TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN : 2810-0395
e-ISSN : 2810-0042

Terindeks : Garuda, Moraref, Google Scholar, Base, dan OneSearch.

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i2

PENGARUH PEMBELAJARAN BLANDED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS X IPS SENI RUPA SMA PERTIWI 1 PADANG

Maulida Eka Wahyu Harahap & Yusron Wikarya
Universitas Negeri Padang
maulidaekawahyu77@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of Blended Learning on learning outcomes for class X IPS in learning two-dimensional art at SMA Pertiwi 1 Padang. This study uses a quantitative method with a true experimental type. The research population is class X IPS. The research sample used a random sampling technique. Research instruments in the form of tests and observations. The data analysis technique used the t-test technique by utilizing the SPSS 16 program. The findings in this study were that class X IPS 1 students were classified as good using blended learning compared to classes X IPS 2 and 3. The results of this study indicated that there was a significant effect of learning Blended Learning on the learning outcomes of class X IPS students in learning two-dimensional art at SMA Pertiwi 1 Padang. This can be seen from the completeness of the learning outcomes of students who use blended learning, the experimental class which completes as many as 35 students (100%), not complete (0%). Whereas in the control class with conventional learning, the completeness of student learning outcomes was only 24 students (65%), 13 students (35%) did not complete.

Keywords: *Blended Learning, Conventional Learning Outcomes*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran Blended Learning terhadap hasil belajar kelas X IPS pada pembelajaran seni rupa dua dimensi di SMA Pertiwi 1 Padang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis true eksperimental. Populasi penelitian adalah kelas X IPS. Sampel penelitian menggunakan teknik random sampling. Instrumen penelitian berupa tes dan observasi. Teknik analisis data menggunakan teknik uji t dengan memanfaatkan program SPSS 16. Temuan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 1 tergolong baik dengan menggunakan pembelajaran blanded learning dibandingkan dengan kelas X IPS 2 dan 3. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari pembelajaran Blanded Learning terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS pada pembelajaran seni rupa dua dimensi di SMA Pertiwi 1 Padang. Hal ini bisa dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran Blanded learning, kelas eksperimen yang tuntas sebanyak 35 siswa (100%), tidak tuntas (0%). Sedangkan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional, ketuntasan hasil belajar siswa hanya sebanyak 24 siswa (65%), tidak tuntas sebanyak 13 sisiwa (35%).

Kata Kunci: Blanded Learning, Konvensional, Hasil Belajar

Jurnal Tsaqofah is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah unsur terpenting dalam menentukan keberhasilan pembangunan nasional yang memegang peranan penting dalam upaya peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas sesuai tujuan pendidikan. Hal ini, sejalan juga dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 yang menjelaskan tentang sistem pendidikan di Indonesia.

Pelaksanaan pendidikan juga sagat terkendala di tahun lalu akibat Covid 19 hal itu, mengakibatkan beberapa proses pembelajaran menurun, sebagai seorang tenanga pendidik kita berperan aktif dalam masalah pendidikan yang terkendala di tahun lalu, dan mampu mengejar ketertinggalan pelaksanaan pendidikan.

Berdasarkan hasi observasi yang peneliti lakukan dengan beberapa siswa dan guru mata pelajaran seni rupa di kelas X IPS SMA Pertiwi 1 Padang, tepat pada hari Senin, 8-9 Agustus 2022. Diduga tersebut disebabkan karena beberapa faktor yang berkaitan dengan siswa maupun pembelajaran di kelas. Dilihat dari segi siswa, berdasarkan hasil observasi dengan beberapa kelas X IPS, mereka menganggap pembelajaran seni merupakan pembelajaran yang sulit, kurangnya kepercayaan pada kemampuan seni pada diri setiap siswa, sebagian besar siswa kesulitan memahami pembelajaran seni rupa terutama dalam pelaksanaan praktek pembuatan karya, sehingga dalam pembuatan suatu karya membutuhkan waktu yang cukup banyak, selain itu banyak siswa tidak membawa alat penunjang untuk melaksanakan pembelajaran.

Tabel 1. Nilai Ulangan harian Siswa Pembelajaran Seni Rupa 2 Dimensi Kelas X IPS

Kelas	**Jumlah**	**Rata rata**	**KKM**	**SiswaTuntas**		**Siswa Tidak tuntas**	
				F	**%**	**F**	**%**
X IPS 1	35	61.49	80	16	45%	19	54%
X IPS 2	37	73.76	80	23	62%	14	37%
X IPS 3	37	65,5	80	27	72%	10	27%
Jumlah	109	-	-	72	66%	37	33%

(Sumber data: Guru mata pelejaran seni rupa kelas X SMA Pertiwi 1 Padang)

Berdasarkan tabel hasil belajar di atas, dapat dilihat bahwa jumlah keseluruhan siswa kelas X IPS sebanyak 109 siswa. Dengan standar KKM di SMA Pertiwi 1 padang adalah 78. Siswa yang tuntas sebanyak 72 orang (66%), sedangkan siswa yang tidak tuntas ada 37 (33%), dan nilai rata-rata yang terendah yaitu kelas X IPS 1 yaitu 61.49.

Guru mata pelajaran Seni rupa menuturkan bahwa beberapa penyebab rendahnya hasil belajar siswa kelas X IPS adalah karna siswa yang tidak mau membawa alat penunjang dalam pembelajaran, baik itu praktek seni rupa dua dimensi maupun teori, serta sumber belajar hanya berpusat pada guru dan buku LKS siswa dan di tambah dengan kurangnya kepercayaan diri terhadap kemampuan seni setiap siswa pada pembelajaran seni rupa dua dimensi.

Dari permasalahan-permasalahan yang terdapat dalam deskripsi tersebut, peneliti melakukan sebuah penelitian Eksprimen dengan menggunakan pembelajaran yang menurut peneliti mampu meningkatkan hasil belajar seni rupa dua dimensi dengan Pembelajaran *Blanded Learning.* Pembelajaran ini adalah Solusi untuk mengatasi ketertinggalan pembelajaran dan hasil belajar siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan KKM.

Pembelajaran *Blanded Learning* merupakan istilah yang berasal dari Kata bahasa Inggris "blended learning" terdiri dari dua suku kata: blended dan learning. Kombinasi, campuran, dan pembelajaran adalah sinonim untuk hal yang sama. *Blanded learning* merupakan gabungan dari pembelajaran tatap muka dan online atau virtual.

Menurut Nasution dkk, (2019: 30), "*Blended Learning* ialah pembelajaran yang mengkombinasikan ranah terbaik dari pembelajaran online, aktivitas tatap muka yang terstruktur, dan praktek dalam dunia nyata Sistem pembelajaran online, latihan di kelas dan pengalaman on-the-job memberikan mereka pengalaman berharga.

Pembelajaran *Blanded learning* ini dilakukan dengan menerapkan delapan tahapan sesuai Woodall dan Hovis (2010) yaitu: 1) *Prepare me:* Guru mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti pembelajaran yang akan dilakukan serta membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen. 2) *Tell me*: Guru membimbing siswa untuk memahami topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok. 3)*Show me:* Guru membimbing siswa untuk memahami demostrasi berkaitan dengan prosedur, prinsip dalam melakukan keterampilan. 4) *Let me*: Guru membimbing siswa untuk mengaplikasian pengetahuan atau kemampuan baru, membangun ingatan jangka panjang serta mengulas kembali pengetahuan dan kemampuan yang mereka miliki dalam kegiatan pembelajaran sehingga hal itu dapat merepres ingatan mereka. 5) *Check me:* Guru memberikan evaluasi berupa tes pada masing-masing siswa untuk mengetahui sejauh mana penguasaan konsep materi yang diperoleh siswa. Guru memberikan penugasan kepada siswa untuk mengkaitkan pengetahuan siswa terhadap pembelajaran yang akan dilakukanpada pertemuan selanjutnya. 6) *Support me:* Guru memberikan konfirmasi kepada siswa agar tidak terjadi salah konsep.

Guru membimbing siswa jika didalam diskusi ataupun pencarian sumber belajar. 7) *Coach me:* Guru membimbing siswa untuk berdiskusi dalam kelompok kecil dan membawanya dalam diskusi secara online menyiapkan criteria untuk melakukan evaluasi pelaksanaan blended learning. 8) *Connect me:* Guru membimbing siswa untuk mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok kecil di depan kelas. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Sehingga dibandingan dengan pembelajaran konvensional yang diterapkan di kelas sangat berbeda signifikat. Menurut Sanjaya, (2006:56-59) bahwa Pembelajaran konvensional merupakan kegiatan pembelajaran yang dalam kegiatan belajar menempatkan siswa objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif sehingga pendidik atau guru lah yang menjadi pusat penyampaian pembelajaran dan siswa sebagai pendengar apa yang di sampaikan oleh guru. Menurut Slameto, (2010:54) "Dua kategori faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal". Berikut penjelasan dari kedua aspek tersebut:

1) Faktor internal

   faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor-faktor intern itu antara lain :

   a) Kesehatan

      Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya pada kemampuan untuk belajar.

   b) Bakat dan intelegensi

      Peserta didik yang memiliki bakat dan intelegensi yang tinggi dalam proses belajar akan mudah paham dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki intelegensi dan bakat yang rendah.

   c) Motivasi dan Minat

      Ada berbagai faktor yang dapat menimbulkan minat belajar, seperti keinginan yang kuat untuk meningkatkan harkat dan martabat, memperoleh pekerjaan yang baik, dan hidup bahagia. Prestasi akademik yang tinggi berkorelasi dengan tingginya minat belajar, begitu pula sebaliknya.

   d) Cara belajar

      Hasil yang tidak memuaskan akan timbul dari pembelajaran tanpa mempertimbangkan faktor psikologis, psikologis dan kesehatan.

2) Faktor eksternal

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar diri siswa. Faktor-faktor ekstern itu anatara lain sebagai berikut:

a) Keluarga

Keluarga adalah ayah, ibu dan anak, serta keluarga yang tinggal di rumah tersebut. Oleh karena itu, faktor orang tua sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seorang anak.

b) Sekolah

Tingkat keberhasilan belajar, kualitas guru, metode pengajaran, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas sekolah, kondisi ruangan, penerapan tata tertib sekolah, dan faktor-faktor lain semuanya mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar anak.

c) Masyarakat

Jika orang-orang yang tinggal di sana terpelajar, terutama anak-anaknya, dan jika mereka berakhlak baik, ini akan mendorong mereka untuk belajar lebih banyak.

d) Lingkungan sekitar

Karena anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan tempatnya berada dalam kehidupan sehari-hari, maka kondisi lingkungan tempat tinggal juga sangat penting bagi hasil belajar.

Penelitian ini bertujuan unruk mengetahui pengaruh pembelajaran *Blanded Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi Di SMA Pertiwi 1 Padang

METODE

Metode pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis true experimental sebagaimana yang di ungkapkan oleh Riduhan, (2011:50), penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang tetap terkontrol. Menurut Sugiyono, 2015: 112), Ciri utama dari true experimental adalah sampel yang digunakan untuk eksperimen dan kontrol diambil secara acak dari populasi, untuk mengetahui adanya pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan. Menurut Sugiyono, (2010: 117) Populasi penelitian adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang

ditetapkan oleh peneliti atau sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian yitu Populasi. populasi penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas X IPS di SMA Pertiwi 1 Padang yang beralamat di Jl Cendrawasih No. 7 Air Tawar Barat, dengan jumlah peserta didik 108 orang siswa.

Tabel 2. Rincian Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Peserta Didik
X IPS 1	35 Siswa
X IPS 2	37 Siswa
X IPS 3	37 Siswa
Jumlah	108 Siswa

(sumber data: kantor tata usaha SMA PertiwiI 1 Padang)

Teknik penarikan sampel menggunakan teknik randok ataupun acak digunakan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dari pupulasi tertentu. Sebagai sumber data yaitu siswa kelas X IPS di SMA Petiwi 1 Padang Ganji yang terdiei dari 2 kelas yakni yang menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini di laksanakan di SMA PERTIWI 1 PADANG. Dengan waktu pelaksanaan mulai tanggal 7 November 2022 sampai bulan 20 Desember 2022. Instrument penelitian ini berupa pretest, posttest dan observasi. Teknik analisis data menggunakan tahap rekapitulasi dan tahap pengujian prasyarat analisis yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

HASIL

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data dari kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran *Blanded Learning,* dan untuk kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Berikut ini merupakan data yang diperoleh dari hasil belajar pretest dan posttest kedua kelas yaitu :

1. Hasil Tes Pengetahuan Awal (Pretest)

Hasil tes pengetahuan awal pada mata pelajaran seni rupa dua dimensi kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut nilai pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut :

Tabel 3. Nilai rata-rata ketuntasan pretest kelas eksperimen dan kontrol

Nomor	Skor pretest	Kelas Eksperimen		Kelas kontrol	
		X IPS [1]		X IPS [2]	
		F	%	F	%
1	90	1	2.9%	2	5.4%
2	89	-	-	1	2.8%
4	85	8	22.9%	5	13.6%
5	87	1	2.9%	2	5.4%
6	80	5	14.3%	10	27.1%
7	78	-	-	-	-
8	75	2	5.7%	9	24.3%
9	70	3	8.6%	2	5.4%
10	56	-	-	1	2.8%
11	50	7	20%	1	2.8%
12	40	-	-	2	5.4%
13	30	2	5.7%	2	5.4%
14	25	1	2.9%	-	-
15	20	5	14.3%	-	-
Tuntas		15	43%	20	54%
Tidak Tuntas		20	57%	17	46%
Jumlah		35	100%	37	100%
Rata –rata		61.49		73.76	
Nilai tertinggi		90		90	
Nilai terendah		20		30	
Standar deviasi		24.868		15.95	
Varian		618.434		254.523	

Sumber : Oleh data SPSS

Dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMA Pertiwi 1 Padang yaitu 78. Jadi dari tabel di atas, dapat kita lihat bahwa kelas eksperimen dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa (43%), sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 20 siswa (57%). Sedangkan kelas kontrol jumlah siswa yang tuntas 20 siswa (54%), dan yang tidak tuntas 17 siswa (46%) dari 37 jumlah keseluruhan siswa.

Sedangkan nilai rata rata kelas eksperimen 61.49, dan standar deviasi 24.8, skor tertinggi. Pada kelas kontrol nilai rata-ratanya 73.76 dengan nilai tertinggi 90, dan nilai terendah 30.

2. Hasil Pengetahuan Akhir (Posttest)

Pada hasil yang diperoleh setelah kedua kelas yang sudah diberi perlakuan Tes hasil belajar diberikan pada pertemuan terahir yang diberikan kepada dua kelas sampel. Berikut adalah nilai posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Nilai rata-rata ketuntasan posttest kelas Eksperimen dan kontrol

Nomor	**Skor posttest**	**Kelas Eksperimen**		**Kelas kontrol**	
		X IPS 1		**X IPS 2**	
		F	%	F	%
1	95	5	22.2%	-	-
2	93	3	8.5%	2	5.4%
3	92	1	2.8%	-	-
4	90	19	54.3	4	10.8%
5	88	1	2.8%	-	-
6	87	-	-	1	2.7%
7	85	1	2.8%	12	32.5
8	80	4	11.4%	5	13.5%
9	78	1	2.8%	-	-
10	75	-	-	6	16.2%
11	70	-	-	3	8.1%
12	60	-	-	1	2.7%
13	50	-	-	2	5.4%
14	20	-	-	1	2.7%
Jumlah		35	100%	37	100%
Tuntas		35	100%	24	65%
Tidak Tuntas		0	0%	13	35%
Rata –Rata		89.34		78.19	
Nilai Tertinggi		95		93	
Nilai Terendah		78		20	
Standar Deviasi		4.582		14.158	
Varian		20.997		200.43	

Dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMA Pertiwi 1 Padang yaitu 78. dari tabel di atas dapat kita lihat bahwa hasil belajar setelah dilakukan perlakuan jumlah siswa yang tuntas 35 siswa (100%), jadi setelah di beri perlakuan menggunakan Blanded learning seluruh siswa kelas eksperimen sudah dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Sedangkan di kelas kontrol jumlah siswa yang tuntas sebanyak 24 siswa (65%), dan yang tidak tuntas 13 siswa (35%) dari 37 jumlah keseluruhan siswa, jadi ketikan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional masih ada 13 sisiwa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Jadi sangat berbeda dengan kelas eksperimen, yang keseluruhan siswanya sudah mampu memenuhi KKM.

Untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian, maka penulis melakukan analisis terhadap hasil tes akhir penelitian. Untuk dapat menganalisis data yang diperoleh, Uji hipotesis dilakukan setelah uji normalitas dan uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang terdistribusi normal. selanjutnya untuk pengujian hipotesis pada penelitian ini digunakan Ujit- t (independen sample test) menggunakan SPSS. Dengan ketentuan sebagai berikut :

H_o = Tidak Terdapat Pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi SMA Pertiwi 1 Padang.

H_1 = Terdapat Pengaruh Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi SMA Pertiwi 1 Padang.

Tabel 5 Perhitungan Hipotesis

Pembelajaran	**N**	**Mean**	**SD**	**T**	***Df***	**Sig(2-tailed)**
Eksperimen	35	89.3	4.582	4.444	70	.001
Kontrol	37	78.19	14.158			
T_{hitung}	4.444					
T_{tabel}	3.210					

Sumber : oleh SPSS

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh t_{hitung} = 4.444 dan t_{tabel} = 3.210 pada taraf alpa = 0.05, dan diketahui sig (tailed) = .001 nilai probalitas tersebut lebih kecil (-.001<0.05). Maka disini dapat disimpulkan H_1 diterima dan H_0 ditolak, oleh karna itu, terdapat pengaruh pembelajaran *Blended Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS Pada Pembelajaran seni rupa dua dimensi SMA Pertiwi 1 Padang

PEMBAHASAN

Bagian pembahasan diadakan untuk memenuhi tujuan penelitian dan menjawab rumusan masalah dalam penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Blended learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS pada pembelajaran seni rupa dua dimensi di SMA Pertiwi 1 Padang.

Perpaduan pembelajaran tatap muka dan *online* yang didukung oleh aplikasi web dan sarana lainnya. *Blended learning* dapat mengejar ketertingganlan pembelajaran yang dibatasi dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka dan online, dan pembelajaran tatap muka dan online dapat mengejar pembelajaran seni rupa dua dimensi Delialioglu, (2007:133-167). Diperkuat dengan kelebihan pembelajaran *Blanded Learning* menurut teori Husamah (2014:36) antara lain: Peserta didik lebih leluasa untuk mempelajari materi pembelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara online, memudahkan proses penilaian yang dilakukan oleh pengajar, pengajar lebih bisa mengamati secara langsung perubahan yang terjadi pada peserta didik.

Dalam buku Husamah mengenai pembelajaran bauran Rusnan (2010) mengungkapkan karakteristik dari *Blanded learning* antara lain:

1. Memanfatkan jasa teknologi elctronik, untuk berkomunikasi jarak jauh dan mudah dalm menyampaikan pembelajaran tanpa dibatasi oleh hal-hal yang bersifat Protokoler;
2. Meanfaatkan keunggulan komputer (media digital dan jaringan computer).

Selain itu pembelajaran yang diterapkan menggunakan pembelajaran seni rupa dua dimensi dengan menggunakan *blanded learning*. Menurut Soetedja, (2014 : 43) Sebuah karya seni dengan panjang dan lebar sebagai dua dimensi disebut seni dua dimensi. Karena tidak memiliki ketebalan atau ketinggian. Menurut Sumardjo (2010 : 24), yaitu karya seni rupa

berbentuk datar atau dua ukuran (panjang dan lebar) yang hanya dapat dipandang dari arah depan saja karena seni rupa dua dimensi termasuk salah satu dari berbagai cabang seni yang hasil karyanya bisa dinikmati oleh indra penglihatan dan perabaan. Pada dasarnya pembelajaran seni rupa tidak bisa di pisahkan dalam proses pmbelajaran karna dalam seni rupa memiliki peranan yang sangat penting terhadap kepekaan indrawi dan dalam pengembangan berekpresi dalam keterampilan pembuatan suatu karya seni oleh peserta didik.

Penelitian ini menunjukkan perbedaan signifikan dari penelitian sebelumnya bahwa *Blended learning* merupakan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar berbeda dengan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini bisa di lihat dari hasil ketuntasan belajar yang peneliti lakukan di SMA Pertiwi 1 Padang anatara lain sebagai berikut: Kelas eksperimen sebelum adanya perlakuan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 20 siswa, setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan *Blanded Learning* jumlah siswa yang tuntas 35 siswa (100%), jadi setelah di beri perlakuan menggunakan Blanded Learning seluruh siswa kelas eksperimen sudah dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

Kelas kontrol jumlah siswa yang sudah mencapai batak KKM sebanyak 24 siswa yang tidak tuntas sebanyak 13 siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), dari total 37 jumlah keseluruhan siswa. Jadi, sangat berbeda dengan kelas kontrol yang sebagian siswanya belum mampu memenuhi KKM.

Hal ini disebabkan karna, dengan menggunakan *Blanded Learning* peserta didik secara keseluruhan dapat mengejar ketertinggalan dengan menggabungan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online, ketika pembelajaran tatap muka selesai akan di tambah dengan pembelajaran secara daring oleh guru di luar jam pembelajaran, sehingga siswa sangat berperan aktif dalam membuat suatu karya dengan waktu yang cukup banyak untuk dapat mengerjakan tugas praktek pembuatan karya di lingkungan sekolah, dan di bawah bimbingan dari seorang guru di dalam kelas. Sedangkan pada pembelajaran konvensional, juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa tetapi untuk mengejar ketertinggalan pembelajaran konvensional belum mampu mengejar hasil belajar siswa. Sehingga masih banyak siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal SMA Pertiwi 1 Padang. Hal itulah yang menyebabkan siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional kurang bersemangat dan kurang paham mengenai penjelasan pembelajaran di

kelas. Sehingga siswa banyak yang tidak paham bagaiman cara dan teknik cepat dalam membuat karya di tambah kurangnya waktu untuk menjelaskan keseluruhan materi dan waktu pelaksanaan praktek keterampilan.

Hasil penelitian ini juga berbeda dengan penelitian Fuji Siti Fijiawati pada tahun (2013) yang berjudul "Pemanfaatan Model *Blanded Learning* berbasis online untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah kurikulum dan pembelajaran program studi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia" dengan hasil penelitian yaitu bahwa model blanded learning dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah kurikulum dan pembelajaran program studi PGSD Universitas Indonesia.

Pemaparan ini di atas, didukung juga dari penelitian relevan dari Izuddin Syarif pada tahun (2015) yang berjudul "Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK N 1 Paringin." Bahwa hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa Setelah dilakukan penelitian dan dilakukan perhitungan dengan menggunakan Uji-t (Independent Sample T-test) pada kedua kelas dan diperoleh nilai pada equal variances assumed yaitu nilai sig.(2-tailed) yaitu 0,399 atau sig.(2-tailed) < 0,05(5%), maka dapat diartikan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Selain itu penelitian dari Dayat Putra Pahlawan (2017) yang melakukan penelitian dengan menggunakan Model *Project Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar dengan pembelajaran konvensional, yang mana penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Project Based Learning (PBL) lebih baik, jika dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Artinya penggunaan Model Project Based Learning (PBL) dalam pembelajaran sangat dibutuhkan oleh pendidik, guna meningkatkan hasil belajar siswa khusunya dalam mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa.

Penelitian ini juga sama halnya dengan penelitian dari Purti Dwi Suryani (2018) mencari pengaruh media pembelajaran Spakkol vieoscribe terhadap hasil belajar seni rupa bahwa hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang diajar menggunakan media pembelajaran Sparkol Videoscribe dengan pembelajaran menggunakan pembelajaran tanpa media Sparkol Videoscribe atau secara konvensional. Bila dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional.

Berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan di atas bahwa penelitian yang penulis lakukan berbeda hasilnya ketika menggunakan *blanded learning*

hasil belajar siswa kelas X IPS pada pembelajaran seni rupa dua dimensi meningkat secara signifikan dari pada pembelajaran lainnya seperti pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarjan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan, Terdapat pengaruh pembelajaran *Blanded learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS pada pembelajaran seni rupa dua dimensi di SMA Pertiwi 1 Padang. Dapat dilihat dari jumlah ketuntasan seluruh sisiwa. Kelas eksperimen dengan menggunakan pembelajaran *Blanded learning* jumlah siswa yang tuntas 35 siswa (100%), yang tidak tuntas 0 siswa (0%) dari 35 jumlah keseluruahan kelas, jadi setelah menggunakan *Blanded Learning* seluruh siswa kelas eksperimen sudah dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran siswa yang tuntas sebanyak 24 siswa (65%), dan yang tidak tuntas 13 siswa (35%) dari 37 jumlah keseluruhan siswa, jadi ketika kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional masih ada 13 sisiwa yang belum memenuhi KKM.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi yang di ajarkan menggunakan pembelajaran *Blanded learning* berbeda signifikan dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional yang di terapkan di kelas kontrol. Hal ini terdapat pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi di kelas X IPS SMA Pertiwi 1 Padang.

DAFTAR PUSTAKA

Delialioglu, O & Yildirim, Z. (2007). Persepsi siswa tentang dimensi efektif pembelajaran interaktif dalam lingkungan pembelajaran campuran, Teknologi & Masyarakat Pendidikan.

Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.

Fujiawati, Fuja Siti. (2013). Pemanfaatan Model Blended Learning Berbasis Online Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kurikulum Dan Pembelajaran. Tesis SPS UPI.

Husamah, 2014 "Pembelajaran Bauran (Blended Learning), (Jakarta : Prestasi Pustaka

Izzudin Syarif. 2015. Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa SMK N 1 Paringin. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 2, Nomor 2, Juni

2012.

Nasution, Nurliana dkk (2019) Buku Model Blanded Learning. Unilak Press

Pahlawan, Dayat Putra, Yusron Wikarya, and M. Pd Drs Wisdiarman. "Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Terhadap Hasilbelajar Seni Rupa di SMP Negeri 26 Padang." Serupa The Journal of Art Education 6.1 (2017).

Riduwan. (2011). Dasar-Dasar Statistika. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, Wina. (2006). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Prenada Media Group

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabet

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : ALFABETA.

Sutedja, I. (2014). In Database Design (p. 36). Jakarta: PT Elex Media.

Sumardjo J. (2010). Filsafat Seni. Jakarta: PT. Gramedia.

Slameto. 2010. Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta

Suryani, Putri Dwi, M. Pd Zubaidah, and Yusron Wikarya. "Pengaruh penggunaan media sparkol videoscribe terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran seni rupa di SMP Negeri 4 Padang." Serupa The Journal of Art Education 7.1 (2018).

Woodall, D., & Hovis, S. (2010). Eight Phases of Workplace Learning: A Framework for Designing Blended Programs. Diperoleh 16 Agustus 2011, dari http://www.skillsoft.com/news/w hite_papers.pd