

## PENGARUH GAYA BELAJAR AUDITORI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMP KOTA MAKASSAR

A Riana Tangkin Mangesa<sup>1</sup>, Fadhilah Mudzakiratul Hasanah<sup>2</sup>

Universitas Negeri Makassar

[rianamangesa@yahoo.com](mailto:rianamangesa@yahoo.com), [fadhilahmz563@gmail.com](mailto:fadhilahmz563@gmail.com)

### Abstrak

Pendidikan Informatika memiliki peran krusial dalam membekali siswa dengan keterampilan digital yang esensial di era teknologi modern. Meskipun demikian, observasi awal di beberapa SMP Negeri Kota Makassar mengindikasikan bahwa hasil belajar Informatika siswa belum mencapai optimal, yang salah satunya diduga berkaitan dengan belum sepenuhnya terakomodasinya gaya belajar siswa yang bervariasi. Penelitian ini secara spesifik bertujuan untuk menganalisis pengaruh gaya belajar auditori terhadap hasil belajar mata pelajaran Informatika siswa di SMP Negeri Kota Makassar. Penelitian ini mengadopsi metode *ex-post facto* dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian adalah siswa SMP Negeri di Kota Makassar. Data dikumpulkan melalui angket gaya belajar dan nilai hasil belajar Informatika siswa, kemudian dianalisis menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya belajar auditori memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap hasil belajar Informatika. Koefisien regresi sebesar 0.246 dengan nilai signifikansi  $p=0.007$  ( $p<0.05$ ) dan nilai *t*-hitung 2.803 membuktikan adanya pengaruh tersebut. Selain itu, gaya belajar auditori berkontribusi sebesar 11.2% terhadap variasi hasil belajar Informatika. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa gaya belajar auditori memiliki peran penting dalam capaian hasil belajar Informatika siswa di SMP Negeri Kota Makassar.

**Kata kunci:** Gaya Belajar, Auditori, Hasil Belajar, Informatika

### Abstract

*Informatics Education plays a crucial role in equipping students with essential digital skills in the modern technological era. However, initial observations in several public junior high schools (SMP Negeri) in Makassar City indicate that students' learning outcomes in Informatics have not yet reached an optimal level. One suspected factor is the insufficient accommodation of students' diverse learning styles. This study specifically aims to analyze the influence of the auditory learning style on students' learning outcomes in the Informatics subject at public junior high schools in Makassar City. This research adopts an *ex-post facto* method with a quantitative approach. The subjects of the study were students from public junior high schools in Makassar City. Data were collected through a learning style questionnaire and students' Informatics achievement scores, and then analyzed using simple regression analysis. The results show that the auditory learning style has a significant and positive influence on Informatics learning outcomes. A regression coefficient of 0.246 with a significance*

### Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No  
234

Prefix DOI : Prefix DOI :  
10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

*value of  $p = 0.007$  ( $p < 0.05$ ) and a  $t$ -value of 2.803 proves this influence. Furthermore, the auditory learning style contributes 11.2% to the variation in Informatics learning outcomes. Thus, it can be concluded that the auditory learning style plays an important role in students' Informatics learning achievement in public junior high schools in Makassar City.*

**Keywords:** Learning Style, Auditory, Learning Outcomes, Informatics

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan fundamental dalam mempersiapkan individu untuk menghadapi tantangan masa depan, membekali mereka dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang relevan dengan perkembangan zaman yang pesat (Citriadin, 2019; Scott, 2017). Di tengah arus globalisasi dan digitalisasi, penguasaan keterampilan digital telah menjadi keniscayaan, menjadikan mata pelajaran Informatika sebagai komponen kurikulum yang krusial. Hal ini diperkuat oleh laporan World Economic Forum (2022) yang menggarisbawahi pentingnya keterampilan digital di masa depan, serta kebijakan pemerintah melalui Permendikbud No. 35/2018 yang mengukuhkan posisi Informatika sebagai mata pelajaran wajib di tingkat pendidikan dasar dan menengah (Kemendikbud, 2018; Santika, 2021). Mata pelajaran Informatika sendiri berfokus pada komputasi, mencakup teori, eksperimen, dan teknik terkait desain serta penggunaan sistem komputer, bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif siswa dalam memecahkan masalah berbasis teknologi (Puspitasari, 2016; Bunga Nabilah et al., 2023; Depdiknas, 2003; Pangestu, 2022). Optimalisasi pencapaian hasil belajar dalam Informatika menuntut adaptasi strategi pengajaran yang mempertimbangkan perbedaan gaya belajar siswa, suatu kombinasi unik individu dalam menyerap, mengatur, dan mengolah informasi yang dipengaruhi oleh faktor kognitif, afektif, dan fisiologis (Deporter & Hernacki, 2009; Anrdiansyah, 2010). Pemahaman terhadap gaya belajar memungkinkan guru merancang metode pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan individu, sehingga semua siswa dapat menemukan cara belajar yang paling cocok.

Meskipun urgensi Informatika dan pentingnya akomodasi gaya belajar telah menjadi fokus perhatian, observasi awal yang dilakukan di beberapa SMP Negeri Kota Makassar mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika masih bervariasi dan belum mencapai tingkat optimal. Temuan ini diperkuat oleh wawancara dengan guru Informatika di UPT SPF SMP Negeri 9 Makassar yang menunjukkan siswa seringkali kurang aktif dan sulit dikontrol selama proses belajar serta adanya keluhan siswa terkait metode pembelajaran yang kurang menarik. Situasi ini menguatkan dugaan bahwa belum sepenuhnya terakomodasinya preferensi gaya belajar siswa dalam metode pengajaran yang diterapkan menjadi salah satu faktor penghambat. Dalam konteks ini, siswa dengan preferensi gaya belajar auditori, yang cenderung belajar lebih baik melalui mendengarkan dan berdiskusi (Glazunova et al., 2020; El Khuluqo, 2017), mungkin menghadapi tantangan jika pembelajaran didominasi oleh pendekatan visual atau kinestetik tanpa dukungan verbal yang memadai, berpotensi mengurangi keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep Informatika yang kompleks.

Gaya belajar auditori mengandalkan pendengaran sebagai modalitas utama dalam memperoleh informasi dan pengetahuan, di mana siswa tipe ini lebih sensitif dan mengingat semua ucapan yang mereka dengar, bukan yang mereka lihat (El Khuluqo, 2017). Koheren dengan hal ini, hasil belajar, yang merupakan indikator pencapaian siswa dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah proses pembelajaran (Arikunto, 2018; Anderson & Krathwohl, 2001), dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal. Salah satu

faktor internal penting adalah gaya belajar, di mana kesesuaian antara metode pengajaran dengan gaya belajar siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Arikunto, 2018). Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan salah satu metode pengajaran efektif yang berfokus pada pemecahan masalah nyata, mendorong eksplorasi mandiri dan interaksi antar siswa (Surbakti et al., 2023). PjBL secara inheren mendorong komunikasi dan kolaborasi verbal, dengan tahapan seperti perencanaan, penyelesaian proyek dengan monitoring guru, serta presentasi hasil yang semuanya melibatkan diskusi dan umpan balik lisan (Kurniasih & Sani, 2014). Lingkungan kaya stimulus auditori ini berpotensi mengoptimalkan keterlibatan dan pemahaman siswa dengan preferensi auditori, sejalan dengan pandangan bahwa penyesuaian metode pengajaran dengan gaya belajar akan meningkatkan partisipasi dan pemahaman (Suprihatiningrum, 2013).

Penelitian yang relevan sebelumnya juga memperkuat urgensi penelitian ini. Hamsar (2017) menunjukkan dominansi gaya belajar visual pada siswa IPA, namun tidak menemukan pengaruh signifikan gaya belajar secara umum terhadap hasil belajar. Di sisi lain, Sahwari et al. (2022) secara spesifik menemukan adanya pengaruh signifikan gaya belajar auditori terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika, yang mendukung fokus penelitian ini. Sementara itu, Surbakti (2023) menunjukkan pengaruh signifikan model pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan hasil belajar Informatika. Penelitian terdahulu cenderung menganalisis pengaruh gaya belajar dan model pembelajaran secara terpisah. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini akan mengkaji secara spesifik pengaruh gaya belajar auditori terhadap hasil belajar mata pelajaran Informatika siswa di SMP Negeri Kota Makassar dalam konteks atau setelah penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada materi pemrograman *Scratch*. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai interaksi antara gaya belajar auditori dan metode pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan hasil belajar Informatika, sehingga dapat memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pengajaran yang lebih adaptif dan efektif.

## METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode *ex-post facto*. Pendekatan ini dipilih untuk mengkaji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen tanpa melakukan manipulasi langsung, mengingat data atau peristiwa yang diteliti telah terjadi sebelumnya. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh gaya belajar auditori terhadap hasil belajar mata pelajaran Informatika siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri Kota Makassar, dengan mempertimbangkan konteks pembelajaran yang telah berlangsung. Penelitian dilaksanakan di dua SMP Negeri di Kota Makassar, yaitu UPT SPF SMP Negeri 9 Makassar dan UPT SPF SMP Negeri 31 Makassar, yang berlokasi di Kelurahan PAI, Kecamatan Biringkanaya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri di Kota Makassar yang telah menempuh mata pelajaran Informatika. Dari populasi tersebut, sampel penelitian diambil sebanyak 64 siswa, terdiri dari 32 siswa dari UPT SPF SMP Negeri 9 Makassar dan 32 siswa dari UPT SPF SMP Negeri 31 Makassar. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, dengan kriteria utama siswa yang telah memiliki nilai rapor mata pelajaran Informatika, memastikan bahwa subjek penelitian relevan dengan data yang dibutuhkan.

Variabel yang menjadi fokus penelitian ini meliputi gaya belajar auditori sebagai variabel independen dan hasil belajar mata pelajaran Informatika sebagai variabel dependen. Gaya belajar auditori didefinisikan secara operasional sebagai preferensi siswa dalam menyerap dan mengolah informasi melalui pendengaran, yang diukur menggunakan angket gaya belajar. Hasil belajar mata pelajaran Informatika didefinisikan sebagai tingkat

keberhasilan siswa dalam menguasai materi Informatika, yang diukur berdasarkan nilai rapor mata pelajaran tersebut.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner) untuk mengidentifikasi gaya belajar auditori siswa, yang menggunakan skala *Likert* lima poin. Selain itu, metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa melalui nilai rapor mata pelajaran Informatika. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data melalui perhitungan frekuensi, persentase, rata-rata (mean), median, modus, dan standar deviasi. Sebelum melakukan analisis inferensial, dilakukan serangkaian uji asumsi klasik meliputi uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov) dan uji linearitas, untuk memastikan data memenuhi persyaratan analisis regresi. Selanjutnya, analisis regresi linear sederhana diterapkan untuk menguji pengaruh gaya belajar auditori terhadap hasil belajar Informatika. Uji hipotesis dilakukan dengan Uji Parsial (Uji t) untuk mengetahui signifikansi pengaruh individual variabel independen terhadap variabel dependen, serta analisis koefisien determinasi ( $R^2$ ) untuk mengukur besarnya kontribusi gaya belajar auditori terhadap variasi hasil belajar Informatika. Semua analisis statistik dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik yang relevan, dengan tingkat signifikansi yang ditetapkan pada  $\alpha=0.05$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Analisis deskriptif dilakukan untuk menggambarkan karakteristik variabel penelitian. Informasi ini penting untuk memahami sebaran data dan memberikan gambaran umum tentang kondisi hasil belajar dan preferensi gaya belajar auditori pada sampel penelitian.

**Tabel 1. Statistik Deskriptif**

		Statistics	
		Auditori	Hasil_Belajar
N	Valid	64	64
	Missing	0	0
Mean		56	92
Median		57	91
Mode		61	98
Std. Deviation		8	6
Minimum		37	80
Maximum		72	100

Berdasarkan statistik deskriptif, rata-rata nilai hasil belajar Informatika siswa adalah 92 dengan standar deviasi 6. Sementara itu, rata-rata skor gaya belajar auditori siswa adalah 56 dengan standar deviasi 8. Data ini dikumpulkan dari 64 siswa yang menjadi sampel penelitian. Sebelum melakukan analisis regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis penelitian, dilakukan serangkaian uji asumsi klasik. Uji ini penting untuk memastikan bahwa model regresi yang digunakan memenuhi persyaratan statistik dan hasilnya dapat diinterpretasikan secara valid. Dalam penelitian ini, uji asumsi klasik yang dilakukan meliputi uji normalitas dan uji linearitas.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan dari pengumpulan data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program komputer SPSS dengan metode Kolmogorov-Smirnov pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha=0,05$ ). Sebaran data dikatakan normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05).

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		64
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.67944066
Most Extreme Differences	Absolute	.096
	Positive	.061
	Negative	-.096
Test Statistic		.096
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		.200 <sup>d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan hasil uji normalitas, nilai signifikansi (Sig.) uji Kolmogorov-Smirnov untuk Gaya Belajar Auditori terhadap Hasil Belajar Informatika adalah  $0,200 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan data terdistribusi secara normal. Selanjutnya, uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang linear antara variabel independen (gaya belajar auditori) dan variabel dependen (hasil belajar Informatika). Uji ini dilakukan untuk memastikan bahwa model regresi linear yang digunakan sesuai untuk memodelkan hubungan antar variabel. Kriteria linearitas terpenuhi jika nilai signifikansi pada baris "*Deviation From Linearity*" lebih besar dari 0,05 (Sig.  $> 0,05$ )

Tabel 3. Hasil Uji Linieritas

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil_Belajar * Auditori	Between Groups	(Combined)	1144.093	27	42.374	1.332	.209
		Linearity	257.478	1	257.478	8.092	.007
		Deviation from Linearity	886.614	26	34.101	1.072	.417
	Within Groups		1145.517	36	31.820		
Total			2289.609	63			

Berdasarkan tabel hasil uji linearitas, pada baris "*Deviation From Linearity*", nilai signifikansi (p) adalah 0,417. Karena nilai  $p > 0,05$ , dapat disimpulkan bahwa hubungan antara gaya belajar auditori dan hasil belajar mata pelajaran Informatika adalah linier. Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji secara statistik pengaruh gaya belajar auditori terhadap hasil belajar mata pelajaran Informatika. Uji ini dilakukan untuk mengetahui arah dan kekuatan hubungan antara kedua variabel serta untuk menguji hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh gaya belajar auditori terhadap hasil belajar Informatika.

Tabel 4. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	77.675	5.012		15.499	<,001
	Auditori	.246	.088	.335	2.803	.007

a. Dependent Variable: Hasil\_Belajar

Berdasarkan hasil Analisis Regresi Linier Sederhana, diperoleh nilai koefisien regresi untuk gaya belajar auditori sebesar 0,246 dengan nilai t-hitung 2,803 dan nilai signifikansi (p) sebesar 0,007. Karena nilai signifikansi  $p=0,007$  lebih kecil dari 0,05 ( $p<0,5$ ), maka dapat disimpulkan bahwa gaya belajar auditori memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap hasil belajar mata pelajaran Informatika siswa di SMP Negeri Kota Makassar.

Persamaan regresi linear sederhana yang terbentuk adalah:  $Y=77.675+0.246X_{Auditori}$  (Di mana Y adalah Hasil Belajar Informatika dan  $X_{Auditori}$  adalah Gaya Belajar Auditori). Persamaan ini menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit skor gaya belajar auditori akan meningkatkan hasil belajar Informatika sebesar 0,246 poin, dengan asumsi faktor lain konstan. Konstanta 77,675 mengindikasikan apabila gaya belajar auditori itu konstan atau tetap (bernilai 0), maka hasil belajar informatika diprediksi bernilai 77.675. Untuk mengetahui besarnya kontribusi gaya belajar auditori terhadap variasi hasil belajar Informatika, dilakukan analisis koefisien determinasi ( $R^2$ ).

Tabel 5. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted Square	Std. Error of the Estimate
1	.335 <sup>a</sup>	.112	.098	5.72506
a. Predictors: (Constant), Auditori				

Berdasarkan Koefisien Determinasi ( $R^2$ ), nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) adalah 0,112. Angka ini menunjukkan bahwa 11.2% variasi hasil belajar mata pelajaran Informatika dapat dijelaskan oleh gaya belajar auditori. Sisanya sebesar 88.8% dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

## Pembahasan

Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa gaya belajar auditori memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap hasil belajar mata pelajaran Informatika siswa. Ini terbukti dari nilai koefisien regresi sebesar 0,246 dengan nilai t-hitung 2,803 dan nilai signifikansi (p) sebesar 0,007. Karena nilai signifikansi 0,007 lebih kecil dari 0,05 ( $p<0,05$ ), dapat disimpulkan bahwa pengaruh ini signifikan.

Nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,112 menunjukkan bahwa 11,2% dari variasi hasil belajar Informatika dapat dijelaskan oleh gaya belajar auditori, sementara sisanya sebesar 88,8% dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Persamaan regresi yang terbentuk adalah  $Y=77,675+0,246X_{Auditori}$ , di mana intersep 77,675 menunjukkan prediksi hasil belajar Informatika apabila tidak ada dominansi gaya belajar auditori. Koefisien positif 0,246 mengindikasikan bahwa semakin tinggi kecenderungan gaya belajar auditori seorang siswa, semakin tinggi pula hasil belajar Informatika yang dicapainya.

Signifikansi pengaruh gaya belajar auditori ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa untuk memproses informasi melalui pendengaran sangat relevan dalam pencapaian hasil belajar informatika. Temuan ini sangat konsisten dengan konsep gaya belajar auditori sebagai salah satu pendekatan fisiologis dalam gaya belajar yang dijelaskan oleh DePorter & Hernacki (2009). Pembelajar dengan gaya auditori cenderung efisien saat belajar melalui mendengarkan, diskusi, dan interaksi verbal.

Glazunova, et al. (2020) mengemukakan bahwa pembelajar auditori menunjukkan efisiensi tinggi ketika belajar dalam kelompok, mendiskusikan masalah ilmiah atau topik tertentu dengan teman atau ahlinya, serta menjelaskan ide baru kepada orang lain. Mereka juga lebih mudah mengingat informasi dari contoh-contoh menarik, cerita, atau lelucon yang disampaikan secara lisan, serta cenderung melengkapi catatan setelah memahami detailnya melalui pendengaran. Senada dengan itu, El Khuluqo (2017) juga menegaskan bahwa siswa auditori dapat belajar lebih cepat dengan menggunakan diskusi lisan dan mendengarkan

penjelasan guru. Temuan penelitian ini memperkuat argumen-argumen tersebut, menunjukkan bahwa karakteristik pembelajar auditori memang berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik, khususnya dalam konteks mata pelajaran Informatika.

Faktor kunci yang menguatkan pengaruh gaya belajar auditori dalam penelitian ini adalah konteks penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL). Model PjBL secara inheren mendorong komunikasi dan kolaborasi verbal, yang merupakan kekuatan utama bagi siswa auditori. Tahapan PjBL, seperti perencanaan langkah-langkah penyelesaian proyek (melibatkan diskusi kelompok intensif), penyelesaian proyek dengan monitoring guru (melibatkan instruksi dan *feedback* lisan yang berkelanjutan), serta presentasi/publikasi hasil proyek (melibatkan presentasi verbal dan sesi tanya-jawab), sebagaimana diuraikan oleh Kurniasih & Sani (2014), semuanya menyediakan lingkungan yang kaya akan stimulus auditori. Dalam lingkungan pembelajaran berbasis proyek ini, siswa dengan preferensi auditori mungkin merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk aktif terlibat, memahami materi informatika secara mendalam melalui penjelasan verbal, sesi tanya jawab, dan diskusi intensif dengan teman atau guru dalam kelompok proyek. Hal ini sejalan dengan pandangan Suprihatiningrum (2013) yang menyatakan bahwa ketika metode pengajaran disesuaikan dengan gaya belajar siswa, mereka cenderung lebih aktif terlibat dan lebih mudah memahami materi.

Temuan bahwa gaya belajar auditori berpengaruh signifikan dan positif terhadap hasil belajar Informatika ini didukung kuat oleh penelitian sebelumnya. Misalnya, penelitian Sahwari, et al. (2022) juga menemukan pengaruh signifikan gaya belajar auditori terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Meskipun konsisten dengan temuan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan signifikan melalui fokus pada konteks spesifik penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL). Penelitian Sahwari dan studi sejenis mungkin mengkaji pengaruh gaya belajar secara umum, namun penelitian ini secara khusus menyoroti bagaimana interaksi verbal dan kolaborasi yang menjadi ciri khas PjBL secara efektif memfasilitasi proses belajar bagi siswa auditori dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar Informatika mereka. Ini memperkuat argumen bahwa modalitas auditori memiliki peran penting dalam pendidikan informatika, terutama ketika metode pembelajaran mendorong interaksi verbal yang tinggi dan bersifat kolaboratif.

Secara teoretis, temuan ini memperkaya pemahaman tentang bagaimana gaya belajar auditori berkontribusi pada pencapaian akademik, khususnya dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep dan penyelesaian masalah seperti Informatika, dan lebih spesifik lagi dalam konteks pembelajaran aktif seperti PjBL. Ini menegaskan relevansi teori gaya belajar DePorter & Hernacki, Glazunova, dan El Khuluqo dalam konteks pendidikan modern yang mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Temuan ini juga mengindikasikan perlunya pengembangan lebih lanjut model teoritis yang mengintegrasikan interaksi antara gaya belajar spesifik dan karakteristik metodologi pembelajaran, khususnya model yang bersifat kolaboratif dan komunikatif.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi guru Informatika dan pengembang kurikulum, terutama dalam perancangan implementasi PjBL. Guru disarankan untuk lebih memperhatikan preferensi gaya belajar auditori siswa saat merancang dan mengimplementasikan proyek. Strategi pembelajaran yang dapat ditingkatkan meliputi: (1) memaksimalkan diskusi kelompok dan sesi tanya jawab sebagai bagian integral dari setiap tahapan proyek, (2) menyediakan penjelasan verbal yang jelas dan instruksi lisan yang terstruktur, (3) mendorong presentasi lisan hasil proyek secara rutin, dan (4) memanfaatkan sumber belajar berbasis audio (misalnya, *podcast* edukasi, rekaman penjelasan konsep) yang relevan dengan topik informatika. Dengan mengadaptasi metode pengajaran untuk mengakomodasi kebutuhan siswa auditori dalam kerangka PjBL, diharapkan dapat terjadi peningkatan keterlibatan siswa dan hasil belajar Informatika yang lebih optimal.

**SIMPULAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh gaya belajar auditori terhadap hasil belajar mata pelajaran Informatika siswa di SMP Negeri Kota Makassar, khususnya dalam konteks penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL). Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa gaya belajar auditori memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap hasil belajar mata pelajaran Informatika siswa di SMP Negeri Kota Makassar. Temuan ini didukung oleh nilai signifikansi hasil uji regresi sebesar 0,007 ( $p < 0,05$ ), yang menunjukkan bahwa preferensi siswa untuk memproses informasi melalui pendengaran secara signifikan berkontribusi pada pencapaian akademik mereka dalam Informatika. Koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,112 mengindikasikan bahwa 11,2% variasi hasil belajar Informatika dijelaskan oleh gaya belajar auditori, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar lingkup penelitian ini.

Signifikansi pengaruh ini dapat dijelaskan melalui karakteristik unik pembelajar auditori yang sangat diuntungkan oleh lingkungan belajar kolaboratif dan kaya interaksi verbal yang ditawarkan oleh PjBL. Tahapan-tahapan dalam PjBL seperti diskusi kelompok, *feedback* lisan dari guru, dan presentasi proyek secara intrinsik selaras dengan kekuatan siswa auditori dalam menyerap dan memahami informasi melalui saluran pendengaran. Temuan ini menegaskan kembali konsistensi teori gaya belajar yang menyoroti efisiensi pembelajar auditori dalam lingkungan yang mendukung komunikasi verbal. Kebaruan penelitian ini terletak pada konfirmasi pengaruh gaya belajar auditori secara spesifik dalam konteks PjBL, menyoroti sinergi efektif antara modalitas belajar ini dengan karakteristik metodologi pembelajaran proyek.

Berdasarkan simpulan tersebut, direkomendasikan beberapa hal. Secara praktis, guru-guru Informatika disarankan untuk secara sadar mengintegrasikan strategi pembelajaran yang mengoptimalkan modalitas auditori dalam pelaksanaan PjBL, seperti memperbanyak sesi diskusi kelompok, memfasilitasi presentasi lisan proyek dengan sesi tanya jawab interaktif, serta memberikan instruksi dan *feedback* verbal yang jelas dan terstruktur. Ini akan membantu memaksimalkan potensi belajar siswa auditori dalam mata pelajaran Informatika. Untuk penelitian lanjutan, disarankan untuk mengkaji lebih dalam interaksi antara gaya belajar (termasuk auditori) dengan variabel mediasi atau moderasi lain yang mungkin memperkuat atau melemahkan pengaruhnya terhadap hasil belajar dalam konteks PjBL atau model pembelajaran aktif lainnya. Penelitian kuantitatif dengan sampel yang lebih besar atau studi kualitatif untuk mengeksplorasi pengalaman siswa auditori secara mendalam dalam PjBL juga dapat memberikan wawasan tambahan yang berharga.

**REFERENSI**

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Allyn & Bacon.
- Anrdiansyah. (2010). *Hubungan antara gaya belajar dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS SMP Islam Yks Depok*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi Revisi). Bumi Aksara.
- Bunga Nabilah, Zakir, S., Murtiyastuti, E., & Mubaraq, R. I. (2023). Analisis penerapan mata pelajaran Informatika dalam implementasi Kurikulum Merdeka tingkat SMP. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 110-119. <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i1.97>
- Citriadin, Y. (2019). *Pengantar pendidikan*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.

- DePorter, B., & Hernacki, M. (2015). *Quantum learning: Membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan* (A. Abdurrahman, Trans.). Kaifa. (Karya asli diterbitkan 2009)
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003*. Departemen Pendidikan Nasional.
- El Khuluqo, I. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Glazunova, O., Morze, N., Golub, B., Burov, O., Voloshyn, T., & Parhomenko, O. (2020). Learning style identification system: Design and data analysis. In N. Morze, I. I. Oleksiuk, & O. O. Burov (Eds.), *Proceedings of the 1st Workshop on Digitization of Education: Problems, Trends, Solutions (DEdu 2020), Lviv-Shatsk, Ukraine, May 21-24, 2020* (Vol. 2728, pp. 297-308). CEUR-WS.org.
- Hamsar, H. (2017). *Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran IPA MTs. Madani Alauddin Pao-pao* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar].
- Kemendikbud. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 35 Tahun 2018 tentang Kurikulum SMA*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2014). *Sukses mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Kata Pena.
- Pangestu, R. (2022). *Pengembangan media pembelajaran Informatika dengan model problem based learning berbasis Android untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Labuhan Maringgai* [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Lampung.
- Puspitasari, N. (2016). Kontribusi matematika terhadap ilmu komputer di D3 Manajemen Informatika Politeknik Indonusa Surakarta. *Jurnal Informa: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 18-25.
- Sahwari, A., Fitriana Ambarsari, I., & Madani, A. (2022). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika Kelas X IPA di MAN 2 Situbondo Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 2042-2047.
- Santika, I. G. N. (2021). Grand desain kebijakan strategis pemerintah dalam bidang pendidikan untuk menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Education and Development*, 9(2), 369-377.
- Scott, L. A. (2017). *21st century learning for early childhood: Framework*. Battelle for Kids.
- Suprihatiningrum, J. (2020). *Strategi pembelajaran: Teori dan aplikasi* (Edisi ke-2). Ar-Ruzz Media.
- Surbakti, A. M. B., Batmetan, J. R., & Liando, O. E. S. (2023). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas X SMA Negeri 3 Tondano. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(April), 300-307.
- World Economic Forum. (2022). *The future of jobs report 2020*.