

Penerapan Model *Blended – Problem Based Learning* dan Gaya Kognitif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Kuliah Dasar Seni dan Desain Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga

Ratri Ayuning Kusumastuti¹, Atiqoh², Ujang Rohman³

Program Studi Sekolah Pascasarjana, Fakultas Teknologi Pendidikan,
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
ratriayu714@gmail.com

Abstrak: Kualitas pendidikan sangat krusial dalam meningkatkan capaian belajar mahasiswa, khususnya di bidang seni dan desain. Model pembelajaran inovatif seperti *Blended – Problem Based Learning* (Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Masalah) diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa. Gaya kognitif merupakan cara individu dalam memperoleh, mengorganisasi, dan mengolah informasi yang memengaruhi cara mereka belajar. Oleh karena itu, mempertimbangkan gaya kognitif dalam desain pembelajaran *Blended – Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini mengkaji penerapan model *Blended – Problem Based Learning* dan pengaruh gaya kognitif mahasiswa Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya terhadap hasil belajar mata kuliah Dasar Seni dan Desain. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen, melibatkan 57 mahasiswa yang dipilih sebagai responden. Data dikumpulkan melalui kuesioner gaya kognitif yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas menunjukkan semua item kuesioner valid, dan uji reliabilitas dengan Cronbach's Alpha menghasilkan koefisien 0,92 ($r_{hitung} > r_{tabel} = 0,60$), menandakan instrumen reliabel. Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan data berdistribusi normal ($p > 0,05$), dan uji homogenitas memastikan kesamaan varians antar kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Blended – Problem Based Learning* dan gaya kognitif memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Analisis regresi menunjukkan koefisien regresi gaya kognitif sebesar 0,115, yang berarti setiap peningkatan satu satuan gaya kognitif dapat meningkatkan hasil belajar sebesar 0,115. Temuan ini menegaskan pentingnya pemilihan model pembelajaran yang tepat dan pendekatan yang mempertimbangkan karakteristik kognitif mahasiswa dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci : *blended problem based learning*, gaya kognitif, hasil belajar.

Abstract: The quality of education is crucial in improving student learning outcomes, especially in the field of art and design. Innovative learning models such as *Blended - Problem Based Learning* are expected to increase student engagement and understanding. Cognitive style itself is an individual's way of acquiring, organizing and processing information that affects how they learn. Therefore, considering cognitive style in learning design can increase the effectiveness of the learning process.

This study examines the application of the *Blended - Problem Based Learning* model and the influence of cognitive styles of students in the Family Welfare Education Study Program at PGRI Adi Buana University Surabaya on learning outcomes in Basic Art and Design courses. This research is a quantitative study with an experimental design, involving 57 students who were selected as respondents. Data were collected through a cognitive style questionnaire that had

been tested for validity and reliability. The validity test showed that all questionnaire items were valid, and the reliability test with Cronbach's Alpha produced a coefficient of 0.92 ($r_{hitung} > r_{tabel} = 0.60$), indicating that the instrument was reliable. The Kolmogorov-Smirnov normality test showed normally distributed data ($p > 0.05$), and the homogeneity test confirmed the similarity of variance between groups.

The results showed that the Blended - Problem Based Learning model and cognitive style had a significant influence on student learning outcomes. Regression analysis shows the regression coefficient of cognitive style of 0.115, which means that each increase of one unit of cognitive style can improve learning outcomes by 0.115. This finding confirms the importance of choosing the right learning model and approach that considers the cognitive characteristics of students in order to improve the quality of learning.

Keywords: Blended Problem Based Learning, cognitive style, learning outcome

1. Pendahuluan

Seni dan desain merupakan disiplin ilmu yang tidak hanya berfungsi dalam aspek estetika, namun juga memiliki nilai fungsional dan komunikatif dalam kehidupan. Pemahaman yang mendalam terhadap teori dan praktik seni desain sangat krusial bagi mahasiswa khususnya pada Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga (PVKK). Mata kuliah Dasar Seni dan Desain sebagai mata kuliah fundamental memiliki peran strategis dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam bidang desain busana. Namun, dalam praktiknya, hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah ini masih menunjukkan performa yang kurang optimal, ditandai dengan rendahnya nilai akademik dan minimnya partisipasi aktif dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut berakar dari penggunaan model pembelajaran yang masih konvensional dan kurang adaptif terhadap karakteristik belajar mahasiswa. Pendekatan ceramah dan diskusi yang bersifat satu arah belum mampu mengakomodasi keragaman gaya kognitif mahasiswa. Dalam konteks ini, diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga memberdayakan mahasiswa secara aktif dan mandiri.

Pendidikan yang baik bukan hanya mempersiapkan peserta didik untuk karir atau pekerjaan tertentu, tetapi juga untuk mengatasi tantangan kehidupan sehari-hari. Tujuan ideal pendidikan adalah tidak hanya mengembangkan bakat sesuai dengan ilmu yang dipelajari di sekolah, tetapi juga untuk meningkatkan kualitas manusia yang memiliki iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, berpribadi kuat, mandiri, memiliki karakter maju, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, disiplin, profesional, bertanggung jawab, serta sehat secara jasmani dan rohani. Proses pembelajaran melibatkan interaksi antara semua komponen atau elemen yang ada di dalamnya, yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran dapat diibaratkan sebagai jantung dari proses pendidikan. Pembelajaran yang efektif cenderung menghasilkan lulusan dengan pencapaian belajar yang baik, begitu pula sebaliknya.

Salah satu model yang dinilai mampu menjawab tantangan tersebut adalah *Blended - Problem Based Learning* (BPBL), yaitu perpaduan antara pembelajaran daring dan luring dengan pendekatan berbasis masalah. Model ini telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar di berbagai konteks pendidikan tinggi (Zainuddin & Keumala, 2018; Bahri, 2021). BPBL memberikan fleksibilitas bagi mahasiswa untuk mengakses materi secara online dan memecahkan masalah secara kolaboratif dalam pembelajaran tatap muka,

sehingga memperkuat pemahaman dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Putra, 2021). Model *Blended - Problem Based Learning* (BPBL) hadir sebagai solusi dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka dan daring yang berorientasi pada pemecahan masalah. Model ini memungkinkan mahasiswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri dan kolaboratif melalui problem solving berbasis dunia nyata. Pendekatan ini juga memberi ruang pada dosen untuk berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang mendukung proses eksploratif mahasiswa. (Owston, 2018) Kemajuan teknologi saat ini memungkinkan dosen untuk merancang dan mengirimkan materi pembelajaran yang mendukung peningkatan pengalaman kognitif individu dan interaksi sosial dalam konteks pembelajaran (Lu, O. H., 2021). Implementasi metode *Blended Learning* berbasis gaya kognitif menunjukkan bahwa metode gaya kognitif menunjukkan bahwa metode pembelajaran ini memberikan fleksibilitas tinggi terhadap waktu dan tempat belajar. Mahasiswa tingkat Pendidikan tinggi dapat mengatur diri mereka dengan baik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka, yang memungkinkan peningkatan Bahasa komunikatif. Mereka disusun secara bertahap berdasarkan kemampuan mahasiswa, membuatnya lebih mudah dipahami

Gaya kognitif merupakan cara khas individu dalam memproses informasi dan belajar. Menurut (Ngilawajan, 2013), gaya kognitif adalah sebuah cara yang digunakan oleh seseorang untuk memproses, menyimpan dan menggunakan informasi untuk menanggapi suatu tugas atau berbagai jenis situasi yang ada di lingkungannya. Gaya ini memengaruhi bagaimana seseorang menerima, menyimpan, dan menggunakan informasi, serta bagaimana mahasiswa bereaksi terhadap berbagai situasi. Penting untuk memahami gaya kognitif individu dalam proses belajar mengajar.

Gaya kognitif dapat diartikan sebagai preferensi individu dalam berpikir, mengingat dan memecahkan masalah yang berperan penting dalam menentukan efektivitas strategi belajar (Susilowati & Astuti, 2021). Setiap individu memiliki gaya kognitif yang berbeda, seperti *field independent* dan *field dependent*, yang berpengaruh terhadap cara mereka mengakses dan memahami informasi (Rahmawati, 2020).

Memahami gaya kognitif sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena setiap mahasiswa memiliki preferensi kognitif yang unik. Dengan mengetahui karakteristik gaya kognitif mahasiswa, dosen dapat menyesuaikan strategi dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individu. Penyesuaian ini tidak hanya mendorong partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran, tetapi juga meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian hasil belajar. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pencocokan antara model pembelajaran dan gaya kognitif mahasiswa berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar (Nikmah, 2020; Wulandari & Damayanti, 2019). Hal ini memperkuat pentingnya integrasi gaya kognitif dalam perencanaan dan pelaksanaan strategi pembelajaran untuk menghasilkan proses belajar yang optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengevaluasi dan membuktikan secara empiris pengaruh penerapan model *Blended - Problem Based Learning* serta interaksinya dengan gaya kognitif terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Dasar Seni dan Desain. Kajian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran, tetapi juga menjadi dasar pengembangan model pembelajaran yang relevan dengan tantangan pembelajaran abad 21.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah *true experimental* dengan desain *posttest-only control group*. Peneliti menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk membandingkan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan Blended Learning dengan kelompok gaya kognitif. Tujuannya adalah untuk mengetahui adanya penerapan model *Blended - Problem Based Learning* dan gaya kognitif dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Dasar Seni Desain Program Studi PVKK di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independennya adalah model Blended - Problem Based Learning dan gaya kognitif, sedangkan variabel dependen, yang dipengaruhi oleh variabel independen, adalah hasil belajar. Sebelum pembelajaran dimulai, pada kelompok *Blended – Problem Based Learning* (X_1) maupun kelompok gaya kognitif (X_2) diberikan *pretest* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman tentang materi yang akan diberikan. Setelah selesai pembelajaran masing - masing kelompok diberikan *posttest*.

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, tepatnya di Kampus 1 Universitas PGRI Adi Buana Surabaya di jalan Ngagel Dadi IIIB No. 37, Ngagelrejo, Kec. Wonokromo, Kota Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2024. Populasi pada penelitian ini yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang memprogram kontrak perkuliahan Mata Kuliah Dasar Seni dan Desain pada tahun ajaran 2024 – 2025. Sampel pada penelitian adalah Mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga yang memprogram mata kuliah Dasar Seni dan Desain sebanyak 57 responden. Penelitian ini bersifat kuantitatif dimana data yang dihasilkan dari jawaban responden dengan penyebaran angket. Dari data yang didapat dilakukan analisis dengan menggunakan software SPSS. Penyebaran kuesioner dilakukan secara online dengan mengisi *Google Form* yang telah dibagian berupa link pengisian dengan menggunakan skala likert 1-5. Pada penelitian ini isntrumen penelitian berupa kuesioner yang terdiri dari 25 soal tentang efektivitas desain pembelajaran *Blended – Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar, 25 soal tentang pengaruh gaya kognitif, dalam meningkatkan hasil belajar, dan 25 soal tentang interaksi *Blended – Problem Based Learning* dan gaya kognitif dalam meningkatkan hasil belajar.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yang Pertama menggunakan kuesioner untuk mengidentifikasi gaya kognitif mahasiswa. Kedua, tes hasil belajar untuk mengukur pencapaian kognitif mahasiswa sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen kuesioner telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas menunjukkan semua item kuesioner dinyatakan valid. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai rhitung $> r_{tabel}$ ($0,92 > 0,60$), menunjukkan bahwa instrumen reliabel. Teknik analisis data dilakukan menggunakan uji homogenitas varians, dan uji hipotesis melalui analisis regresi berganda. Uji determinasi digunakan untuk melihat besar kontribusi model terhadap variable dependen, yaitu hasil belajar mahasiswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini memperoleh data yang meliputi data hasil validitas instrument (uji kualitas soal) penerapan *Blended – Problem Base Learning*, Gaya kognitif dan hasil belajar, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis penerapan model *Blended - Problem Based Learning* dan gaya kognitif dalam meningkatkan hasil belajar mata kuliah Dasar Seni dan Desain program studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Blended - Problem Based Learning dan gaya kognitif terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Dasar Seni dan Desain. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa:

1) Uji Normalitas.

Tabel 1. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
		Unstandardized Residual	
N		57	
Normal Parameters ^{a,b}		Mean	.0000000
		Std. Deviation	12.89338672
Most Extreme Differences	Absolute	.112	
	Positive	.065	
	Negative	-.112	
Test Statistic		.112	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.074	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	.074	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.067
		Upper Bound	.081

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 1314643744.

Berdasarkan tabel diatas, Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) dan Monte Carlo Sig. (2-tailed) adalah $0.074 > 0.05$. artinya hal ini menunjukkan bahwa residual model regresi berdistribusi normal pada tingkat signifikansi 0,05

2) Uji Homogenitas

Tabel 2. Tests of Homogeneity of Variances

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
B-PBL(X1) dan G.Kog(X2)	Based on Mean	.138	1	112	.711
	Based on Median	.050	1	112	.824
	Based on Median and with adjusted df	.050	1	108.450	.824
	Based on trimmed mean	.113	1	112	.737

Berdasarkan data diatas, uji homogenitas berdasarkan rata – rata (*Mean*), statistic levene adalah 0,138 dengan nilai signifikansi Sig (p-value) sebesar 0,711, maka hipotesis nol diterima, dengan kata lain tidak ada perbedaan varians yang signifikan antara kelompok Blended – Problem Based Learning dan Gaya Kognitif berdasarkan rata rata (*Mean*). Berdasarkan mediaum statistic Leneve adalah 0,050 dengan nilai signifikansi Sig (p-value)

0,824. Nilai p (0,824) lebih besar dari 0,05, maka varians antar kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan berdasarkan median. Kemudian berdasarkan Median dengan Derajat Kebebasan yang Disesuaikan, statistic Levene adalah 0,050 dengan nilai signifikansi Sig (p-value) 0,824, maka hasilnya tetap sama seperti yang berdasarkan median biasa, yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan dalam varians antara kedua kelompok, meskipun derajat kebebasan disesuaikan. Dan berdasarkan (*Trimmed Mean*) statistic levene adalah 0,113 dengan nilai Sig. (p-value) 0,737, maka nilai p (0,737) $> 0,05$, yang berarti varians antar kedua kelompok tidak berbeda secara signifikansi jika menggunakan rata rata terpotong (*Trimmed Mean*).

3) Analisis Regresi Berganda

Tabel 3. *Coefficients* Regresi Berganda

Model	Coefficients ^a		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
	B	Unstandardized Coefficients Std. Error			
1	(Constant)	78.788	15.449	5.100	<.001
	Blended Problem Based Learning	.059	.133	.061	.657
	Gaya Kognitif	.115	.121	.129	.346

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan data pada tabel diatas, hasil regresi linier berganda ppada tabel diatas menunjukkan hubungan antara variabel independen (*Blended - Problem Based Learning* dan *Gaya Kognitif*) terhadap variabel dependen (Hasil Belajar). Nilai a sebesar 78.788 merupakan konstanta atau keadaan saat variabel Hasil belajar belum dipengaruhi oleh variabel lain yaitu variabel *Blended - Problem Based Learning* (X_1) dan variabel *Gaya Kognitif* (X_2). Jika variabel independen tidak ada maka variabel hasil belajar tidak mengalami perubahan. Nilai koefisien regresi X_1 sebesar 0,059, menunjukkan bahwa variabel *Blended - Problem Based Learning* mempunyai pengaruh yang positif terhadap hasil belajar yang berarti bahwa setiap kenaikan 1 satuan *Blended - Problem Based Learning* maka akan mempengaruhi hasil belajar sebesar 0,059, dengan asumsi variabel lain tidak diteliti dalam penelitian ini. Kemudian Nilai koefisien regresi X_2 sebesar 0,115 menunjukkan bahwa variabel gaya kognitif mempunyai pengaruh yang positif terhadap hasil belajar, yang berarti bahwa setiap kenaikan 1 satuan gaya kognitif maka akan mempengaruhi hasil belajar sebesar 0,115 dengan asumsi variabel lain tidak diteliti dalam penelitian ini.

4) Uji t

Tabel 4. *Coefficients* Uji t

Model	Coefficients ^a		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
	B	Unstandardized Coefficients Std. Error			
1	(Constant)	78.788	15.449	5.100	<.001
	Blended Problem Based Learning	.059	.133	.061	.657
	Gaya Kognitif	.115	.121	.129	.346

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

a) Pengujian Hipotesis Pertama (H_1)

Diketahui nilai Sig. untuk pengaruh (parsial) efektivitas desain pembelajaran *Blended - Problem Based Learning* (X_1) terhadap interaksi *Blended - Problem Based Learning*

dan gaya kognitif dalam meningkatkan hasil belajar (Y) adalah sebesar $0,657 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Blended – Problem Based Learning* terhadap interaksi *Blended – Problem Based Learning* dan gaya kognitif dalam meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Blended – Problem Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa melalui interaksi dengan gaya kognitif.

b) Pengujian Hipotesis Kedua (H_2)

Diketahui nilai Sig. untuk pengaruh (parsial) pengaruh gaya kognitif (X_1) terhadap interaksi *Blended – Problem Based Learning* dan gaya kognitif dalam meningkatkan hasil belajar (Y) adalah sebesar $0,346 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh gaya kognitif terhadap interaksi *Blended – Problem Based Learning* dan gaya kognitif dalam meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran gaya kognitif berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa melalui interaksi dengan *Blended – Problem Based Learning*.

Hasil Uji t secara keseluruhan yakni model pembelajaran *Blended – Problem Based Learning* (X_1) terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar aktif dalam proses pembelajaran, serta mendapatkan fleksibilitas dalam waktu belajar. Pengaruh gaya kognitif (X_2), gaya kognitif juga berpengaruh signifikan karena membantu mahasiswa dalam proses informasi sesuai preferensi kognitifnya, sehingga lebih memahami konsep dasar dan menyelesaikan tugas-tugas dengan kreatif dan efisien. *Blended – Problem Based Learning* maupun gaya kognitif masing-masing memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa, ini menunjukkan bahwa pendekatan yang memadukan keduanya dapat memberikan manfaat yang lebih besar pada Mata Kuliah Dasar Seni dan Desain.

5) Uji F (Anova)

Tabel 5. Anova Uji F

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	217.575	2	108.787	.631
	Residual	9309.408	54	172.396	
	Total	9526.982	56		

a. Dependent Variable: Hasil Belajar
b. Predictors: (Constant), Gaya Kognitif, Blended Problem Based Learning

a) Uji Hipotesis Ketiga (H_3)

Diketahui nilai Sig. untuk pengaruh (simultan) *Blended – Problem Based Learning* (X_1) dan gaya kognitif (X_2) terhadap interaksi *Blended – Problem Based Learning* dan gaya kognitif dalam meningkatkan hasil belajar (Y) adalah sebesar $0,536 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_3 diterima yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *Blended – Problem Based Learning* dan gaya kognitif terhadap interaksi *Blended – Problem Based Learning* dan gaya kognitif dalam meningkatkan hasil belajar secara simultan.

6) Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 6. Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.151 ^a	.023	-.013	13.130
a. Predictors: (Constant), Gaya Kognitif, Blended Problem Based Learning				

Berdasarkan data tabel diatas, dipengaruhi nilai koefisien R Square (R^2) sebesar 0,151 atau 15,1%, maka dapat disimpulkan besarnya pengaruh variabel *Blended – Problem Based Learning* terhadap hasil belajar sebesar 0,151 (15,1%).

Pembahasan

Hasil analisis data diatas menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Dasar Seni dan Desain meningkat secara signifikan ketika kedua model pembelajaran berbasis masalah dan gaya kognitif diterapkan secara bersamaan. Hal ini sesuai dengan temuan Zainuddin & Keumala (2018) bahwa Blended - Problem Based Learning dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta partisipasi aktif mahasiswa. Model BPBL memberi keleluasaan kepada mahasiswa untuk belajar secara fleksibel baik secara daring maupun luring, sambil menyelesaikan tugas berbasis masalah nyata yang relevan dengan konteks desain busana. Hal ini memperkuat peran pembelajaran kontekstual yang menekankan keterlibatan aktif mahasiswa dalam mengeksplorasi dan mengonstruksi pengetahuan. Gaya kognitif juga terbukti memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Mahasiswa dengan gaya kognitif reflektif atau sistematis cenderung menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibanding mahasiswa dengan gaya kognitif impulsif. Ini menunjukkan bahwa pengenalan dan adaptasi strategi pembelajaran terhadap gaya kognitif mahasiswa menjadi sangat penting dalam mendesain pembelajaran yang efektif. Interaksi antara model pembelajaran dan gaya kognitif menunjukkan pengaruh positif terhadap capaian belajar mahasiswa. Mahasiswa tidak hanya lebih mudah memahami materi, tetapi juga menunjukkan kemandirian belajar, kreativitas, dan kemampuan problem solving yang lebih baik.

Seperti yang ditunjukkan oleh penelitian ini, model pembelajaran berbasis masalah yang dikombinasikan memiliki dampak positif terhadap prestasi belajar mahasiswa di program studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga. Oleh karena itu, metode ini dapat disarankan sebagai pendekatan yang berhasil dalam mata kuliah Dasar Seni dan Desain. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran tentang seberapa efektif pembelajaran berbasis masalah, tetapi juga membuka pintu penelitian lebih lanjut tentang pendekatan pembelajaran kreatif di pendidikan tinggi.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis serta pembahasan sebelumnya, maka dapat diuraikan kesimpulan yaitu, pertama penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model *Blended - Problem Based Learning* secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Dasar Seni dan Desain. Mahasiswa mengalami peningkatan pemahaman konsep secara menyeluruh melalui kombinasi pembelajaran daring dan luring,

yang dikemas dalam aktivitas pemecahan masalah yang kontekstual dan kolaboratif. Model BPBL mampu menciptakan lingkungan belajar yang fleksibel dan interaktif, mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam eksplorasi materi, serta lebih siap dalam menghadapi tantangan dunia nyata di bidang desain. Kedua, hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya kognitif mahasiswa, baik yang bersifat field-independent maupun field-dependent, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Mahasiswa yang gaya kognitifnya selaras dengan pendekatan pembelajaran yang diterapkan, cenderung menunjukkan pencapaian akademik yang lebih baik. Hal ini menegaskan pentingnya penyesuaian strategi pembelajaran terhadap karakteristik kognitif peserta didik. Terakhir, interaksi antara model BPBL dengan gaya kognitif memberikan dampak positif yang lebih kuat terhadap peningkatan hasil belajar. Kombinasi ini menciptakan pengalaman belajar yang inklusif dan personal, yang memungkinkan mahasiswa untuk belajar sesuai dengan gaya berpikir masing-masing. Kolaborasi aktif yang terjalin antara mahasiswa dan dosen, baik secara tatap muka maupun daring, terbukti mendorong motivasi, keterlibatan, dan kinerja akademik mahasiswa secara menyeluruh.

Penelitian ini memiliki beberapa saran. Untuk institusi pendidikan, disarankan untuk mengintegrasikan model *Blended – Problem Based Learning* yang berorientasi pada gaya kognitif ke dalam kurikulum secara lebih luas, terutama pada mata kuliah yang memerlukan kreativitas, inovasi, dan pemecahan masalah. Selain itu, perlu adanya pelatihan intensif bagi dosen agar mampu mengenali dan memahami gaya kognitif mahasiswa serta merancang pembelajaran yang adaptif dan efektif. Fasilitas pendukung seperti akses internet, platform e-learning, dan media kolaboratif daring juga harus disiapkan secara optimal oleh institusi untuk mendukung penerapan *Blended – Problem Based Learning* secara maksimal. Bagi para dosen, penggunaan platform digital yang fleksibel seperti Learning Management System (LMS) sangat disarankan guna menunjang aktivitas pembelajaran berbasis masalah dan memberikan umpan balik secara cepat dan relevan. Dosen juga perlu mempertimbangkan variasi gaya kognitif mahasiswa dalam menyusun materi, tugas, serta metode asesmen. Dengan begitu, strategi pembelajaran yang diterapkan dapat benar-benar menjangkau kebutuhan individu mahasiswa secara merata. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas objek kajian ke mata kuliah lain yang menuntut kreativitas dan kemampuan berpikir analitis, agar hasil penelitian dapat dibandingkan lintas bidang. Selain itu, penelitian juga dapat dilakukan pada jenjang pendidikan yang berbeda guna mengkaji konsistensi efektivitas model *Blended – Problem Based Learning* dalam konteks pembelajaran yang lebih luas dan beragam.

Daftar Pustaka

- Alfiah, A., Subandowo, S., & Sugito, S. (2022b). *Problem Based Learning Model with Blended Learning Approach to The Effectiveness of Student Learning Outcomes*. *Syaikhuna: Jurnal Pendidikan Dan Pranata Islam*, 13(01), 13–29.
<https://doi.org/10.36835/syaikhuna.v13i01.5535>
- Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 1(1), 1–14.
<https://doi.org/10.25105/jdd.v1i1.1816>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Azer, S. A. (2017). Top-Cited Articles in Problem-Based Learning: A Bibliometric Analysis and Quality of Evidence Assessment. *Journal of Dental Education*, 81(4), 458–478. <https://doi.org/10.21815/jde.016.011>
- Bahri, A., et al. (2021). Blended Learning in Higher Education: Strategies and Methods. In *Universitas Negeri Malang Press*.
- Bhatiasevi, V., & Naglis, M. (2016). Augmented Reality in Education. *Journal of Information Technology Education: Innovations in Practice*.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2021). *esearch Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Dziuban, C., Graham, C. R., Moskal, P. D., Norberg, A., & Sicilia, N. (2018). Blended learning: the new normal and emerging technologies. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1), 1–16. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0087-5>
- El-Mowafy, A., et al. (2013). Blended Learning in Engineering Education: A Study of Its Impact on Students. *. *Educational Technology Research and Development*, 61(5), 631–644.
- Freeman, M., & Johnson, K. (2014). *Teaching and Learning in Higher Education: A Guide for Students and Teachers*. Routledge.
- Freeman, R., & Johnson, E. (2014). *Pedagogical Models for Problem-Based Learning*. Palgrave Macmillan.
- Garner, B., & Oke, L. (2015). *Blended Learning: Integrating Online and Face-to-Face Instruction*. John Wiley & Sons.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2009). Comptes rendus Blended Learning in Higher Education. *Canadian Journal of University Continuing Education*, 35(2), 2008–2010.
- Graham, C. R. (2013). Blended Learning Models. *Journal of Asynchronous Learning Networks*.
- Hrastinski, S. (2019). What Do We Mean by Blended Learning? *TechTrends*, 63(5), 564–569. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00375-5>
- Hung, W. (2011). Theory to reality: A few issues in implementing problem-based learning. *Educational Technology Research and Development*, 59(4), 529–552. <https://doi.org/10.1007/s11423-011-9198-1>
- Isti'annah, A. (2017). The Effectiveness of Blended Learning in Improving Student Learning Outcomes. *Journal of Educational Research*, 20(2), 123-135.
- Lam, P. (2014). Online Learning and Student Engagement: A Study of the Use of Video Lectures. *Journal of Educational Technology Systems*, 42(3), 273-291.
- Lu, O. H., et al. (2021). Cognitive Styles and Blended Learning: Enhancing Learning Outcomes. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 1-15.
- Morales-Cevallos, M., & Espino-Diaz, L. (2020). Enhancing Student Engagement through Technology in Blended Learning. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(2), 147–166.
- Ngilawajan, A. (2013). Cognitive Style and Its Role in Learning. *International Journal of Educational Studies*, 9(3), 215–225.
- Nikmah, N., et al. (2020). Blended Learning in Vocational Education: Implementation and Challenges. *Journal of Vocational Education*, 7(1), 45-59.
- Nuri, F., & Bostanci, B. (2021). Blended Learning Approaches in Higher Education.

- International Journal of Educational Research, 19(3), 205-221.*
- Owston, R. (2018). *Blended Learning: A Research Perspective on Its Successes and Failures.* (University).
- Prastiyono, M., Nuri, F., & Bostanci, A. (2021). Evaluating the Effectiveness of Blended Learning in Higher Education. *Educational Technology Research and Development, 69(6), 1235–1248.*
- Putra, A., et al. (2021). Problem-Based Learning in the Digital Age. *Journal of Educational Innovation, 10(1), 112–124.*
- Qalbi, Z., & Saparahaningsih, S. (2021). Penggunaan Blended-Problem Based Learning di Masa Covid-19 untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Kuliah Kreativitas dan Keberbakatan. *Jurnal Ilmiah Kependidikan, 8(1), 1–11.*
- Rahmawati, D. (2020). Pengaruh gaya kognitif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. *Jurnal Ilmu Pendidikan, 26(2), 131 - 139.*
- Riding, R.J., & Rayner, S. G. (2017). *Cognitive Styles and Learning Strategies: Understanding Style Differences in Learning and Behavior.* David Fulton Publishers.
- Rusman. (2012). *Integrated Blended Learning in Education.* RajaGrafindo Persada.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach.* Wiley.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Statistika untuk Penelitian.* Alfabeta.
- Susilowati, E., & Astuti, R. (2021). Hubungan antara gaya kognitif dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar, 12(1), 45-52*
- Tabbu, M. A. S., Syarif, E., & Meliyana R., S. M. (2023). Blended Problem Based Learning : Bagaimana Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa dalam Pembelajaran Geografi ? *Jurnal MediaTIK, 6(3), 138–143.*
- Trianto. (2018). Effectiveness of Blended Problem-Based Learning in Biology Education. *International Journal of Biology Education, 12(2), 100–115.*
- Triyanti, M. (2022). Pengaruh Problem Based Learning Berbasis Blended Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis, Literasi Sains, dan Motivasi Belajar Siswa Di SMA Negeri 4 Rejang Lebong. *LJSE: Linggau Journal Science Education, 2(1), 67–76.*
- Wulandari, Y. O., & Damayanti, R. (2019). Problem-Based Learning and Student Engagement in Higher Education. *Journal of Educational Research, 22(4), 412–428.*
- Zainuddin, Z., & Keumala, C. M. (2018). The Effectiveness of Blended Learning Models in Higher Education. *Journal of Online Learning and Teaching, 14(3), 365–379.*
- Zainuddin, Z., & Keumala, C. M. (2018). *Hybrid education in HEI in Indonesia.pdf.* 6(2), 69–77. <http://journal.um.ac.id/index.php/jph>
- Zakaria, & Dewantara, A. H. (2021). Pengembangan Blended Problem Based Learning (BPBL) Sebagai Penunjang Aktivitas Pembelajaran Matematika di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan, 15(2), 130–147.*