**Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi**
https://journal.hasbaedukasi.co.id/index.php/jurmie
Halaman : 60 - 73

# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING DAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN BELAJAR SISWA MPLB SMKN 14 JAKARTA

Amanda Nur Halizah[1], Darma Rika Swaramarinda[2], Rizki Firdausi Rachmadania[3]
Universitas Negeri Jakarta, Indonesia [1,2,3]
Email: amandahalizah19@gmail.com[1], darmarika.swaramarinda@unj.ac.id[2], rizki.firdausi@unj.ac.id[3]

**Informasi**

Volume : 3
Nomor : 11
Bulan : November
Tahun : 2026
E-ISSN : 3062-9624

**Abstract**

*This study aims to analyze the effect of the blended learning model and the use of digital learning media on the learning abilities of students in the Office Management and Business Services (MPLB) program at SMKN 14 Jakarta, both partially and simultaneously. This research employed a quantitative approach with a causal design. The population consisted of 72 students of Grade X MPLB and Grade XI MPLB 2, and saturation sampling was used so that all population members became respondents. Data were collected using a five-point Likert questionnaire and analyzed through descriptive statistics, instrument testing, classical assumption tests, multiple linear regression, t-test, F-test, and coefficient of determination. The results show that blended learning has a positive and significant effect on students' learning abilities, with t = 3.837 > 1.995 and p < 0.001. Digital learning media also has a positive and significant effect, with t = 2.865 > 1.995 and p < 0.001. Simultaneously, both independent variables significantly affect learning abilities, with F = 30.522 > 3.130 and p < 0.001. The coefficient of determination is 0.469, indicating that blended learning and digital learning media jointly explain 46.9% of the variation in learning abilities. The findings indicate that integrating a structured learning model with appropriate digital media can support students' understanding, retention, application of concepts, and problem-solving abilities.*

***Keyword:*** *Blended Learning, Digital Learning Media, Learning Abilities*

***Abstrak***

*Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran blended learning dan penggunaan media pembelajaran digital terhadap kemampuan belajar siswa Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di SMKN 14 Jakarta, baik secara parsial maupun simultan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kausal. Populasi penelitian terdiri atas 72 siswa kelas X MPLB dan XI MPLB 2. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Data dikumpulkan melalui kuesioner tertutup dengan skala Likert lima tingkat dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji instrumen, uji asumsi klasik, regresi linear berganda, uji t, uji F, dan koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa blended learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan belajar dengan nilai t-hitung 3,837 > t-tabel 1,995 dan signifikansi < 0,001. Media pembelajaran digital juga berpengaruh positif dan signifikan dengan t-hitung 2,865 > 1,995 dan signifikansi < 0,001. Secara simultan, kedua variabel independen berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan belajar dengan F-hitung 30,522 > F-tabel 3,130 dan signifikansi < 0,001. Nilai R Square sebesar 0,469 menunjukkan bahwa kedua variabel secara bersama-sama menjelaskan 46,9% variasi kemampuan belajar, sedangkan 53,1% dijelaskan faktor lain di luar model. Temuan ini menunjukkan pentingnya integrasi model pembelajaran yang terencana dengan media digital yang sesuai untuk mendukung kemampuan belajar siswa.*

***Kata Kunci :*** *Blended Learning, Media Pembelajaran Digital, Kemampuan Belajar*

## A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong perubahan dalam penyelenggaraan pembelajaran. Integrasi teknologi membuat proses belajar tidak lagi terbatas pada kegiatan tatap muka, tetapi berkembang menjadi pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Dalam konteks pendidikan vokasi, perubahan tersebut penting karena siswa tidak hanya dituntut memahami materi, tetapi juga mampu menggunakan teknologi, belajar mandiri, dan menerapkan pengetahuan untuk menyelesaikan tugas dan permasalahan pembelajaran. Sutarto et al. (2022) menekankan bahwa transformasi pembelajaran berbasis teknologi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengakses informasi, berinteraksi, dan mengembangkan kemampuan belajar secara lebih mandiri.

Salah satu model yang berkembang dalam konteks tersebut adalah blended learning, yaitu integrasi pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring secara terencana. Model ini memberikan fleksibilitas waktu dan tempat belajar sekaligus mempertahankan interaksi langsung antara guru dan siswa. Graham dan Halverson (2023) menjelaskan bahwa penelitian blended learning menempatkan integrasi pengalaman tatap muka dan digital sebagai bagian penting dalam pengembangan pengalaman belajar. Dalam praktiknya, model ini dapat diterapkan melalui berbagai bentuk, termasuk rotation model dan flipped classroom, yang mengombinasikan aktivitas kelas dengan pemanfaatan platform digital.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran digital merupakan komponen penting dalam mendukung penyampaian materi. Media digital dapat berupa video, modul interaktif, aplikasi, LMS, animasi, maupun sumber belajar daring. Penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan video dapat membantu siswa mengolah informasi secara lebih bermakna. Perspektif Cognitive Theory of Multimedia Learning dari Mayer (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran dapat terbantu ketika informasi disajikan melalui saluran multimedia yang sesuai dan tidak membebani proses kognitif siswa.

Di SMKN 14 Jakarta, penerapan pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi bagian dari kegiatan pembelajaran, khususnya pada Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB). Namun, keberadaan teknologi belum otomatis menjamin kemampuan belajar siswa meningkat secara optimal. Hasil pra-riset terhadap 36 siswa kelas XI MPLB 1 menunjukkan bahwa 94,4% siswa menyatakan pembelajaran yang menggabungkan tatap muka dan online membuat belajar lebih fleksibel, 91,7% merasa media pembelajaran digital

membuat materi lebih mudah dipahami, dan 88,9% menyatakan penggunaan media digital membantu belajar secara mandiri. Data tersebut menunjukkan persepsi positif, tetapi sekaligus memperlihatkan perlunya pengujian empiris mengenai seberapa besar pengaruh kedua faktor tersebut terhadap kemampuan belajar.

Kemampuan belajar dalam penelitian ini dipahami sebagai kapasitas siswa untuk menerima, memahami, mengolah, mengingat, menerapkan informasi, serta menganalisis dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran. Dalam konteks SMK, kemampuan tersebut penting karena pembelajaran diarahkan pada penguasaan pengetahuan yang dapat digunakan dalam situasi akademik maupun praktik. Kencana dan Rifa'i (2022) serta Munawaroh et al. (2025) menempatkan pemahaman, penguasaan materi, pengolahan informasi, dan pemecahan masalah sebagai bagian penting dari kemampuan belajar.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa blended learning dan media pembelajaran digital dapat memberikan pengaruh positif terhadap proses maupun hasil belajar. Sutanti et al. (2021), Fitria et al. (2023), dan Aji et al. (2023) menunjukkan manfaat blended learning terhadap kemampuan berpikir, hasil belajar, antusiasme, dan keterlibatan siswa. Sementara itu, Akbar et al. (2025), Oktaviana dan Ramadhani (2023), serta Azkia et al. (2023) menunjukkan bahwa media digital dapat mendukung pemahaman, motivasi, dan hasil belajar. Penelitian Ben Khalifa et al. (2025) juga menekankan bahwa keberhasilan blended learning berkaitan dengan dukungan institusi, kesiapan guru, dan infrastruktur teknologi.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengujian pengaruh blended learning dan media pembelajaran digital terhadap kemampuan belajar siswa MPLB SMKN 14 Jakarta Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini memiliki relevansi karena menggabungkan dua variabel independen dalam satu model pada konteks pendidikan SMK. Tujuan penelitian adalah: (1) menganalisis pengaruh blended learning terhadap kemampuan belajar; (2) menganalisis pengaruh media pembelajaran digital terhadap kemampuan belajar; dan (3) menganalisis pengaruh keduanya secara simultan terhadap kemampuan belajar siswa.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian kausal. Pendekatan tersebut digunakan karena penelitian diarahkan untuk menguji pengaruh dua variabel independen, yaitu pembelajaran blended learning (X1) dan media pembelajaran digital (X2), terhadap satu variabel dependen, yaitu kemampuan belajar (Y). Analisis dilakukan menggunakan regresi linear berganda karena model penelitian terdiri atas dua variabel bebas

dan satu variabel terikat serta tidak melibatkan variabel mediasi atau moderasi.

Penelitian dilaksanakan pada siswa Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) SMKN 14 Jakarta Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian terdiri atas 72 siswa kelas X MPLB dan XI MPLB 2. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga seluruh anggota populasi menjadi sampel penelitian. Dengan demikian, jumlah responden yang dianalisis adalah 72 siswa.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner tertutup melalui Google Form dengan skala Likert lima tingkat, yaitu sangat tidak setuju sampai sangat setuju. Instrumen masing-masing variabel terdiri atas 10 butir pernyataan. Indikator blended learning mencakup fleksibilitas pembelajaran, interaksi tatap muka dan online, kemandirian belajar siswa, pemanfaatan teknologi, dan keterlibatan siswa. Indikator media pembelajaran digital meliputi interaktivitas, kejelasan materi, kemenarikan visual dan audio, kemudahan penggunaan, serta efektivitas media. Indikator kemampuan belajar mencakup pemahaman materi, daya ingat, penerapan konsep, analisis dan pemecahan masalah, peningkatan hasil belajar, dan kemandirian menyelesaikan tugas.

Sebelum digunakan dalam penelitian utama, instrumen diuji coba kepada 30 responden. Uji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan r-tabel 0,361 pada taraf 5%. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha dengan kriteria lebih besar dari 0,60. Selanjutnya data penelitian utama dianalisis melalui statistik deskriptif, uji normalitas, uji heteroskedastisitas, uji multikolinearitas, regresi linear berganda, uji t, uji F, dan koefisien determinasi. Pengolahan data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 26.

**Tabel 1 Ringkasan Operasional Variabel**

| Variabel | Indikator utama | Jumlah item |
|---|---|---|
| Blended Learning (X1) | Fleksibilitas; interaksi tatap muka-online; kemandirian; teknologi; engagement | 10 |
| Media Pembelajaran Digital (X2) | Interaktivitas; kejelasan materi; visual/audio; usability; efektivitas | 10 |
| Kemampuan Belajar (Y) | Pemahaman; retensi; penerapan; analisis/pemecahan masalah; hasil belajar; kemandirian tugas | 10 |

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji t untuk mengetahui pengaruh secara parsial

dan uji F untuk mengetahui pengaruh secara simultan, dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05. Selain itu, koefisien determinasi ($R^2$) digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Statistik Deskriptif

Sampel dalam penelitian ini menggunakan 72 kuesioner yang dapat digunakan dalam analisis. uji validitas terhadap 30 responden menunjukkan bahwa seluruh 30 butir instrumen memiliki nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel 0,361 sehingga seluruh item dinyatakan valid. Pada pengujian final terhadap 72 responden, seluruh butir juga memiliki r-hitung lebih besar dari r-tabel 0,232 dan signifikansi di bawah 0,05. Dengan demikian, tidak ada item yang harus dibuang dan seluruh instrumen layak digunakan untuk analisis penelitian.

**Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif**

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|---|---|---|---|---|---|
| Pembelajaran Blended Learning | 72 | 32 | 50 | 41.81 | 5.017 |
| Media Pembelajaran Digital | 72 | 22 | 50 | 42.76 | 5.735 |
| Kemampuan Belajar | 72 | 32 | 50 | 44.04 | 4.085 |
| Valid N (listwise) | 72 | | | | |

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

### Uji Asumsi Klasik

### Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.200 yang lebih besar dari 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa data penelitian terdistribusi secara normal, sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | |
|---|---|---|
| | | Unstandardized Residual |
| N | | 72 |
| Normal Parameters[a,b] | Mean | .0000000 |
| | Std. Deviation | 3.18602562 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .077 |
| | Positive | .077 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | Negative | | -.061 |
| Test Statistic | | | .083 |
| *Asymp. Sig. (2-tailed)* | | | .200c |
| Monte Carlo Sig. (2-tailed) | Sig. | | .523[d] |
| | 99% Confidence Interval | Lower Bound | .510 |
| | | Upper Bound | .536 |

*a. Test distribution is Normal.*
*b. Calculated from data.*
*c. Lilliefors Significance Correction.*
*d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.*

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan hasil pengujian normalitas dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* pada data residual dari pengaruh pembelajaran *blended learning* (X1) dan media pembelajaran digital (X2) terhadap kemampuan belajar (Y), jumlah sampel (N) yang diperoleh adalah 72 responden. Hasil uji ini menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,200 yang lebih besar dari level signifikansi 0,05.

Hasil uji *Monte Carlo* juga menunjukkan nilai signifikansi 0,678 dengan interval kepercayaan 99% berada dalam tentang 0,665 hingga 0,690. Hal ini semakin menegaskan bahwa data residual memiliki distribusi normal. Nilai *Test Statistic* bahwa yang mencapai 0,083 dan nilai *Most Extreme Differences* yang tergolong kecil (*absolute* = 0,083; positif = 0,083; negatif = -0,064) menunjukkan bahwa tidak ada deviasi signifikan dari distribusi normal.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data residual pada model regresi yang menganalisis pengaruh pembelajaran *blended learning* dan media pembelajaran digital terhadap kemampuan belajar berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas dalam analisis regresi telah dipenuhi, sehingga model regresi dapat diterapkan dalam analisis berikutnya.

**Uji Multikolonieritas**

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas, diketahui bahwa model regresi tidak mengalami gejala multikolinearitas karena nilai Tolerance > 0,10 dan nilai VIF < 10. Dengan demikian, asumsi non-multikolinearitas telah terpenuhi dan model regresi layak digunakan, sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut.

**Tabel 3. Hasil Uji Multikolonieritas**

| | | Collinearity Statistics | |
|---|---|---|---|
| Model | | Tolerance | VIF |
| 1 | (Constant) | | |
| | Pembelajaran Blended Learning | .603 | 1.659 |

| | | |
|---|---|---|
| Media Pembelajaran Digital | .603 | 1.659 |

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas pada tabel di atas, model regresi yang mengevaluasi variabel pembelajaran *blended learning* (X1) dan variabel media pembelajaran digital (X2) terhadap kemampuan belajar (Y), diperoleh nilai *Tolerance* untuk setiap variabel sebesar 0,603 dan nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) sebesar 1,659. Merujuk pada standar pengujian multikolinearitas, sebuah model regresi dianggap tidak mengalami gejala multikolinearitas jika nilai *Tolerance* > 0,10 dan nilai VIF < 10.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak ada gejala multikolinearitas di antara variabel independen, yaitu pembelajaran *blended learning* dan media pembelajaran digital. Ini berarti bahwa setiap variabel independen tidak memiliki hubungan yang kuat satu sama lain, sehingga dapat digunakan dalam model regresi untuk menganalisis dampaknya terhadap kemampuan belajar dan model regresi ini layak digunakan untuk analisis lebih lanjut.

**Uji Heterokedastisitas**

Berdasarkan hasil uji Glejser, diketahui bahwa nilai signifikansi masing-masing variabel lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak mengalami heteroskedastisitas dan asumsi homoskedastisitas telah terpenuhi, sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4. Hasil Uji Heterokedastisitas**

| Coefficients[a] | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | | |
| Model | B | Std. Error | Beta | t | Sig. |
| 1 (Constant) | 19.430 | 3.174 | | 6.123 | .000 |
| Pembelajaran *Blended Learning* | .353 | .092 | .433 | 3.837 | .894 |
| Media Pembelajaran Digital | .231 | .080 | .324 | 2.865 | .240 |
| a. Dependent Variable: Abs_RES | | | | | |

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

**Uji Regresi Linear Berganda**

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda, diperoleh persamaan $\hat{Y}$ = 19,430 + 0,353X1 + 0,231X2 yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *blended learning* (X1) dan media pembelajaran digital (X2) memiliki arah pengaruh positif terhadap Kemampuan Belajar (Y), di mana setiap peningkatan masing-masing variabel akan meningkatkan keterampilan mengetik siswa.

**Tabel 5. Hasil Uji Regresi Linear Berganda**

| Coefficients[a] | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | |
| | | B | Std. Error | Beta | t | Sig. |
| 1 | (Constant) | 19.430 | 3.174 | | 6.123 | <.001 |
| | Pembelajaran *Blended Learning* | .353 | .092 | .433 | 3.837 | <.001 |
| | Media Pembelajaran Digital | .231 | .080 | .324 | 2.865 | <.001 |

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

**Uji Parsial (Uji T)**

**Tabel 6. Hasil Uji T**

| *Coefficients*[a] | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | | |
| | | B | Std. Error | Beta | t | Sig. |
| 1 | (Constant) | 19.430 | 3.174 | | 6.123 | <.001 |
| | Pembelajaran *Blended Learning* | .353 | .092 | .433 | 3.837 | <.001 |
| | Media Pembelajaran Digital | .231 | .080 | .324 | 2.865 | <.001 |

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan hasil uji parsial (uji T) yang terdapat dalam tabel koefisien menggunakan program IBM *Statistics versi* 26, variabel pembelajaran *blended learning* (X1) memiliki nilai t hitung sebesar 3.837 dengan nilai signifikansi sebesar <0.001. Sesuai dengan ketentuan pengambilan keputusan, jika t hitung lebih besar dari t tabel (1.995) dan nilai signifikansi kurang dari 0.05 maka hipotesis diterima, yang berarti variabel berpengaruh signifikan terhadap kemampuan belajar. Dalam penelitian ini, diperoleh t-hitung (3.837) > t-tabel (1.995) dan signifikan <0.001 < 0.05 sehingga H1 diterima. Hal ini menjelaskan bahwa pembelajaran *blended learning* (X1) secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan belajar siswa kelas X dan XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis SMKN 14 Jakarta. Koefisien regresi positif sebesar 0.353 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan skor pembelajaran *blended learning* akan meningkatkan kemampuan belajar sebesar 0.353. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran *blended learning* dapat dimanfaatkan sebagai sarana yang mendukung kemampuan belajar siswa, artinya semakin optimal pembelajaran *blended learning* dalam proses kegiatan pembelajaran, baik di sekolah maupun secara mandiri di luar jam pelajaran, maka semakin tinggi pula tingkat kemantangan siswa dalam memahami pembelajaran *blended learning* yang dimiliki oleh siswa tersebut.

Selanjutnya, berdasarkan hasil uji parsial (uji T) yang terdapat dalam tabel koefisien menggunakan program IBM *Statistics versi* 26, variabel media pembelajaran digital (X2) memiliki nilai t-hitung 2.865 dengan nilai signifikansi sebesar <0.001. Sesuai dengan ketentuan pengambilan keputusan, jika t hitung lebih besar dari t tabel (1.995) dan nilai signifikansi kurang dari 0.05 maka hipotesis diterima, yang berarti variabel berpengaruh signifikan terhadap kemampuan belajar. Dalam penelitian ini, diperoleh t-hitung (2.865) > t-tabel (1.995) dan signifikansi <0.001 < 0.05, sehingga H2 diterima. Hal ini menjelaskan bahwa media pembelajaran digital (X2) secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan belajar siswa kelas X dan XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis SMKN 14 Jakarta. Koefisien regresi positif sebesar 0.231 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan skor media pembelajaran digital akan meningkatkan kemampuan belajar sebesar 0,231. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa, artinya semakin tinggi media pembelajaran digital yang dimiliki siswa, yang tercemin dari keyakinan atau kepercayaan diri terhadap kemampuannya, serta menyelesaikan tugas atau situasi tertentu guna mencapai tujuan yang diharapkan, maka semakin tinggi pula kemampuan belajar yang dimiliki siswa tersebut.

**Uji Simultan (Uji F)**

Hasil uji F menunjukkan F hitung (30.522) > F tabel (3,130) dengan signifikansi <0,001 < 0,05, sehingga H3 diterima. Artinya media pembelajaran digital dan pembelajaran blended learning secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan belajar siswa.

**Tabel 7. Hasil Uji F**

**ANOVA[a]**

| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Regression | 556.193 | 2 | 278.096 | 30.522 | <.001[b] |
| | Residual | 628.682 | 69 | 9.111 | | |
| | Total | 1184.875 | 71 | | | |

a. Dependent Variable: Kemampuan Belajar

b. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Digital, Pembelajaran *Blended Learning*

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

**Uji Koefisien Determinasi (Uji $R^2$)**

Nilai $R^2$ sebesar 0,469 menunjukkan bahwa kedua variabel mampu menjelaskan 46,9% variasi kemampuan belajar, sedangkan sisanya 53,1% dijelaskan variabel lain di luar model.

**Tabel 7. Hasil Uji Koefisien Determinasi (Uji $R^2$)**

Model Summary[b]

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|---|---|---|---|---|
| 1 | .685[a] | .469 | .454 | 3.01850 |

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Digital, Pembelajaran *Blended Learning*

b. Dependent Variable: Kemampuan Belajar

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

**Pembahasan**

Pengaruh positif model pembelajaran *blended learning* dan media pembelajaran digital sejalan dengan penelitian Antonov Purba (2021), yang menunjukkan bahwa kombinasi blended learning dengan pemanfaatan media digital efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Kombinasi pembelajaran tatap muka dan daring yang didukung oleh media digital mampu meningkatkan aktivitas belajar serta memberikan dampak positif terhadap kualitas proses pembelajaran siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh model pembelajaran yang digunakan, tetapi juga oleh media digital yang mendukung pelaksanaan model pembelajaran tersebut.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menguatkan temuan sebelumnya bahwa pembelajaran blended learning dan media pembelajaran digital secara bersama-sama memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan belajar siswa. Siswa yang mengikuti pembelajaran melalui kombinasi kegiatan tatap muka dan daring serta didukung oleh media pembelajaran digital yang interaktif dan mudah digunakan akan memperoleh kesempatan belajar yang lebih luas. Kondisi tersebut dapat membantu siswa memahami materi, mengingat informasi yang telah dipelajari, menerapkan konsep dalam penyelesaian tugas, serta mengembangkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa perpaduan antara pembelajaran blended learning dan media pembelajaran digital merupakan faktor penting dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Dengan demikian, guru dan pihak sekolah diharapkan mampu merancang strategi pembelajaran yang mengintegrasikan kegiatan tatap muka dan daring secara terencana serta didukung oleh penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif, menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Integrasi kedua aspek tersebut diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih fleksibel, aktif, dan efektif sehingga kemampuan belajar siswa dapat berkembang secara optimal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Blended Learning dan Media Pembelajaran Digital secara simultan berpengaruh signifikan terhadap kemampuan belajar siswa. Temuan ini memperkuat Social Cognitive Theory Bandura yang menjelaskan bahwa perilaku belajar dipengaruhi oleh interaksi antara faktor lingkungan, faktor personal, dan perilaku. Dalam

penelitian ini, blended learning dan media pembelajaran digital merupakan bagian dari lingkungan belajar yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan belajar siswa.

## D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *blended learning* dan media pembelajaran digital secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap kemampuan belajar. Hal ini menegaskan bahwa kemandirian belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti motivasi belajar, prestasi belajar, literasi digital, manajemen waktu belajar, maupun dukungan lingkungan belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Viriyani Asih (2023), Antonov Purba (2021), serta penelitian relevan lainnya yang menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran campuran dengan penggunaan media berbasis digital dapat mendukung peningkatan proses dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah, yaitu SMKN 14 Jakarta, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada konteks sekolah lain. Kedua, variabel yang diteliti dalam penelitian ini terbatas pada model pembelajaran *blended learning* dan media pembelajaran digital, sementara masih terdapat faktor lain yang berpotensi memengaruhi kemandirian belajar, seperti seperti motivasi belajar, prestasi belajar, literasi digital, manajemen waktu belajar, maupun dukungan lingkungan belajar. Ketiga, data yang digunakan dalam penelitian ini sebagian besar diperoleh melalui kuesioner, sehingga memungkinkan adanya subjektivitas dalam jawaban responden.

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ada, beberapa rekomendasi yang dapat diberikan adalah sebagai berikut. Pertama, bagi guru dan pihak sekolah, disarankan untuk mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran *blended learning* lebih ditingkatkan kembali dalam proses pembelajaran, serta memberikan waktu latihan yang lebih terstruktur dan berkelanjutan. Kedua, guru diharapkan dapat mendorong dan membimbing siswa untuk meningkatkan kemandirian belajar, misalnya dengan memberikan tugas latihan mandiri atau program pembiasaan latihan mengetik di luar jam pelajaran. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menambahkan variabel lain yang relevan, memperluas lokasi penelitian, serta menggunakan metode penelitian yang lebih beragam, seperti eksperimen atau mixed methods, agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan mendalam.

## E. DAFTAR PUSTAKA

Aji, W. N., Pebryawan, K., Budiyono, S., Yuliantoro, A., & Yuwono, S. E. (2023). Implementation of Blended Learning Model in Improving Learning Outcomes of Listening. Journal of Education Research, 4(4), 1799–1805. https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.523

Akbar, F. S., Burhan, & Arsyad, S. N. (2025). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Tamalanrea Kota Makassar. Eduprimaria Of Jurnal, 1(1), 1–8.

ALrasheedy, B. B., Gaballa, A. S. M., Alshammari, K. A., & Alrashdi, H. M. (2025). The effect of blended learning on enhancing motivation for academic achievement in students in the faculties of humanity sciences at hail university. Acta Psychologica, 255(March), 104955. https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.104955

Antonov Purba, R. (2021). The Effectiveness Combination of Blended Learning and Flipped Classroom with Edmodo as a Digital Media Innovation for Learning From Home. Journal of Education Technology, 5(3), 434–442. http://dx.doi.org/10.23887/jet.v

Arsyad, A. (2013). Manfaat Media Pembelajaran. Media Pembelajaran. Raja Grafindo Persada, 1, 25.

Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru. Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar, 1(2), 120–134.

Ben Khalifa, W. A., Rehab Tharwat Abd El Ghani Abo Bakr, Hoda Abdel Hameed Abdel Wahab, Eman O. Abdalla, & Sherin Hassan Mabrouk*. (2025). The Impact of Blended Learning on Academic Achievement in Smart Universities: A Contemporary Analysis of Digital Transformation in Saudi Higher Education. Academic Journal of Interdisciplinary Studies, 14(6), 38. https://doi.org/10.36941/ajis-2025-0082

Creswell, J. W. C. . J. D. (2024). Takona, J. P. Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. Quality & Quantity, 58(1), 1011-1013.

Dewi, R. S. (2022). the Influence of the Blended Learning Method and Usage Youtube Video. Journal of Educational Technology and Innovation, 5(2), 1–11.

Fitria, F., Sukardi, S., & Handayani, N. (2023). Efektivitas Model Blended Learning dan Kemandirian Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 8(1), 101–111. https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1159

Graham, C., R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future

directions. Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs, January 2006, 3–21. www.pfeiffer.com

Graham, C. R., & Halverson, L. R. (2023). Blended Learning Research and Practice. Handbook of Open, Distance and Digital Education, 1159–1178. https://doi.org/10.1007/978-981-19-2080-6_68

Hasna Nur Alifah, Umi Virgianti, Muhammad Imam Zamah Sarin, Dicky Amirul Hasan, Fina Fakhriyah, & Erik Aditia Ismaya. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran. Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa, 1(3), 103–115.

I.N.E. Imawan, I.K Suartama, dan I. . S. (2025). Pengaruh Model Problem Based Blended Learning Berbantuan Portal Melajah.Id Untuk It{Eningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Pemecaiian Masalah Peserta DTDIK SMK. In Jurnal IKA (Vol. 17, Issue 2). https://doi.org/10.23887/ika.v17i2.19853

Ismail Rahman, Nurhadifah Amaliyah, Anni Mafruha Amaliyah, Musdalifa, & Dinda Claudia Risal Denggo. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa: Kajian Studi Literatur. Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 2(2), 77–86. https://doi.org/10.58540/jurpendis.v2i2.818

Li, S., Pasawano, T., & Sangsawang, T. (2024). Research on the Influencing Factors of College Students ' Deep Meaningful Learning in Blended Learning Mode. 5(2), 771–781.

Mayer, R. E. (2014). Multimedia Learning.

Mohamed, M., Mukherjee, S., & Baad, B. (2025). Impact of UK Postgraduate Student Experiences on Academic Performance in Blended Learning: A Data Analytics Approach. https://arxiv.org/pdf/2511.12320v1

Nurismayanti, S., & Maknun, L. (2022). Pengaruh Penerapan Blended Learning Berbantuan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gaya. Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1), 1–14. https://doi.org/10.15408/elementar.v2i1.27352

Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 8(1), 48–56. https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090

Rima Agustia Utami, Ernawati, Weni Nelmira, & Hikmah Hafidza. (2025). Jurnal Teknologi Pendidikan : Digital Learning Modules : Perspectives on Usability , Content Quality , and Effectiveness Jurnal Teknologi Pendidikan : 10(4), 639–646.

Sumoked, S. N., Sangkop, F. I., & Togas, P. V. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Simulasi Dan Komunikasi Digital Siswa SMK. 1, 322–334.

Susanti. (2019). Taksonomi Bloom (Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor) serta Identifikasi Permasalahan Pendidikan di Indonesia. Journal Pendidikan, 1–10. https://www.academia.edu/download/55662441/7325Taksonomi_Bloom.pdf

Sutanti, Y. A., Suryanti, S., & Supardi, Z. A. I. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa SD. Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(3), 594–606. https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1461

Tangkowit, A. E., Palilingan, V. R., & Liando, O. E. S. (2021). Fakultas teknik pendidikan teknologi informasi dan komunikasi universitas negeri manado 2014. EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 1(1), 69–82. https://www.academia.edu/download/93681630/1286.pdf

Utami, R. A., Nelmira, W., & Hafidza, H. (2025). Digital Learning Modules: Perspectives on Usability, Content Quality, and Effectiveness. Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran, 10(4), 639-646.

Viriyani Asih, N. M. (2022). Pengaruh Blended Learning, Media Pembelajaran, Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Multidisiplin Indonesia, 1(4), 1034–1054. https://doi.org/10.58344/jmi.v1i4.98

Wirdayani, A., Kune, S., & Shaleh, S. F. (2023). Effects of blended learning integrating digital literacy on science motivation and learning outcomes in fifth graders. Jurnal Pendidikan Glasser, 7(1), 133.

Yamin, M. (2022). Blended Learning Model Pembelajaran Pasca Pandemi. Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan, 5(2), 285–289. https://doi.org/10.32923/kjmp.v5i2.2762