

PREFERENSI METODE PEMBELAJARAN MAHASISWA DALAM ERA DIGITAL

Rizky Fadillah Nurawaliyah,
Fairuz Husna Lana, Amayda
Risti Rafidah, Muhammad
Farhan Adi Nugroho,
Muhammad Nurul Hilmy,
Ali Alamsyah Kusumadinata

Universitas Djuanda

Article history

Received : September 2025

Revised : Desember 2025

Accepted : Januari 2026

***Corresponding author**

Email : aditaaann@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. Perubahan ini memengaruhi cara mahasiswa memilih dan menggunakan gaya belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kecenderungan gaya belajar mahasiswa berdasarkan pendekatan visual, auditori, kinestetik, diskusi kolaboratif, serta penggunaan media digital. Penelitian menggunakan metode survei kuantitatif deskriptif dengan responden mahasiswa program sarjana. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert dan dianalisis secara deskriptif serta korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung menggunakan kombinasi gaya belajar, dengan pendekatan visual, kinestetik, dan pemanfaatan teknologi digital sebagai yang paling dominan. Diskusi dan metode auditori tetap berperan, namun kurang efektif jika digunakan secara terpisah. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran di perguruan tinggi perlu diarahkan pada model yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada mahasiswa agar sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Kata kunci: gaya belajar, mahasiswa, teknologi digital, pembelajaran multimodal.

Abstract

Advances in digital technology have brought about major changes in the learning process in higher education. These changes have influenced the way students choose and use learning styles. This study aims to analyze student learning style preferences based on visual, auditory, kinesthetic, collaborative discussion, and digital media approaches. The research used a descriptive quantitative survey method with undergraduate students as respondents. Data were collected through a Likert scale questionnaire and analyzed descriptively and correlatively. The results showed that students tended to use a combination of learning styles, with visual, kinesthetic, and digital technology approaches being the most dominant. Discussion and auditory methods still play a role, but are less effective when used separately. These findings indicate that learning in higher education needs to be directed towards a more interactive, flexible, and student-centered model in order to suit the characteristics of the digital generation.

Keywords: learning styles, students, digital technology, multimodal learning.

Copyright © 2026 Author. All rights reserved

PENDAHULUAN

Perkembangan pembelajaran di perguruan tinggi menunjukkan pergeseran menuju pemanfaatan metode dan media pembelajaran yang lebih beragam dan adaptif. Mahasiswa dituntut untuk aktif terlibat dalam proses belajar melalui berbagai pendekatan, baik secara visual, praktik langsung, diskusi, maupun pemanfaatan media digital. Perbedaan karakteristik dan preferensi belajar mahasiswa menjadikan gaya belajar sebagai faktor penting yang perlu diperhatikan dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna (Hakim et al., 2021).

Gaya belajar menggambarkan kecenderungan individu dalam menerima, mengolah, dan memahami informasi. Penelitian menunjukkan bahwa gaya belajar visual, kinestetik, dan auditori memiliki pengaruh terhadap pemahaman dan hasil belajar mahasiswa. Pembelajaran kinestetik, misalnya, mendorong keterlibatan aktif mahasiswa melalui pengalaman langsung sehingga meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi belajar (Oladele & Oluwaseyi, 2024). Selain itu, penerapan diferensiasi pembelajaran berbasis gaya belajar terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selain gaya belajar, metode diskusi dan penggunaan media pembelajaran digital juga berperan penting dalam mendukung proses belajar mahasiswa. Metode diskusi memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui interaksi dan pertukaran gagasan (Salim et al., 2023; Himmah & Nugraheni, 2023). Sementara itu, media pembelajaran digital memberikan kemudahan akses informasi serta mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif, yang berdampak positif terhadap hasil belajar mahasiswa (Candroningtyas & Marsofiyati, 2024).

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji pengaruh gaya belajar, metode diskusi, dan media digital terhadap hasil belajar, kajian yang melihat keterkaitan antar berbagai gaya belajar secara komprehensif dengan tingkat kepuasan belajar mahasiswa masih terbatas. Sebagian besar penelitian masih menelaah variabel tersebut secara terpisah (Nugroho, 2025). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kecenderungan gaya belajar mahasiswa serta hubungan antar gaya belajar dengan tingkat kepuasan belajar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa di perguruan tinggi.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk menganalisis kecenderungan gaya belajar mahasiswa pada era digital serta hubungan antar variabel gaya belajar dengan tingkat kepuasan belajar. Penelitian ini dirancang untuk menjawab tujuan penelitian, yaitu mengidentifikasi pola gaya belajar dominan dan keterkaitannya dalam membentuk pengalaman belajar mahasiswa. Menurut (Hakim, 2021), penelitian dengan pendekatan survei dapat menggambarkan profil distribusi gaya belajar mahasiswa berdasarkan kuesioner, dengan variasi yang menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki preferensi belajar yang beragam.

Subjek penelitian adalah mahasiswa program sarjana (S1) dari berbagai program studi. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria mahasiswa aktif yang mengikuti pembelajaran berbasis digital. Jumlah responden yang terlibat sebanyak 101 mahasiswa dengan rentang usia 20–25 tahun. Pengumpulan data dilakukan secara daring

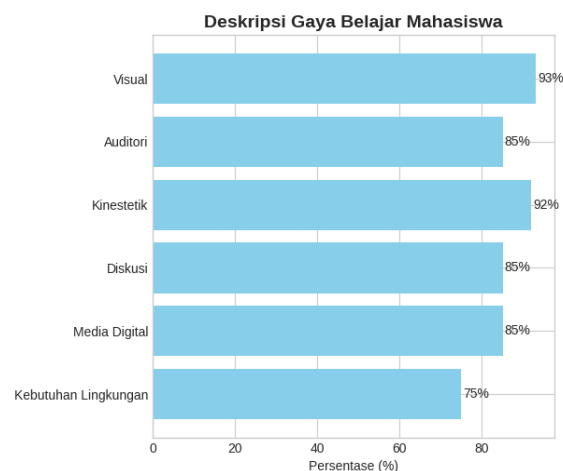
menggunakan kuesioner tertutup berbasis skala Likert lima tingkat, mulai dari (1) sangat tidak setuju hingga (5) sangat setuju. Instrumen penelitian mengukur tujuh variabel, yaitu: (1) pemahaman visual, (2) pemahaman auditori, (3) pemahaman kinestetik, (4) pembelajaran melalui diskusi, (5) penggunaan media digital, (6) kebutuhan lingkungan belajar, dan (7) kepuasan belajar.

Data yang terkumpul dianalisis melalui beberapa tahapan. Tahap awal dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan konsistensi dan keandalan instrumen. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan analisis deskriptif untuk melihat distribusi jawaban responden, serta analisis korelasi untuk mengidentifikasi hubungan antar variabel gaya belajar. Visualisasi hubungan antar variabel ditampilkan dalam bentuk *heatmap* korelasi. Proses pengolahan data dibantu oleh platform digital seperti Google Form, spreadsheet kolaboratif, dan *Collab Research*.

HASIL PEMBAHASAN

Profil Gaya Belajar Mahasiswa dalam Era Digital

Berdasarkan analisis deskriptif yang disajikan dalam Tabel 1, dapat diidentifikasi bahwa mahasiswa pada era digital menunjukkan kecenderungan yang kuat terhadap gaya belajar multimodal, dengan persentase tertinggi pada pendekatan visual (93%) dan kinestetik (92%). Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa sebagai generasi *digital natives* tidak hanya mengandalkan satu saluran kognitif, tetapi memadukan berbagai modalitas belajar untuk mencapai pemahaman yang lebih holistik. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Kharb, 2013) yang menyatakan bahwa mahasiswa sering kali memiliki preferensi belajar yang bersifat multimodal, di mana mereka mengombinasikan gaya visual, auditori, dan kinestetik secara simultan.



Gambar 1: Deskripsi Gaya Belajar

Dominasi gaya belajar visual (93%) merefleksikan kebiasaan mahasiswa dalam mengakses informasi melalui platform digital yang kaya akan konten grafis, video, dan presentasi interaktif. Menurut (Nugroho, 2025), penyajian materi secara visual dan verbal

melalui dua jalur pemrosesan kognitif yang berbeda, sebagaimana dijelaskan dalam teori *Dual Coding*, dapat meningkatkan retensi dan pemahaman. Selain itu, tingginya preferensi terhadap gaya belajar kinestetik (92%) menunjukkan bahwa mahasiswa menginginkan pengalaman belajar yang tidak hanya teoretis, tetapi juga praktis dan kontekstual. Pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) memungkinkan mahasiswa untuk menerapkan konsep secara langsung, sehingga memperkuat pemahaman konseptual dan keterampilan aplikatif (Dendodi et al., 2025).

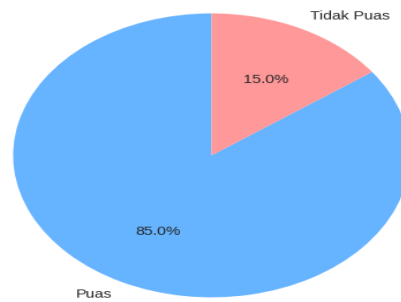
Sementara itu, gaya belajar auditori dan pembelajaran melalui diskusi masing-masing memperoleh persentase 85%. Meskipun masih signifikan, angka ini relatif lebih rendah dibandingkan visual dan kinestetik, mengindikasikan bahwa pendekatan auditori dan diskusi kurang efektif jika digunakan secara terisolasi. Hal ini sejalan dengan temuan (Oluwaseyi, 2024) yang menekankan bahwa meskipun penjelasan lisan dan diskusi tetap berperan, efektivitasnya akan meningkat jika dikombinasikan dengan media visual atau aktivitas praktis. Di sisi lain, penggunaan media digital juga mencapai 85%, mengonfirmasi bahwa teknologi telah menjadi komponen integral dalam ekosistem belajar mahasiswa, sekaligus mendukung fleksibilitas dan aksesibilitas pembelajaran (Candroningtyas & Marsofiyati, 2024). Variabel kebutuhan lingkungan belajar mencatat persentase terendah (75%), menunjukkan bahwa meskipun lingkungan fisik tertentu dapat mendukung konsentrasi, faktor ini bersifat sangat personal dan tidak secara langsung menentukan keberhasilan akademik. Temuan ini didukung oleh hasil analisis korelasi yang menunjukkan hubungan lemah antara kebutuhan lingkungan dengan kepuasan belajar ($r = 0,16$), sebagaimana dilaporkan oleh (Hakim et al. 2021).

Secara keseluruhan, profil gaya belajar mahasiswa era digital memperlihatkan pergeseran dari pendekatan monomodal menuju pembelajaran yang terintegrasi, interaktif, dan berorientasi pada pengalaman. Implikasinya, institusi pendidikan perlu merancang lingkungan pembelajaran yang tidak hanya kaya akan konten visual dan digital, tetapi juga menyediakan ruang bagi eksplorasi praktis dan kolaborasi sosial.

Tingkat Kepuasan Belajar Mahasiswa

Tingkat kepuasan belajar mahasiswa menunjukkan pola yang positif, dengan 85% responden menyatakan puas terhadap metode belajar yang mereka terapkan. Angka ini mencerminkan bahwa mayoritas mahasiswa telah mencapai *self-awareness* yang baik mengenai preferensi belajar mereka dan mampu mengembangkan strategi belajar personal yang efektif. Namun, masih terdapat 15% mahasiswa yang belum menemukan metode belajar optimal, mengindikasikan adanya kebutuhan akan pendampingan akademik dan layanan dukungan belajar yang lebih terstruktur.

Kepuasan Belajar Mahasiswa



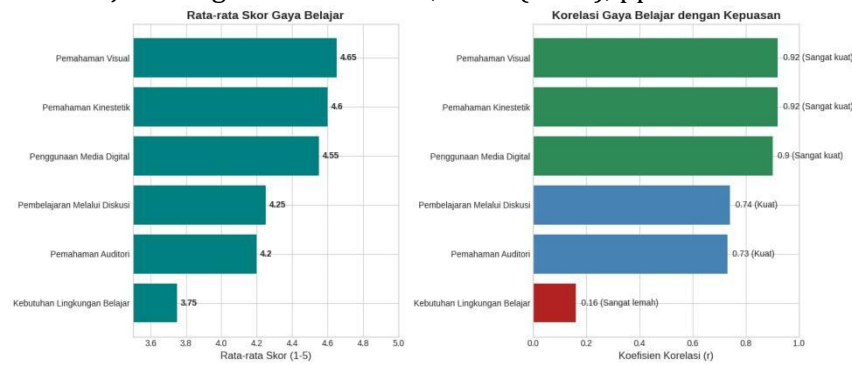
Gambar 2: Kepuasan Belajar

Hasil analisis korelasi menunjukkan bahwa kepuasan belajar memiliki hubungan yang kuat dengan penerapan gaya belajar multimodal, terutama yang menggabungkan pendekatan visual, kinestetik, dan pemanfaatan media digital. Hal ini sejalan dengan temuan (Christou & Dinov, 2010) yang menyatakan bahwa kepuasan belajar berkorelasi positif dengan kemampuan adaptasi terhadap metode pembelajaran yang beragam dan berbasis teknologi. Dengan demikian, kepuasan belajar tidak hanya ditentukan oleh satu gaya belajar tunggal, melainkan oleh integrasi berbagai pendekatan yang saling melengkapi.

Tingginya persentase kepuasan belajar (85%) mengindikasikan bahwa mahasiswa telah berhasil menyesuaikan diri dengan tuntutan pembelajaran di era digital. Namun, kelompok minoritas yang belum puas (15%) memerlukan perhatian khusus melalui layanan *academic counseling* dan *learning support services*. Institusi pendidikan perlu memberikan pelatihan literasi digital dan pendampingan identifikasi gaya belajar agar seluruh mahasiswa dapat mengoptimalkan pengalaman belajar mereka (Ali, 2024). Dengan demikian, kepuasan belajar tidak hanya menjadi indikator keberhasilan individu, tetapi juga umpan balik bagi pengembangan sistem pembelajaran yang lebih inklusif dan responsif.

Hubungan antara Gaya Belajar dan Kepuasan Belajar Mahasiswa

Berdasarkan Tabel 3, dapat dilihat bahwa terdapat variasi tingkat hubungan antara masing-masing gaya belajar dengan kepuasan belajar mahasiswa. *Pemahaman visual* dan *pemahaman kinestetik* menunjukkan hubungan yang sangat kuat dengan kepuasan belajar, dengan koefisien korelasi sebesar 0,92. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi preferensi mahasiswa terhadap pembelajaran visual dan praktis, semakin tinggi pula tingkat kepuasan yang mereka rasakan terhadap pengalaman belajar secara keseluruhan. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa generasi digital native cenderung lebih responsif terhadap pendekatan pembelajaran yang bersifat visual dan berbasis pengalaman langsung (Dendodi et al., 2025).



Gambar 3: Rata-Rata Skor dan Korelasi Gaya Belajar Dengan Kepuasan

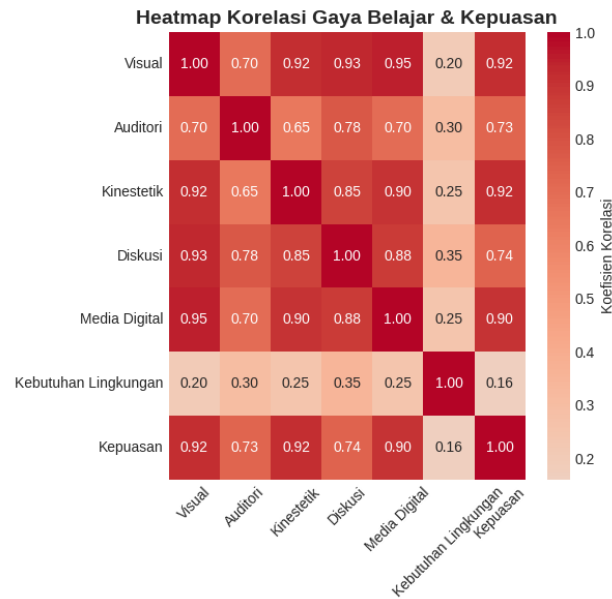
Penggunaan media digital* juga menunjukkan korelasi yang sangat kuat ($r = 0,90$) dengan kepuasan belajar. Hal ini menguatkan peran teknologi sebagai enabler dalam proses pembelajaran yang adaptif dan interaktif. Media digital tidak hanya memfasilitasi akses informasi, tetapi juga memungkinkan personalisasi belajar sesuai dengan kebutuhan individu, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan kepuasan belajar mahasiswa (Candroningtyas & Marsofiyati, 2024).

Di sisi lain, *pembelajaran melalui diskusi* ($r = 0,74$) dan *pemahaman auditori* ($r = 0,73$) menunjukkan hubungan yang kuat, namun tidak sekuat ketiga variabel sebelumnya. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun diskusi dan penjelasan lisan tetap bernilai, efektivitasnya dalam meningkatkan kepuasan belajar bergantung pada bagaimana pendekatan tersebut dipadukan dengan metode lain yang lebih dominan, seperti visual dan kinestetik. Sementara itu, *kebutuhan lingkungan belajar* menunjukkan korelasi yang sangat lemah dengan kepuasan belajar ($r = 0,16$). Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun sebagian mahasiswa memiliki preferensi tertentu terhadap kondisi lingkungan belajar, faktor ini tidak secara signifikan menentukan tingkat kepuasan belajar mereka. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian (Hakim et al. 2021) yang menyatakan bahwa preferensi lingkungan bersifat sangat personal dan tidak selalu berhubungan dengan outcome pembelajaran.

Secara keseluruhan, pola hubungan ini memperkuat argumen bahwa kepuasan belajar mahasiswa di era digital sangat dipengaruhi oleh kemampuan mereka dalam mengintegrasikan berbagai pendekatan belajar, terutama yang bersifat visual, praktis, dan berbasis teknologi. Implikasinya, desain pembelajaran yang berhasil adalah yang mampu menciptakan pengalaman belajar multimodal, di mana mahasiswa dapat mengakses materi melalui berbagai saluran kognitif secara simultan.

Hubungan Antargaya Belajar dan Dampaknya terhadap Kepuasan

Berdasarkan heatmap korelasi, ditemukan pola hubungan yang kuat antara beberapa variabel gaya belajar. Visual memiliki korelasi sangat tinggi dengan media digital (0.95), diskusi (0.93), dan kinestetik (0.92). Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang cenderung belajar secara visual juga aktif memanfaatkan teknologi dan metode kolaboratif dalam belajar, membentuk pola belajar multimodal yang terintegrasi.



Gambar 4: HeatMap

Metode diskusi berperan sebagai jembatan yang menghubungkan berbagai gaya belajar, dengan korelasi cukup kuat terhadap auditori (0.78) dan kepuasan belajar (0.74). Temuan ini mendukung teori konstruktivisme sosial yang menyatakan bahwa pengetahuan dikembangkan melalui interaksi sosial (Salim et al., 2023). Diskusi tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga memperkuat keterkaitan antargaya belajar.

Di sisi lain, kebutuhan lingkungan belajar menunjukkan korelasi yang sangat lemah dengan hampir semua variabel lain (termasuk kepuasan belajar, hanya 0.16). Ini mengindikasikan bahwa faktor lingkungan bersifat sangat personal dan tidak menjadi penentu utama dalam pencapaian kepuasan belajar (Hakim et al., 2021). Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa meskipun lingkungan tertentu dapat mendukung konsentrasi, faktor kognitif dan metode pembelajaran lebih berpengaruh terhadap hasil belajar.

Hasil penelitian ini menguatkan perlunya pendekatan pembelajaran yang fleksibel, interaktif, dan berpusat pada mahasiswa. Institusi pendidikan tinggi disarankan (1) Mengintegrasikan multimedia dan teknologi digital dalam desain pembelajaran, terutama yang bersifat visual dan interaktif, sesuai dengan preferensi generasi digital. (2) Menyediakan pengalaman belajar kinestetik melalui praktikum, simulasi, atau proyek berbasis masalah untuk meningkatkan pemahaman konseptual. (3) Mendorong pembelajaran kolaboratif melalui diskusi kelompok yang terstruktur, sehingga mahasiswa dapat saling berbagi perspektif dan memperdalam pemahaman. (4) Memberikan layanan konseling akademik bagi mahasiswa yang belum menemukan gaya belajar optimal, sehingga mereka dapat mengidentifikasi strategi belajar yang paling sesuai.

Penggunaan multimedia yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat mahasiswa (Pageh, 2025). Selain itu, pendidik perlu terus beradaptasi dengan karakteristik mahasiswa generasi digital yang lebih responsif terhadap pembelajaran yang visual, praktis, dan berbasis teknologi. Mahasiswa di era digital cenderung mengadopsi gaya belajar multimodal dengan dominasi visual, kinestetik, dan pemanfaatan media digital.

Kepuasan belajar tinggi tercapai ketika mahasiswa mampu mengintegrasikan berbagai pendekatan tersebut. Implikasinya, pembelajaran di perguruan tinggi perlu didesain secara lebih adaptif, interaktif, dan berpusat pada kebutuhan mahasiswa.

Berdasarkan hasil penelitian, mahasiswa pada era digital menunjukkan kecenderungan kuat terhadap pola belajar multimodal, dengan dominasi pendekatan visual (93%), kinestetik (92%), diskusi (85%), dan penggunaan media digital (85%). Temuan ini menegaskan bahwa mahasiswa tidak lagi mengandalkan satu gaya belajar tunggal, melainkan mengombinasikan berbagai pendekatan untuk memahami materi secara lebih efektif. Kuatnya peran visual dan media digital mencerminkan karakter generasi digital natives yang terbiasa memproses informasi melalui tampilan grafis, video, dan konten multimedia, sementara tingginya preferensi kinestetik menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dan praktik langsung sangat penting untuk membangun pemahaman konseptual yang mendalam.

Hasil heatmap korelasi memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan hubungan yang sangat kuat antara visual, media digital, diskusi, dan kinestetik, yang menandakan bahwa efektivitas belajar mahasiswa terletak pada keterpaduan berbagai gaya belajar. Sebaliknya, kebutuhan lingkungan belajar memiliki korelasi yang lemah dengan kepuasan belajar, menunjukkan bahwa faktor kognitif dan metode pembelajaran lebih menentukan dibandingkan kondisi fisik semata. Tingkat kepuasan belajar yang tinggi (85%) mengindikasikan bahwa sebagian besar mahasiswa telah mampu menyesuaikan strategi belajarnya dengan tuntutan pembelajaran modern, meskipun masih terdapat sebagian kecil mahasiswa yang memerlukan pendampingan untuk menemukan metode belajar yang paling sesuai. Penelitian di jurnal *The Role of Learning Styles in Effective Teaching and Learning* menunjukkan bahwa banyak mahasiswa memiliki preferensi gaya belajar *multimodal*, bukan hanya satu gaya saja, yang berarti mereka cenderung menggunakan kombinasi berbagai gaya seperti visual, auditori, dan kinestetik untuk belajar secara efektif. Ini menguatkan asumsi bahwa *multimodal learning* penting dalam konteks pendidikan tinggi (Kharb, 2013).

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa cara belajar mahasiswa pada era digital memiliki sifat multimodal, dengan kecenderungan utama pada pendekatan visual, kinestetik, pembelajaran yang bersifat kolaboratif, serta dukungan dari media digital. Metode audit tetap memiliki pentingnya, namun tidak mencapai hasil yang maksimal jika diterapkan secara sendiri. Berbeda-beda kebutuhan dalam lingkungan belajar menunjukkan betapa pentingnya adanya fleksibilitas dalam perancangan pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa institusi pendidikan tinggi harus menciptakan strategi pembelajaran yang dapat disesuaikan, interaktif, dan berfokus pada kebutuhan mahasiswa, dengan menggabungkan berbagai gaya belajar secara seimbang untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal.

PUSTAKA

Ali, M S. A. (2024). Factors Shaping Student Satisfaction In E Learning Environment. *Advances In Business Research International Journal*, 10(2), 58–67.
<https://doi.org/10.24191/Abrij.V10i2.4336>

- Candroningtyas, S. A., & Marsofiyati. (2024). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar mahasiswa. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 10(3), 41–50. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v10i3.8935>
- Christou, N., & Dinov, I. D. (2010). A Study of Students' Learning Styles, Discipline Attitudes and Knowledge Acquisition in Technology-Enhanced Probability and Statistics Education. *Journal of online learning and teaching*, 6(3), http://jolt.merlot.org/vol6no3/dinov_0910.htm.
- Dendodi, Wulan Puspita, Mirna, & Rosi Sakira. (2025). Analisis Gaya Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Jenjang SMA Menurut Psikologi Pendidikan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 1734–1741. <https://doi.org/10.31004/jerkin.V3i4.744>
- Hakim, Z. A., Eva, N., Farida, I. A., & Hamidah, D. (2021). Preferensi Media Kuliah Daring Ditinjau Dari Gaya Belajar Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Psikologi Dan Ilmu Humaniora (SENAPIH)*, 1(1), 109–116. <https://doi.org/10.9644/Sindoro.V10i3.8935>
- Himmah, F. I., & Nugraheni, N. (2023). Analisis Gaya belajar siswa untuk pembelajaran berdiferensiasi. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 31-39.
- Kharb, P. , S. P. P. , J. M. , & S. V. (2013). The Learning Styles And The Preferred Teaching-Learning Strategies Of First Year Medical Students. *Journal Of Clinical And Diagnostic Research* , 1089–1092. <https://doi.org/10.7860/JCDR/2013/5809.3090>
- Nugroho, M. R. (2025). Literatur Review : Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Siswa. (2025). *Jurnal Pendidikan Dasar, Menengah & Kejuruan*, 2(1), 62-69. <https://artmediapub.id/index.php/JPDMK/article/view/82>
- Oladele, & Oluwaseyi. (2024). Penerapan Diferensiasi Konten Berbasis Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sma Negeri 2 Samarinda. https://www.researchgate.net/publication/385619069_Kinesthetic_Learning_Hands-On_Learning_And_Active_Engagement
- Pageh, Arya W. (2025). Media Pembelajaran. Askara Sastra Media. <http://repo.lsi-dps.ac.id/id/eprint/5866>
- Salim, R., Adam, A., Silawane, N., Riskia Ali, R. , Mayabubun, Y. , & Dahlan, A. (2023). Tingkat Keberhasilan Pembelajaran di Perguruan Tinggi: (Analisis Metode Diskusi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis). *JUANGA: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 83–94. Retrieved from <https://ejournal.staibabussalamsula.ac.id/index.php/JUANGA/article/view/108>