

# Jurnal Teropong Pendidikan

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Pelita Harapan

<https://doi.org/10.19166/jtp.v4i1.8639>

## Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Pembelajaran Orang Dewasa Berbasis LMS

*Mega Astuti Retnani<sup>a</sup>, Esgi Afrista<sup>b</sup>, Rut Sulistiowati Elsaday<sup>c</sup>*

<sup>a</sup>*PT Sayap Mas Utama (WINGS Group), Indonesia*

<sup>b</sup>*Binar Academy, Indonesia*

<sup>c</sup>*BINUS Online, Indonesia*

\*Corresponding author e-mail: [megaastdr@gmail.com](mailto:megaastdr@gmail.com)

### ARTICLE INFO

---

DOI: 10.19166/jtp.v4i1.8639

---

*Article history:*

Received:

01 August 2024

Accepted:

04 December 2024

Available online:

18 December 2024

---

*Keywords:*

*Learning Management System; VARK.*

### ABSTRACT

---

*Utilization of LMS as a learning platform can now be utilized by various groups, including the Master of Educational Technology program at Pelita Harapan University. The use of this LMS is of course related to the student's learning style. The use of VARK is used to determine student learning styles and then connect it to their learning experiences using the LMS. This research was conducted by conducting interviews with 30 Master of Educational Technology students at Pelita Harapan University, batch 49 and 50. The research method used in this research was using a quantitative approach with an instrument in the form of a questionnaire. The analysis technique in this research is to present facts in the form of numbers by providing an explanation of quantitative data. The results of the analysis with Pearson Product-moment obtained an RXY value of 0.254 for Visual, 0.420 for Aural, 0.325 for Read, 0.409 for Kinesthetic with a value of 0.05 and a Df of 28. The correlation coefficient shows a value of 0.361, which means that the use of LMS with Visual and Read learning styles has an unrelated relationship. Meanwhile, Aural and Kinesthetic learning styles have a significant correlation.*

---

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan upaya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, baik yang baru maupun yang telah dimiliki sebelumnya. Setiap individu memiliki gaya belajar unik, mencerminkan cara mereka memproses dan menyerap informasi. Konsep gaya belajar diadopsi oleh guru sebagai strategi untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan peserta didik. Peserta didik dewasa cenderung memiliki preferensi belajar yang berbeda dari anak-anak karena perkembangan otak yang lebih matang (Whitman, 2023; Brown, 2023).

Perkembangan teknologi membawa transformasi dalam pendidikan, dengan pembelajaran daring sebagai aspek penting. Meskipun pembelajaran daring fleksibel, pendekatan tatap muka sering dianggap lebih efektif untuk mengenali gaya belajar peserta didik. *Learning Management System (LMS)*, seperti *Moodle*, menjadi kunci dalam mendukung proses pembelajaran, menyediakan materi, evaluasi, dan interaksi antar peserta didik, rekan sejawat, dan pengajar (Dewi & Sadjiarto, 2021; Susana *et al.*, 2015). *Moodle* digunakan oleh Universitas Pelita Harapan dianggap memperkuat pembelajaran daring melalui kolaborasi kelompok dan komunikasi antar pengguna, meningkatkan kemampuan akademik peserta didik (Bradley, 2021).

*Moodle*, singkatan dari *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*, adalah platform belajar yang didesain untuk menciptakan lingkungan belajar personal dengan sistem kuat dan terintegrasi. *Moodle* memiliki tingkat penerimaan tinggi di masyarakat dan institusi, mendukung banyak kursus aktif, dan tersedia dalam beberapa bahasa (Gamage *et al.*, 2022). *Moodle* memiliki peran yang sangat luas baik dalam pembelajaran daring maupun tatap muka. *Moodle* digunakan untuk manajemen pembelajaran, pengembangan materi pembelajaran inovatif, dan meningkatkan semangat belajar peserta didik (Syarif *et al.*, 2021). Dengan berakhirnya pandemi *Covid-19* yang melanda seluruh dunia sejak tahun 2019, membuka kembali kesempatan untuk para institusi pendidikan untuk menerapkan sistem *blended learning*. Tidak terkecuali Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Pelita Harapan yang menerapkan sistem pembelajaran secara *synchronous* melalui tatap muka di ruang kelas atau *online* menggunakan *Zoom* atau *MS. Teams*, serta pembelajaran *asynchronous* melalui *Learning Management System* dengan platform *Moodle*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifan penggunaan LMS UPH dalam mendukung dan memfasilitasi mahasiswanya dalam menerima materi yang diberikan oleh dosen dan menciptakan proses belajar yang efektif sesuai dengan gaya belajar peserta didiknya.

## TINJAUAN PUSTAKA

### *Pendidikan Orang Dewasa*

Prinsip-prinsip pembelajaran orang dewasa berkembang melalui analisis dan sintesis pendidikan orang dewasa, andragogi, belajar dan pembelajaran di perguruan tinggi (Sayuti, 2022). Andragogi adalah teori dan praktik pendidikan untuk orang dewasa. Diajukan oleh Knowles (1970), berdasarkan enam prinsip dasar kebutuhan untuk mengetahui, pengalaman, konsep diri, kesiapan untuk belajar, orientasi pembelajaran, dan motivasi. Penelitian dalam bidang pembelajaran orang dewasa telah menunjukkan efektivitas andragogi dalam meningkatkan pengalaman pembelajaran orang dewasa, terutama dalam konteks pembelajaran daring (Hiryanto, 2017). Menurut Hiryanto (2017) terdapat beberapa prinsip dalam pendidikan orang dewasa yaitu sebagai berikut:

1. Kebutuhan untuk tahu
2. Pengalaman
3. Konsep diri
4. Kesiapan untuk belajar

5. Orientasi dalam pembelajaran
6. Motivasi

Prinsip-prinsip ini menekankan sifat mandiri orang dewasa dan pentingnya pengalaman hidup mereka dalam proses pembelajaran. Andragogi berbeda dengan pedagogi, yang merupakan metode dan praktik pengajaran untuk anak-anak. Memahami dan menerapkan prinsip-prinsip andragogi penting dalam merancang dan menyampaikan program pendidikan dan pelatihan orang dewasa yang efektif.

### ***Pembelajaran Mandiri (Self Learning)***

Proses pembelajaran di tingkat universitas menuntut mahasiswa untuk mampu belajar mandiri dengan inisiatif tinggi tanpa bergantung pada arahan dosen. Mahasiswa diharapkan dapat mengakses bahan ajar yang tersedia, karena dalam era digital ini memungkinkan mahasiswa untuk melakukan pembelajaran mandiri (*self-learning*). *Self learning* merupakan proses dimana inisiatif belajar seseorang terjadi tanpa bantuan pihak lain, melainkan dilakukan oleh mahasiswa sendiri mulai dari kebutuhan belajar, perencanaan belajar, cara belajar, hingga mengevaluasi belajar sendiri (Sugerman *et al.*, 2022).

*Self-learning* sendiri mendorong peningkatan pengetahuan dan keterampilan individu melalui inisiatif dan perencanaan belajar sendiri. Dengan menyadari kebutuhan belajar, mahasiswa menciptakan strategi dan menilai hasil belajarnya (Zamnah & Ruswana, 2018). Inisiatif dan kebutuhan belajar sendiri memainkan peran penting, mendorong penetapan tujuan dan eksplorasi berbagai cara untuk mencapainya sesuai dengan keinginan dan kebutuhan individu. Pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemikiran independen, refleksi, dan perkembangan kreativitas mahasiswa (Qian *et al.*, 2023). Regulasi diri dalam konteks pembelajaran mandiri mengandalkan penggunaan teknologi modern, dengan fokus pada aspek metakognitif yaitu pemahaman dan pengawasan terhadap proses belajar sendiri (Junaštková, 2024). Menurut Yuliana & Kusumawati (2019) ada beberapa karakteristik model pembelajaran *self learning* sebagai berikut:

1. Mahasiswa dapat membuat keputusan belajarnya secara mandiri
2. Melibatkan tindakan dan pemikirannya untuk kegiatan pembelajaran
3. Pembelajaran mandiri tidak selalu belajar sendirian namun bisa melibatkan orang lain
4. Mampu mengontrol progress dari pembelajarannya sendiri
5. Pendidik tidak secara langsung mengontrol mahasiswa yang belajar
6. Motivasi sangat berperan untuk kemajuan belajar mahasiswa

Materi pembelajaran yang disediakan dan dipelajari lebih beragam, tidak hanya dalam bentuk verbal atau ceramah dari pengajar, melainkan lebih beragam seperti menggabungkan visual, audio, dan *audio visual*. Hal ini membuat mahasiswa secara aktif dan dapat fleksibel dalam mempelajari materi pembelajaran yang tersedia karena tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Dengan begitu mahasiswa dapat terdorong secara mandiri untuk mempelajari materi pembelajaran.

### ***Learning Management System dalam perguruan tinggi***

*Learning Management System* (LMS) adalah satu perangkat yang digunakan untuk mengelola kegiatan pembelajaran online yang mencakup aspek materi, penempatan, pengelolaan, dan penilaian (Rivaldi, 2022). LMS dianggap dapat memperkuat proses pembelajaran daring dengan mendukung lingkungan inklusif, kolaborasi kelompok, pelatihan profesional, diskusi, dan komunikasi sesama *user* (Bradley, 2021). Beberapa *platform* LMS yang umum digunakan di perguruan tinggi yaitu *Google Classroom*, *Edmodo*, *Schoology*, dan *Moodle*. LMS dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memfasilitasi pembelajaran jarak jauh, yang efisien dalam waktu, dan memberikan fitur seperti akses ke sumber referensi, ujian *online*, pengumpulan tugas, serta komunikasi melalui forum

diskusi, email, dan obrolan (Pratomo & Wahanisa, 2021). LMS memiliki fungsi yang dapat menyediakan konten, memantau partisipasi peserta didik, menilai kinerja, dan memberikan pembelajaran mandiri dengan berbagai materi dan kegiatan interaktif. LMS memiliki banyak kelebihan termasuk mendukung kemampuan mahasiswa untuk belajar mandiri tanpa ketergantungan pada pendidik (Pratomo & Wahanisa, 2021).

### ***Learning Management System learn.uph.edu***

*Moodle* adalah *platform* LMS yang sering digunakan dalam perguruan tinggi (Gamage *et al.*, 2022), termasuk di Universitas Pelita Harapan (UPH) untuk mendukung pembelajaran, terutama di program Magister Teknologi Pendidikan. *Moodle*, singkatan dari *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*, dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang *personal* dengan sistem yang kuat dan terintegrasi. *Moodle* memiliki tingkat penerimaan yang tinggi di masyarakat dan institusi, dengan banyak *course* aktif dalam beberapa bahasa (Gamage *et al.*, 2022). UPH menggunakan LMS berbasis *Moodle* untuk program sarjana dan pascasarjana, memberikan akses kepada mahasiswa untuk materi kuliah, pengumpulan tugas, jadwal akademik, dan forum diskusi melalui halaman *web learn.uph.edu*. Tujuan pengembangan LMS di UPH adalah menciptakan interaksi yang dinamis antara dosen dan mahasiswa. Mahasiswa dapat mengakses bahan belajar setiap mata kuliah, mengumpulkan tugas kuliah, melihat jadwal akademi, hingga melakukan forum diskusi pada halaman *web learn.uph.edu*.

Universitas Pelita Harapan memiliki *Learning Management System* (LMS) berupa *platform* pembelajaran daring berbasis *Moodle* yang dapat diakses oleh seluruh mahasiswa baik program sarjana dan pascasarjana. Pengembangan LMS ini bertujuan untuk menciptakan interaksi antar dosen dan mahasiswa agar menjadi lebih dinamis. Mahasiswa dapat *login* dengan menggunakan akun yang sesuai dengan nomor induk mahasiswa dan *password* yang dapat diperoleh dari administrasi program studi masing-masing. Setelah mahasiswa *login* akan muncul halaman utama atau *dashboard*, pada halaman ini ditampilkan *course* atau mata kuliah apa saja yang sedang ditempuh pada semester tersebut. Lalu pada halaman *dashboard* juga menampilkan kalender akademik dimana kalender ini untuk pengingat bagi mahasiswa terkait tanggal tanggal penting atau *upcoming events*.

Media Pembelajaran Interaktif merupakan salah satu mata kuliah yang ada pada LMS terdiri dari 15 *topic* pembahasan yang disertai dengan *overview*, UTS, dan UAS yang harus dipelajari oleh mahasiswa. Bahan belajar dari mata kuliah Media Pembelajaran Interaktif, telah disediakan oleh dosen yang mengampu mata kuliah tersebut dengan berbagai macam format medianya yaitu; *Microsoft office* (*Ms Word, Excel, Power point*), *video* pembelajaran, *hyperlink*, *PDF*. Bahan belajar ini dapat dengan fleksibel diakses oleh mahasiswa bisa dimana saja dan kapan saja.

### ***Gaya Belajar***

Gaya belajar mencakup ide bahwa setiap individu memiliki kecenderungan untuk berpikir dan belajar dengan cara yang berbeda-beda, bukan disebabkan oleh perbedaan kemampuan, melainkan lebih kepada preferensi terhadap pendekatan pembelajaran tertentu (Rahman & Firman, 2019). Dalam proses pembelajaran, mahasiswa memiliki tanggung jawab untuk menerima informasi pembelajaran dan menyelesaikan permasalahan secara mandiri. Gaya belajar merupakan cara seseorang menerima, memahami dan menyimpan informasi (Pratama, 2017). Keberhasilan belajar tergantung pada pemahaman gaya belajar unik setiap individu, menerima kekuatan dan kelemahan diri, serta menyesuaikan preferensi dalam setiap situasi pembelajaran (Papilaya & Huliselan, 2016). Menurut Mufidah (2017) gaya belajar dapat dikategorikan menjadi Visual, *Auditorial* dan Kinestetik (Restianim *et al.*, 2020).

Mufidah (2017) mengelompokkan gaya belajar menjadi tiga kategori, yaitu Visual,

*Auditorial*, dan Kinestetik. Gaya belajar visual lebih menekankan indera penglihatan, seperti melihat, mengamati, dan menonton. *Auditorial* lebih fokus pada indera pendengaran, seperti mendengar dan menyimak suara. Kinestetik lebih mengutamakan gerakan fisik atau peraba, seperti bergerak dan menyentuh.

Dalam penelitian ini, konsep gaya belajar mengacu pada Model Belajar VARK dari *Fleming*. Model VARK, yang diusulkan oleh Widharyanto (2017) mengidentifikasi empat tipe gaya belajar: Visual (V), *Aural* (A), *Reading/Writing* (R), dan Kinestetik (K). Pembelajar visual lebih suka menggunakan peta, bagan, dan gambar. Pembelajar *auditorial* cenderung menjelaskan ide kepada orang lain dan mengikuti diskusi kelompok. Pembelajar kinestetik lebih suka belajar dengan gerakan fisik dan sentuhan. Seseorang dapat memiliki satu tipe belajar (*unimodal*), beberapa tipe yang seimbang (*multimodal*), tiga gaya belajar (*trimodal*), atau keempatnya.

a. Gaya Belajar Visual

Gaya belajar visual ditandai oleh preferensi untuk menerima informasi melalui elemen visual seperti gambar, grafik, peta, dan simbol-simbol seperti lingkaran dan hirarki. Orang dengan tipe belajar ini cenderung efektif dalam memahami informasi melalui penglihatan. (Widharyanto, 2017). Menurut Russell (1970) strategi belajar untuk gaya belajar visual adalah melibatkan permintaan petunjuk tertulis, visualisasi kata, penulisan catatan, fokus pada pembicaraan dengan melihat orang yang berbicara, dan bekerja di lingkungan yang tenang dengan penutup telinga.

b. Gaya Belajar *Aural/Audio*

Gaya Belajar *Auditorial* atau *Aural* paling efektif dalam menerima informasi melalui indra pendengaran. Individu dengan gaya belajar ini mencapai hasil maksimal melalui ceramah, penjelasan dosen atau guru, tutorial, rekaman suara, diskusi kelompok, dan berbicara. Russell (1970) menyarankan strategi belajar bagi tipe aural atau audio, termasuk membayangkan berbicara dengan penguji, mendengarkan dan mencatat suara sendiri, menghabiskan waktu di lingkungan yang tenang, berlatih menulis jawaban ujian sebelumnya, serta mengungkapkan jawaban dengan suara keras atau di dalam pikiran sendiri. Strategi ini membantu meningkatkan pemahaman dan retensi informasi melalui pendengaran.

c. Gaya Belajar *Read/Writing*

Gaya belajar ini fokus pada *input* yang berupa teks dan *output* yang berupa bacaan atau tulisan. Individu dengan tipe ini lebih suka menggunakan materi seperti presentasi, kamus, daftar, dan bentuk kata lainnya. Karakteristik orang dengan gaya belajar ini cenderung menyukai kegiatan menulis dan membaca, yang bahkan dapat dilakukan secara bersamaan. Strategi belajar untuk gaya *Read/Writing* menurut Fleming dan Mills yaitu melibatkan tindakan seperti menulis kata-kata berulang-ulang, membaca catatan dengan diam dan berulang, menulis ulang ide atau informasi dengan menggunakan kalimat yang berbeda, serta menerjemahkan diagram, gambar, dan visual lainnya ke dalam bentuk narasi atau kata-kata.

d. Gaya Belajar Kinestetik

Tipe gaya belajar ini adalah tipe gaya belajar yang memperoleh informasi dengan melakukan sentuhan, gerakan, praktik dan pengalaman belajar secara langsung. Orang yang memiliki tipe gaya belajar ini lebih menyukai kegiatan belajar seperti simulasi, demonstrasi, menonton *video* menonton film dari materi yang sedang dipelajari. Strategi belajar untuk tipe ini adalah:

1. Akan mengingat kejadian nyata yang terjadi
2. Menggunakan berbagai contoh untuk memudahkan dalam mengingat konsep
3. Menggunakan benda untuk mengilustrasikan ide
4. Menggunakan laboratorium untuk melakukan eksperimen

5. Mengingat kembali eksperimen atau kunjungan yang pernah dilakukan

## METODE

Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Analisis perhitungan statistik yang akan digunakan dalam penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan dan menyajikan data yang diperoleh dan disajikan bersifat objektif dan terukur.

### *Populasi dan Sampel*

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 70 mahasiswa dengan sampel yang kita ambil sebanyak 30 mahasiswa Magister Teknologi Pendidikan Universitas Pelita Harapan. Random sampling diambil dari mahasiswa tahun angkatan 49 dan 50. Kedua angkatan tersebut pada semester ini sedang mengambil mata kuliah yang sama dari seluruh konsentrasi (teknologi pembelajaran, pendidikan anak usia dini dan manajemen pendidikan).

### *Teknik Pengumpulan Data*

Data akan dikumpulkan dengan cara sebagai berikut:

1. Wawancara  
Proses interaksi antara peneliti dan narasumber (sumber informasi) yang terjadi secara langsung untuk memperoleh gambaran terkait objek yang diteliti. Peneliti melakukan wawancara kepada mahasiswa Magister Teknologi Pendidikan Universitas Pelita Harapan angkatan 49 dan 50.
2. Angket/Kuesioner  
Pengajuan pertanyaan secara tertulis dan dijawab secara tertulis oleh responden untuk pengumpulan data terkait objek yang diteliti. Angket yang akan disebarakan yaitu angket gaya belajar VARK yang sudah tersedia *template* butir pertanyaanya yang dikembangkan oleh *Flemings and Mills* dan pemanfaatan LMS dalam proses belajar mengajar dengan skala *likert* yang disebarakan kepada mahasiswa Magister Teknologi Pendidikan Universitas Pelita Harapan angkatan 49 dan 50. Berikut adalah kisi-kisi pertanyaan yang akan diajukan:

**Tabel 1.** Variabel dan Indikator

No	Variabel	Indikator
1.	Gaya Belajar VARK	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gaya Belajar Visual</li> <li>2. Gaya Belajar Aural</li> <li>3. Gaya Belajar <i>Reader/Writer</i></li> <li>4. Gaya Belajar Kinestetik</li> </ol>
2.	Pemanfaatan LMS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Non-linearity</i></li> <li>2. <i>Self-managing</i></li> <li>3. <i>Multimedia-Learners style</i></li> <li>4. <i>Easy Accessibility/Access Ease</i></li> <li>5. <i>Collaborative learning</i></li> </ol>

**Tabel 2.** Variabel Pemanfaatan LMS

Indikator	Pertanyaan	No Soal
<i>Non-linearity</i>	Saya bebas mengakses materi pembelajaran yang ada di LMS berupa PPT, PDF, dan Video	1
	Saya mengakses materi yang ada di LMS sesuai kebutuhan belajar	2

	Saya dapat mengakses materi pembelajaran di LMS kapan pun	3
	Saya dapat mengakses kembali materi pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya	4
<i>Self-managing</i>	Saya dapat mengunduh materi yang tersedia di dalam LMS untuk kebutuhan belajar	5
	Saya dapat mengatur waktu belajar secara mandiri	6
	Saya berpartisipasi aktif dalam forum diskusi	7
	Saya mengunggah assessment tepat waktu atau sebelum batas waktu	8
<i>Multimedia - Learners style</i>	Saya memahami materi pembelajaran dalam bentuk gambar	9
	Saya memahami materi pembelajaran dengan bantuan audio	10
	Saya memahami video pembelajaran yang disediakan	11
	Saya memahami bahan bacaan yang disediakan dalam bentuk PPT, Word, atau PDF	12
<i>Collaborative learning</i>	Saya memanfaatkan forum diskusi pada LMS untuk bertanya kepada rekan dan dosen	13
	Saya aktif memberikan pendapat pada forum diskusi	14
	Saya aktif berdiskusi dengan tim untuk mengerjakan tugas kelompok	15
	Saya berkontribusi dengan kelompok untuk menyelesaikan tugas	16

### **Dokumentasi**

Pengumpulan data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan, angka dan gambar yang berupa laporan sebagai pelengkap agar data memiliki kredibilitas yang tinggi. Dalam penelitian ini, hasil belajar salah satu mata kuliah akan digunakan sebagai dokumen pendukung.

### **Uji Validitas dan Reliabilitas**

Dalam penelitian ini, angket diuji terlebih dahulu dengan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji coba instrumen dalam penelitian ini, uji validitas yang digunakan adalah instrumen yang menggunakan rumus korelasi *product moment*. Hasil uji validitas untuk pemanfaatan LMS yang didapat dinyatakan *valid*.

**Tabel Uji 3.** Validitas Pemanfaatan LMS

	NL Total	SM Total	MLs Total	CL Total
Tabel Korelasi	0.42	0.42	0.42	0.42
Korelasi	0.76	0.90	0.90	0.81
<i>Valid</i>	1	1	1	1

Setelah instrumen dinyatakan *valid* kemudian diuji cobakan atau diaplikasikan dan hasilnya dianalisis (Sugiyono, 2013).

Uji reliabilitas digunakan rumus *Cronbach Alpha*. Hasil uji reliabilitas pemanfaatan LMS yang didapat adalah memiliki reliabilitas tinggi.

**Tabel 4.** Uji Realibilitas Pemanfaatan LMS

	NL Total	SM Total	MLs Total	CL Total	PEL Total
Variance	2.70	3.89	4.60	6.82	49.79
Cronbach Alpha			0.80		
<b>Reliabilitas</b>			<b>Tinggi</b>		

### **Hipotesis dan Pengujian**

Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis 1 :

H<sub>0</sub>: Tidak ada pengaruh gaya belajar mahasiswa terhadap pemanfaatan LMS

H<sub>1</sub>: Terdapat pengaruh antara gaya belajar mahasiswa terhadap pemanfaatan LMS

Hipotesis 2 :

H<sub>0</sub>: Tidak ada pengaruh antara gaya belajar mahasiswa terhadap hasil belajar

H<sub>1</sub>: Terdapat pengaruh antara gaya belajar mahasiswa terhadap hasil belajar

### **Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini, Data yang terkumpul dianalisis melalui pendekatan kuantitatif yaitu dengan mengemukakan fakta berupa angka-angka dengan memberikan pemaparan terhadap data kuantitatif. Untuk Hipotesis 1 akan digunakan jenis uji korelasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pearson Product-moment*. Asumsi yang digunakan yaitu:

1. Adanya hubungan linier antara variabel yang diteliti
2. Data yang ada terdistribusi data interval atau rasio

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Skor Korelasi Pearson

$\sum X$  : Total pengamatan pada variabel X

$\sum Y$  : Total pengamatan pada variabel Y

$\sum XY$  : Akumulasi total pengamatan pada variabel 1 dan Y

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Pengukuran**

Data hasil penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu gaya belajar dan hasil belajar dan variabel terikat yaitu pemanfaatan LMS (Y). Untuk mendeskripsikan serta menguji hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini, peneliti akan menyajikan deskripsi data dari masing-masing variabel berdasarkan data yang diperoleh dari mahasiswa jurusan Teknologi Pendidikan dari Program Magister Universitas Pelita Harapan. Hasil pengukuran melalui analisis data dengan menggunakan uji korelasi.

### **Uji Korelasi**

H<sub>0</sub>: Tidak ada pengaruh gaya belajar mahasiswa terhadap pemanfaatan LMS

H<sub>1</sub>: Terdapat pengaruh gaya belajar mahasiswa terhadap pemanfaatan LMS

Berdasarkan perhitungan dengan *Pearson Product-moment*, didapatkan nilai  $r_{xy}$  sebesar 0,254 untuk Visual, sebesar 0.420 untuk *Aural*, sebesar 0,325 untuk *Read*, sebesar 0,409 untuk Kinestetik dengan nilai  $\alpha$  sebesar 0,05 dan Df sebesar 28. Koefisien korelasi menunjukkan nilai sebesar 0,361 yang artinya bahwa pemanfaatan LMS dengan gaya belajar Visual dan *Read* memiliki hubungan yang tidak berkorelasi. Sedangkan dengan gaya belajar *Aural* dan Kinestetik memiliki hubungan yang berkorelasi signifikan.

**Tabel 5.** Uji Korelasi gaya belajar dengan pemanfaatan LMS

Komponen	Korelasi	r-tabel	Keputusan	Komponen
V-EL	0.254		0.361	Tidak Berkorelasi
A-EL	0.420		0.361	Berkorelasi Signifikan
R-EL	0.325		0.361	Tidak Berkorelasi
K-EL	0.409		0.361	Berkorelasi Signifikan

$H_0$  : Tidak ada pengaruh antara gaya belajar mahasiswa terhadap hasil belajar

$H_1$  : Terdapat pengaruh antara gaya belajar mahasiswa terhadap hasil belajar

Berdasarkan perhitungan dengan *Pearson Product-moment*, didapatkan nilai  $r_{xy}$  sebesar 0,076 untuk Visual, sebesar -0.052 untuk *Aural*, sebesar 0,095 untuk *Read*, sebesar -0,060 untuk Kinestetik dengan nilai  $\alpha$  sebesar 0,05 dan Df sebesar 28. Koefisien korelasi menunjukkan nilai sebesar 0,361 yang artinya bahwa hasil belajar dengan gaya belajar VARK tidak memiliki korelasi yang signifikan.

**Tabel 6.** Uji Korelasi gaya belajar dengan hasil belajar

	Korelasi	r-tabel	Keputusan
V-HB	0.076	0.361	Tidak Berkorelasi
A-HB	-0.052	0.361	Tidak Berkorelasi
R-HB	0.095	0.361	Tidak Berkorelasi
K-HB	-0.060	0.361	Tidak Berkorelasi

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengukuran yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Mahasiswa Teknologi Pendidikan, Magister Teknologi Pendidikan Universitas Pelita Harapan pada angkatan 49 dan 50 berusia antara 23 tahun hingga 45 tahun. Gaya belajar yang dimiliki mahasiswa secara berurutan dari yang terbanyak hingga terkecil yaitu Kinestetik, *Aural*, *Reader/Writer* dan yang terakhir Visual.
2. Berdasarkan hasil analisis data, LMS *learn.uph.edu* hanya memenuhi gaya belajar Kinestetik dan *Aural*. Dengan hasil korelasi yang signifikan 0,409 untuk gaya belajar Kinestetik dan 0,420 untuk gaya belajar *Aural*. Sedangkan gaya belajar *Reader/Writer* dan Visual memiliki skor 0,325 dan 0,254 yang menunjukkan bahwa pemanfaatan LMS tidak berkorelasi dengan mahasiswa yang memiliki gaya belajar *Reader/Writer* dan *Aural*.
3. Terdapat tidak adanya korelasi yang signifikan antara gaya belajar VARK terhadap hasil belajar yang didapatkan mahasiswa, hal ini ditunjukkan dengan hasil uji korelasi sebesar 0,076 untuk Visual, sebesar -0.052 untuk *Aural*, sebesar 0,095 untuk *Read*, sebesar -0,060 untuk Kinestetik.

### **Saran**

1. Mahasiswa  
Lebih aktif dalam mengeksplorasi dan mempelajari bahan belajar yang terdapat di LMS
2. Universitas  
Memberikan pelatihan kepada dosen atau staff untuk mengembangkan media pembelajaran dan memanfaatkan fitur yang ada dalam *Moodle* agar pembelajaran lebih beragam dan memenuhi seluruh gaya belajar mahasiswanya. Serta memberikan pengarahan cara menggunakan LMS untuk pembelajaran kepada mahasiswa baru.baik itu pengarahan langsung atau menggunakan video panduan.

### **REFERENSI**

- Bradley, V. M. (2021). Learning Management System (LMS) use with online instruction. *International Journal of Technology in Education*, 4(1), 68–92. <https://doi.org/10.46328/ijte.36>
- Brown, S. B. R. E. (2023). The persistence of matching teaching and learning styles: a review of the ubiquity of this neuromyth, predictors of its endorsement, and recommendations to end it. *Frontiers In Education*, 8, 1–11. <http://dx.doi.org/10.3389/educ.2023.1147498>
- Dewi, T. A. P., & Sadjarto, A. (2021). Pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1909–1917. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1094>
- Gamage, S. H. P. W., Ayres, J. R., & Behrend, M. B. (2022). A systematic review on trends in using moodle for teaching and learning. *International Journal of STEM Education*, 9(1), 1–24. <https://doi.org/10.1186/s40594-021-00323-x>
- Hiryanto, H. (2017). Pedagogi, andragogi dan heutagogi serta implikasinya dalam pemberdayaan masyarakat. *Dinamika Pendidikan*, 22(1), 65–71. <https://journal.uny.ac.id/index.php/dinamika-pendidikan/article/view/19771>
- Junaštková, J. (2024). Self-regulation of learning in the context of modern technology: a review of empirical studies. *Interactive Technology and Smart Education*, 21(2), 270–291. <https://doi.org/10.1108/ITSE-02-2023-0030>
- Knowles, M. (1970). *The modern practice of adult education*. New York: Association Press
- Mufidah, L. L. N. (2017). Memahami gaya belajar untuk meningkatkan potensi anak. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 1(2), 245–260. <https://doi.org/10.21274/martabat.2017.1.2.245-260>
- Papilaya, J. O., & Huliselan, N. (2016). Identifikasi gaya belajar mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 15(1), 56–63. <https://doi.org/10.14710/jpu.15.1.56-63>
- Pratama, U. N. (2020). Analisis gaya belajar mahasiswa pendidikan seni pertunjukan berdasarkan modalitas preferensi sensori. *JINOTEP: Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 107–115. <http://dx.doi.org/10.17977/um031v7i22020p107>
- Pratomo, I. W. P., & Wahanisa, R. (2021). Pemanfaatan teknologi Learning Management System (LMS) di Unnes masa pandemi Covid-19: Utilization of Learning Management System (LMS) technology at Unnes during the Covid-19 pandemic. *Seminar Nasional Hukum Universitas Negeri Semarang*, 7(2), 547–560. <https://doi.org/10.15294/snhunnes.v7i2.730>

- Qian J., Li, X., Liu, T., Zhang, M., & Li, K. (2023). Direct and indirect effects of self-directed learning on creativity in healthcare undergraduates: a chain mediation model of openness to challenge and diversity and creative self-efficacy. *Frontiers In Psychology, 14*, 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1182692>
- Rahman, S. R., & Firman, F. (2019). Identifikasi gaya belajar mahasiswa pendidikan Biologi Universitas Sulawesi Barat. *Jambura: Edu Biosfer Journal, 1*(1), 1–5. <https://doi.org/10.34312/jebj.v1i1.2040>
- Restianim, V., Pedy, A., & Merdja, J. (2020). Gaya belajar mahasiswa pendidikan Matematika Universitas Flores dalam pemahaman konsep fungsi. *SPEJ: Science and Physic Education Journal, 3*(2), 48–56. <https://doi.org/10.31539/spej.v3i1.990>
- Rivaldi, H. W. (2022). Sosialisasi pembelajaran berbasis online Learning Management System (LMS) di Pesantren Bahrul Hadi Arrahmani. *Abdi Jurnal Publikasi, 1*(2), 190–194. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/article/download/55/38>
- Russell, R. T. (1970). *The adult learner: a neglected species*. New York: Cunningham Publishing
- Sayuti, M. I. (2022). Penerapan konsep andragogi pada pembelajaran online sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Wahana Didaktika, 20*(2), 310–320. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v20i2.8220>
- Sugerman, S., Hasan, H., & Mawardi, A. (2022). Pengaruh model self-directed learning di era merdeka belajar terhadap kemampuan menulis Cerpen Siswa SMAN 1 Dompu. *Ainara Journal: Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan, 3*(3), 151–159. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i3.159>
- Sugiyono, S. (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susana, O., Juanjo, M., Eva, T., & Ana, I. (2015). Improving graduate students learning through the use of Moodle. *Educational Research and Reviews, 10*(5), 604–614. <https://doi.org/10.5897/ERR2014.2052>
- Syarif, I., Mahyuddin, M. J., Sura, H., & Elihami, E. (2021). Using moodle learning management system in teaching from distance learning to the e-learning 5.0 of new technology. *Journal of Physics: Conference Series, 1933*(1), 1–5. <http://dx.doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012124>
- Whitman, G. M. (2023). Learning styles: lack of research-based evidence. *Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas, 96*(4), 111–115. <https://doi.org/10.1080/00098655.2023.2203891>
- Widharyanto, B. (2017). Gaya belajar model VARK dan implementasinya di dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia. *International Conference on Education, Language, and Art, 22*(1), 1–17.
- Yuliana, N., & Kusumawati, W. (2019). Metode pembelajaran berbasis belajar mandiri (self directed learning) pada pendidikan keperawatan: a literature review. *Indonesian Journal on Medical Science, 6*(1), 6–13. <https://ejournal.poltekkesbhaktimulia.ac.id/index.php/ijms/article/view/159>
- Zannah, L. N., & Ruswana, A. M. (2018). Penerapan model pembelajaran self-directed learning untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis mahasiswa. *JPMI: Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia, 3*(2), 52–56. <https://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v3i2.698>