i>Journal on Education</i> , 5(3), 6994-7003.

Contoh Daftar Pustaka

- [1] A. J. Hong and H. J. Kim, "College students' digital readiness for academic engagement (DRAE) scale: Scale development and validation," *The Asia-Pacific Education Researcher*, 2021.
- [2] H. J. Kim, A. J. Hong, and H. D. Song, "The roles of academic engagement and digital readiness in students' achievements in university e-learning environments," *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, vol. 16, no. 1, pp. 1–18, 2021.
- [3] N. Miftachurohmah, T. Tanjung, R. A. Kasim, I. Alfit, and D. N. Azila, "Analisis anteseden e-learning, kesiapan digital dan perilaku penggunaan terhadap kinerja e-learning," *Jurnal Pendidikan Terapan*, pp. 10–24, 2024.
- [4] D. Yuliani, N. Suryani, and A. Hapsari, "Gaya belajar dan hasil belajar dalam konteks pembelajaran daring mahasiswa," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol. 8, no. 3, pp. 120–130, 2021.
- [5] Z. Arifin, "Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran daring," *Jurnal Pendidikan*, vol. 12, no. 2, pp. 87–95, 2021.
- [6] A. Rambe, R. Daka, H. Nasirun, L. R. Royanto, and A. Listiara, "Kesiapan digital dalam transformasi pendidikan: Hubungan digital literacy competencies dan e-learning attitudes guru di Jawa Barat," *Jurnal Empati*, vol. 14, no. 5, pp. 503–517, 2025.
- [7] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 2nd ed. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [8] I. Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*, 9th ed. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018.
- [9] D. Supit, M. Melianti, E. M. M. Lasut, and N. J. Tumbel, "Gaya belajar visual, auditori, kinestetik terhadap hasil belajar siswa," *Journal on Education*, vol. 5, no. 3, pp. 6994–7003, 2023.

- [10] F. Martin, Y. Chen, R. L. Moore, and C. D. Westine, "Systematic review of adaptive learning research from 2009 to 2018," *Computers & Education*, vol. 147, p. 103786, 2020.
- [11] D. Kusumaningrum and R. K. Wardani, "Hubungan kesiapan teknologi dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar mahasiswa PTI," *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, vol. 15, no. 2, pp. 112–125, 2022.
- [12] R. Tandiongan, S. S. Ewil Dae, and S. Sarni, "Hubungan antara gaya belajar dan hasil belajar mahasiswa," *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, vol. 3, no. 5, pp. 415–424, 2025.
- [13] P. G. Subhaktiyasa, "Evaluasi validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif: Sebuah studi pustaka," *Journal of Education Research*, vol. 5, no. 4, pp. 5599–5609, 2024.
- [14] Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(01).
- [15] Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya belajar visual, auditori, kinestetik terhadap hasil belajar siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994-7003.

Biodata Penulis

Fitrya Indahningrum, lahir di Cirebon, pada 31 Oktober 2003. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN 2 Pangkalan, pendidikan menengah pertama di SMPN 2 Plered dan pendidikan menengah kejuruan di SMK Wahidin Kota Cirebon. Saat ini penulis sedang menempuh pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa Cirebon. Penelitian ini disusun sebagai skripsi untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (S.Pd.). Penulis memiliki minat penelitian pada bidang teknologi pendidikan, pembelajaran digital, dan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia.