

**PENGARUH PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS X IPS PADA PEMBELAJARAN SENI
RUPA DUA DIMENSI DI SMA PERTIWI 1 PADANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh:

Maulida Eka Wahyu Harahap

NIM: 19020049

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

HALAMAN PERSETUJUAN

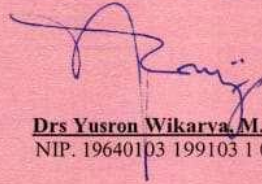
SKRIPSI

PENGARUH PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS X IPS PADA PEMBELAJARAN SENI
RUPA DUA DIMENSI DI SMA PERTIWI 1 PADANG

NAMA	: MAULIDA EKA WAHYU HARAHAP
NIM	: 19020049
Program Study	: Pendidikan Seni Rupa
Departemen	: Seni Rupa
Fakultas	: Bahasa Dan Seni

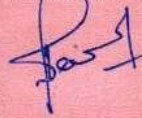
Padang, 25 Januari 2023

Disetujui untuk Ujian,
Dosen Pembimbing



Drs Yusron Wikarva, M. Pd
NIP. 19640103 199103 1 005

Mengetahui,
Sekretaris Departemen Seni Rupa



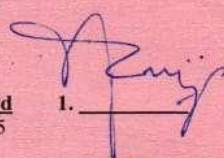
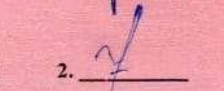
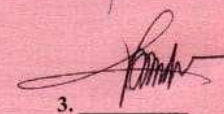
Eliva Pebriveni, S. Pd., M.Sn
NIP. 19830201 200912 2 001

HALAMAN PENGESAHAN


Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi di SMA Pertiwi 1 Padang
Nama : Maulida Eka Wahyu Harahap
NIM : 19020049
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 6 Februari 2023

		Tim Penguji:
Nama/NIP		Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Yusron Wikarva, M. Pd NIP : 19640103 199103 1 005	1. 
2. Anggota	: Yofita Sandra S. Pd, M. Pd NIP : 19790712200501.2.004	2. 
3. Anggota	: Drs. Mediagus M. Pd NIP : 19620815.199001.1.001	3. 

Mengetahui,
Sekretaris Departemen Seni Rupa


Eliva Pebriyeni, S. Pd., M.Sn
NIP. 19830201 200912 2 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *Blanded Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi di SMA Pertiwi 1 Padang” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 25 Januari 2023
Saya yang menyatakan,

Maulida Eka Wahyu
1902009

ABSTRAK

Maulida Eka Wahyu, 2023: Pengaruh Pembelajaran *Blanded Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi di SMA Pertiwi 1 Padang.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Blanded 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.

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 siswa (35%).

Kata kunci : Pembelajaran *Blanded Learning*, Pembelajaran Konvensional, Hasil Belajar, Seni Rupa Dua Dimensi

ABSTRACT

Maulida Eka Wahyu, 2023: *The Effect of Blended Learning on Learning Outcomes of Class X IPS Students in Two-Dimensional Art Learning at SMA Pertiwi 1 Padang.*

This study aims to determine the effect of blended learning on the learning outcomes of Class X IPS students 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 uses the t test technique by utilizing the SPSS 16 program.

The results of this study indicate that there is a significant effect of 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 Learning, Conventional Learning, Learning Outcomes, Two-Dimensional Art*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunian-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi Di SMA Pertiwi 1 Padang.**

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana (S1) di Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang. Dalam proses pembuatan skripsi ini, penulis di bimbing dan diberi banyak masukan dan saran oleh berbagai pihak, sehingga penulisan skripsi dapat terselesaikan dengan demikian, penulis sangat berterima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta *uma* Samsuryati Siregar dan ayah Azis Harahap.
2. Bapak Drs. Yusron Wikarya, M. Pd selaku Dosen Pembimbing.
3. Yofita Sandra, S.Pd, M. Pd selaku Dosen Penguji I.
4. Drs. Mediagus M. Pd selaku Dosen Penguji II, sekaligus kepala Departemen seni rupa.
5. Dra Lisa Widiarti. M. Sn. selaku dosen pembimbing akademik
6. Seluruh staf pengajar Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
7. Siswa kelas X IPS di SMA PERTIWI 1 PADANG. Tahun Ajaran 2022/2023.
8. Untuk adik adikku tersayang Ikmal Harahap, Julpahri Harahap, Muharaam Harahap
9. Teman teman seperkumpulan dan seperjuangan belajar di Universitas Negeri Padang yang menjadi tempat berkeluh kesah dan penyemangat berbagi cerita dalam proses pengerjaan Skripsi ini.
10. Serta kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.

Mudah-mudahan, Tuhan Yang Maha Esa akan menjabah permintaan kita semua. Penulis mengakui bahwa tulisan ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat menghargai masukan dan saran pembaca untuk perbaikan skripsi ini. Akhir kata, penulis sangat berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan memberikan masukan bagi pihak-pihak yang memerlukannya.

Padang, 25 Januari 2023
Penulis

Maulida Eka Wahyu
Nim. 19020049

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Kegunaan Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori	8
1. Belajar Dan Pembelajaran	8
a. Belajar	8
b. Pembelajaran	9
2. Pembelajaran <i>Beanded Learning</i>	8
3. Pembelajaran Konvensional	14
4. Hasil Belajar	17
5. Seni Rupa Dua Dimensi	20
B. Hasil Penelitian yang Relevan	21
C. Kerangka Pemikiran	23
D. Hipotesis	23

BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian	25
B. Jadwal Penelitian	25
C. Populasi dan Sampel.....	26
D. Variable dan Definisi Operasional Variabel.....	27
E. Jenis dan Sumber Data.....	28
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	28
G. Teknik Analisis Data	29
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	31
A. Deskripsi Data	31
B. Analisis	35
C. Pembahasan	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	43
A. Kesimpulan.....	43
B. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	46

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ulangan Harian Siswa Pembelajaran Seni Rupa Kelas X IPS.....	4
2. Rincian Populasi Penelitian.....	26
3. Rincian Sampel Penelitian	27
4. Nilai Rata-Rata Pretest Kelas Eksperimen Dan Kontrol.....	31
5. Nilai Rata-Rata Posttest Kelas Eksperimen Dan Kontrol.....	33
6. Hasil Uji Normalitas	35
7. Hasil Uji Homogenitas	36
8. Hasil Uji Hipotesis	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pemikiran.....	24
2. Rancangan <i>Nonequifakent Control Grop</i>	25
3. Histogram Hasil Pengetahuan Awal	32
4. Histogram Hasil Pengetahuan Akhir.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan.....	47
2. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas	48
3. Surat Izin Penelitian Dari Departemen.....	49
4. Surat Keterangan Melaksanakan Observasi	50
5. RPP Kelas Kontrol	51
6. Rpp Kelas Eksperimen	56
7. Materi Pembelajaran	63
8. Silabus Pembelajaran	71
9. Identitas Siswa Kelas X IPS 1	76
10. Identitas Siswa Kelas X IPS 2.....	78
11. Output Hasil Belajar.....	80
12. Uji Normalitas	82
13. Uji Homogenitas	83
14. Uji Hipotesis.....	84
15. Tabel Distribusi Tabel.....	85
16. Instrumen penelitian.....	86
17. Dokumentasi Kelas Eksperimen	88
18. Karya Kelas Eksperimen.....	89
19. Dokumentasi Kelas Kontrol.....	91
20. Karya Kelas Kontrol.....	92
21. Surat Konsultasi Pembimbing.....	94
22. CV. Riwayat Hidup	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan yaitu mengembangkan seluruh potensi, kemampuan, dan karakteristik peserta didik ke arah yang positif guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia, maka pendidikan merupakan faktor terpenting dalam menentukan keberhasilan pembangunan nasional. Pendidikan dipengaruhi oleh guru, siswa, model pendidikan, metode, alat, dan tujuan, sebagaimana tercantum dalam Pasal 1 UU No. 20 Tahun 2003, yang menjelaskan sistem pendidikan Indonesia.

Pandemi covid-19 telah mengubah dunia pendidikan mulai dari proses pembelajaran, dimana biasanya dilakukan di dalam kelas dengan tatap muka, namun sejak pandemi berlangsung berubah menjadi belajar daring (dalam jaringan). Pandemi Covid-19 yang begitu banyak berdampak negatif juga berdampak positif bagi dunia pendidikan di Indonesia. Dampak positif ini dapat memotivasi melalui masa-masa sulit untuk terus mencapai tujuan pendidikan Indonesia yang lebih maju antara lain: Memicu Percepatan Transformasi Pendidikan, Banyak Muncul Aplikasi Pembelajaran Online, Jumlah Kursus Online Gratis, Munculnya Kreativitas Tanpa Batas, Kolaborasi Orang Tua dan Guru, Penerapan Ilmu dalam Keluarga, Guru menjadi lebih akrab dan melek teknologi, Internet sebagai sumber informasi yang positif.

Guru, siswa dan orang tua dituntut untuk bisa menghadirkan proses pembelajaran yang efektif dan aktif walaupun dilaksanakan dari rumah

masing-masing, selain dari itu, kita juga perlu sadari akibat pembelajaran tahun lalu yang kita laksanakan dengan online ada beberapa perkembangan teknologi yang begitu pesat yang perlu kita syukuri, Hal itu juga didukung oleh kebijakan pemerintah Merdeka Belajar yang dikeluarkan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim, menyusul berakhirnya pandemi. Tujuan dari kebijakan tersebut adalah untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas dengan memanfaatkan media teknologi yang ada untuk mencari segala sumber belajar baik *soft skill* maupun *hard skill*, membuat mereka lebih siap dan lebih selaras dengan perkembangan zaman menjadi lulusan sebagai calon berkualitas tinggi untuk kepemimpinan nasional dan berkepribadian, kita harus mengikuti perkembangan pembelajaran sesuai zaman sehingga bisa menyesuaikan diri dengan situasi sekarang yang sangat berdampak signifikan di berbagai dunia pendidikan. Secara otomatis kita sebagai pelaku pendidikan harus jeli terhadap perubahan pembelajaran di tambah dengan perkembangan teknologi di masa pandemi sangat meningkat dengan pesat, semua kalangan menggunakan teknologi dalam pendidikan dan memanfaatkan pembelajaran daring sebagai sarana proses pembelajaran dari kalangan murid maupun guru diuntut paham, mampu mengimplementasikan gadget sebagai media dalam menyampaikan pembelajaran secara jarak jauh.

Seorang guru memiliki peranan penting dalam memberikan bimbingan dalam kelancaran pembelajaran secara maksimal akibat ketertinggalan pembelajaran yang secara keseluruhan kurang tersampaikan dan sangat

terkendala dalam proses pelaksanaannya secara umum, sehingga tujuan pendidikan belum tercapai dan tidak berjalan dengan lancar. Pembelajaran secara segi praktek seperti seni rupa dan mata pelajaran praktek lainnya kurang terlaksana dan tidak berjalan secara efektif, banayaknya ketertinggalan pembelajaran bagi siswa saat pembelajaran secara online tahun lalu. Dalam hal itu untuk menutupi beberapa ketertinggalan, proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan *Blanded learning* sehingga hasil pembelajaran berlangsung efektif dan efisien, guru dituntut memiliki kualifikasi dan kompetensi tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dengan sejumlah siswa dan ahli materi pelajaran seni rupa di kelas X IPS SMA Pertiwi 1 Padang, tepat pada hari Senin, 8-9 Agustus 2022 ditemukan beberapa permasalahan pembelajaran sebagai berikut: yaitu hasil belajar siswa tidak maksimal dan tujuan pembelajaran seni rupa dua dimensi yang belum tercapai yang ditandai dengan rendahnya tingkat pencapaian hasil belajar. Diduga terjadi karena faktor hal 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.

Selain itu, metode pembelajaran yang di gunakan guru berperan aktif dalam menyampaikan pembelajaran di ruang kelas secara kerangka dan berkonsep yang sistematis. Metode pembelajaran yang di terapkan guru seni budaya di SMA Pertiwi adalah pembelajaran konvensional yang mana, pembelajaran menggunakan metode review guru yang mengajar melalui ceramah, tanya jawab dan latihan soal sehingga tidak efektif dan efisien untuk mengejar ketertinggalan. Di tambah butuh waktu banyak dalam menjelaskan semua pembelajaran materi secara keseluruhan di tambah dengan target pembuatan produk keterampilan. Media yang digunakan guru hanya menggunakan buku LKS yang belum mencakup semua materi secara lengkap.

Permasalahan di atas berdampak terhadap rendahnya hasil belajar siswa, hal ini diketahui dari tabel di bawah ini yang merupakan nilai hasil ulangan harian seni rupa dua dimensi di kelas X IPS.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan harian Siswa Pembelajaran Seni Rupa 2 Dimensi Kelas X IPS

Kelas	Jumlah	Rata rata	KKM	Siswa Tuntas		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 peajaran seni rupa kelas X SMA Pertiwi 1 Padang)

Berdasarkan tabel hasil belajar yang sudah dipaparkan di atas, dapat dilihat jumlah keseluruhan siswa kelas X IPS sebanyak 109 siswa. Dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SMA Pertiwi 1 padang adalah 78. Siswa yang tuntas sebanyak 72 orang (66%), sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas ada 37 orang (33%).

Guru mata pelajaran Seni rupa menuturkan bahwa penyebab rendahnya hasil belajar siswa kelas X IPS adalah karna siswa yang tidak mau membawa alat penunjang dalam pembelajaran, baik itu bidang 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, peneliti melaksanakan sebuah penelitian eksperimen dengan menggunakan pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar seni rupa dua dimensi. Adapun pembelajaran yang akan peneliti gunakan adalah pembelajaran *Blended Learning* yang menggabungkan dua pembelajaran yang memberikan banyak kelebihan dan solusi terhadap masalah yang ada di atas, sehingga pembelajaran lebih menghemat waktu, pembelajaran secara efisien dan fleksibel dan pelaksanaan pembuatan karya lebih banyak waktu dalam pengerjaannya, serta ketertinggalan pembelajaran praktek di masa Covid dapat terkejar dan lebih banyak kesempatan mendapatkan materi pembelajaran dan siswa punya banyak waktu untuk paham terhadap pembelajaran.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, peneliti melakukan sebuah penelitian dengan judul: **Pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi di SMA Pertiwi 1 Padang.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas maka dapat di buat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar pembelajaran seni rupa dua dimensi siswa yang rendah belum memenuhi keiteria ketuntasan minimal (KKM).
2. Persepsi siswa tentang sulitnya pelaksanaan praktek keterampilan seni budaya.
3. Rasa percayaan diri siswa yang kurang pada kemampuan seni.
4. Menggunakan pembelajaran konvensional yang tidak efisien digunakan untuk mengejar keseluruhan ketertinggalan pembelajaran.
5. Siswa sering pasif dalam pembelajaran, kurang aktif.
6. Kesulitan memahami pembelajaran seni rupa terutama dalam pelaksanaan praktek pembuatan karya.

C. Pembatasan Masalah

Untuk lebih terarah, maka penulis membatasi penelitian ini yaitu: Pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi Di SMA Pertiwi 1 Padang.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat penulis kemukakan dalam penelitian ini adalah : Apakah terdapat pengaruh pembelajaran *Blanded Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS pada pembelajaran seni rupa dua dimensi di SMA Pertiwi 1 Padang ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu : Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Blanded learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS pada pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi Di SMA Pertiwi 1 Padang.

F. Kegunaan Penelitian

1. Bagi penulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana di Fakultas Bahasa dan Seni Uversitas Negeri Padang.
2. Bagi guru-guru, penelitian ini merupakan masukan dalam menjelaskan pengetahuan mengenal pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar seni rupa.
3. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan berguna untuk membantu meningkatkan hasil belajar.
4. Bagi sekolah, penelitian ini memberikan sambungan dalam rangka perbaikan pembelajaran seni rupa.