



Peningkatan Hasil Belajar Desain Grafis dengan Pembelajaran Model *Blended Learning* Pada Siswa Kelas X SMKN 2 Selayar Tahun Ajaran 2023/2024

Nur Husna¹, Muhammad Yahya², Muliadi³

^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar

Email: nurhusna1403@gmail.com

Article Info

Article history:

Received May 16, 2025

Revised May 28, 2025

Accepted June 10, 2025

Keywords:

Blended Learning, Learning Outcomes, PTK

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness and impact of the application of the *blended Learning* model in improving learning outcomes regarding student knowledge values in Graphic Design learning for class X students of SMKN 2 Selayar in the 2023/2024 Academic Year. The type of research used in this study is the class action research model which comes from the model proposed by Kemmis and McTaggart. The data collection technique used is the provision of tests, and non-tests in the form of documentation and questionnaires. The instruments used are tests in the form of Posttests and non-tests in the form of observation sheets, documentation and questionnaires. The subjects of this study were all 23 class X students. Quantitative data analysis techniques. The results of this study indicate that learning with the *blended Learning* model has a positive impact on improving student learning outcomes. This can be seen from students' understanding of the material presented by the teacher (learning completeness increased from pre-cycle, cycles I and II) which were 21.7%, 56.5%, and 91.3% respectively. In cycle II, students' classical learning completeness has been achieved.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received May 16, 2025

Revised May 28, 2025

Accepted June 10, 2025

Keywords:

Blended Learning, Hasil Belajar, PTK

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan dampak dalam penerapan model pembelajaran *blended Learning* dalam meningkatkan hasil belajar menyangkut nilai pengetahuan siswa dalam pembelajaran Desain Grafis siswa kelas X SMKN 2 Selayar Tahun Pelajaran 2023/2024. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model penelitian kelas (*Class action research*) yang berasal dari model yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pemberian tes, dan non tes berupa dokumentasi dan angket. Instrumen yang digunakan tes berupa Posttest dan non tes berupa lembar observasi, dokumentasi dan angket. Subjek Penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X sebanyak 23 siswa. Teknik analisis data kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *blended Learning* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari prasiklus, siklus I dan II) yaitu masing-masing 21,7%, 56,5%, dan 91,3%.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



**Corresponding Author:**

Nama penulis: Nur Husna
Universitas Negeri Makassar
Email: nurhusna1403@gmail.com

Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku (Woolfolk, 2020).

Hasil belajar berperan penting dalam proses pembelajaran sebab dengan hasil tersebut guru dapat mengetahui sebagaimana perkembangan pengalaman atau pengetahuan yang sudah diperoleh siswa dalam upaya menggapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar berikutnya (Wibowo et al., 2021).

Blended Learning adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran serta memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. *Blended Learning* juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran online (Hadion., 2020).

Desain grafis yaitu sebuah bentuk seni yang merupakan kombinasi dari elemen grafis seperti bentuk, garis, warna dan sebagainya yang dirancang sedemikian rupa dengan tujuan untuk dapat menjadi sarana agar melalui desain tersebut bisa menyampaikan informasi atau sesuatu hal yang ingin disampaikan. Ilmu tentang desain grafis disebut sebagai Desain Komunikasi Visual (DKV), desain komunikasi visual merupakan ilmu cabang dari seni yang mempelajari tentang konsep komunikasi melalui ide kreatif dan media dengan memanfaatkan elemen-elemen visual. Desain grafis merupakan suatu proses menciptakan suatu pesan baru yang terdiri dari teks dan ilustrasi pada segala permukaan (Mulyana et al., 2019).

Metode

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), mengadaptasi model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Model ini secara fundamental melibatkan serangkaian siklus yang masing-masing terdiri dari empat komponen interaktif: perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observing), dan refleksi (reflection). Pendekatan PTK dipilih karena kemampuannya untuk secara sistematis mengidentifikasi masalah dalam praktik pembelajaran, menerapkan solusi inovatif, dan secara berkelanjutan mengevaluasi dampaknya dalam lingkungan kelas yang sebenarnya.

Siklus berulang dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi ini memungkinkan peneliti, yang sekaligus juga adalah praktisi (guru), untuk terus-menerus memperbaiki dan



mengembangkan strategi pengajaran. Fase perencanaan melibatkan identifikasi masalah dan perumusan tindakan yang akan diambil; fase tindakan adalah implementasi langsung dari rencana tersebut di dalam kelas; fase pengamatan mencatat dampak dan dinamika yang terjadi selama tindakan; dan fase refleksi adalah momen kritis untuk menganalisis data, memahami keberhasilan atau hambatan, serta merumuskan rencana untuk siklus berikutnya. Model Kemmis dan McTaggart ini sangat relevan untuk penelitian yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran secara praktis dan kontekstual.

Hasil

Sesuai tahapan-tahapan pada setiap siklus yang telah dilakukan pada penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Studi Pendahuluan: Studi pendahuluan pada ini diawali dengan melakukan observasi di sekolah kepada guru, siswa dan kepala sekolah kemudian merekap nilai yang berkaitan dengan materi.
- b. Perencanaan (Planning): Peneliti menetapkan materi pelajaran yaitu Dasar Desain Grafis, menyusun modul ajar, instrumen test dan non test, yang akan digunakan peneliti, uji kelayakan instrumen penelitian dan menganalisis data hasil uji kelayakan instrumen.
- c. Tindakan/pelaksanaan (Action): Melakukan pembelajaran dengan model *Blended Learning* dengan materi Dasar Desain Grafis.
- d. Observasi: Pengamatan dilakukan oleh peneliti dalam mengecek semua hasil metode pengumpulan data yang telah dilakukan dalam perencanaan.
- e. Refleksi: Peneliti melihat dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak dari berbagai tindakan yang telah dilakukan.

Hasil penelitian yang di peroleh setelah pelaksanaan pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1. Nilai Siswa disetiap siklus

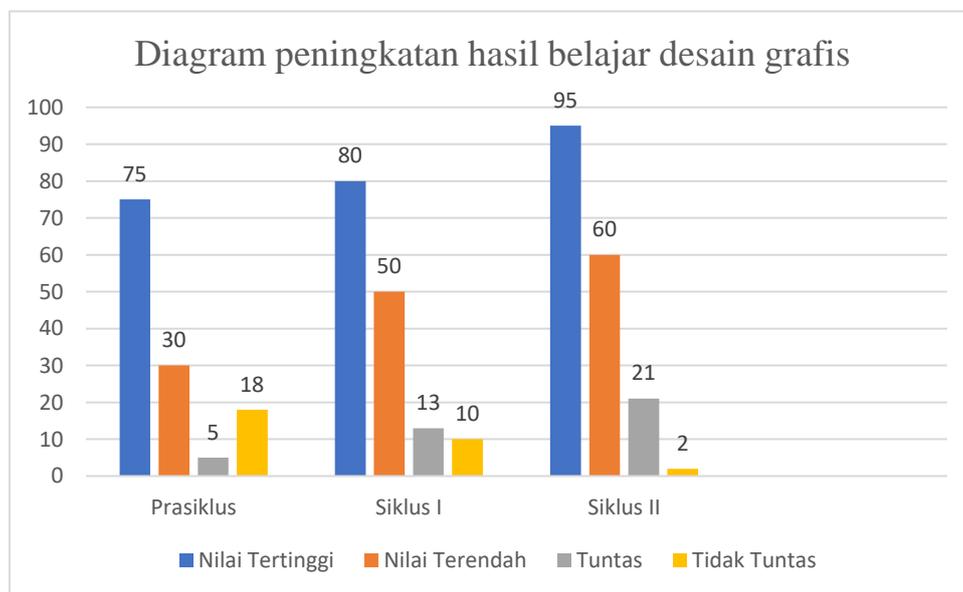
No	Nilai Siswa	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Nilai Tertinggi	75	80	90
2	Nilai Terendah	30	50	60
3	Rata-rata	60,7	66,0	80,7
4	Ketercapaian	5	13	21
5	% Ketercapaian	21,7%	56,5%	91,3%

Setelah tindakan menggunakan model *blended Learning*, siswa merasakan kemudahan dalam belajar karena materi lebih bisa dipahami karena selain dijelaskan oleh guru, materi juga sudah di upload oleh guru di platfrom online yang bisa di pelajari setiap saat (Amin, 2017). Guru kolaborator menyatakan bahwa setelah menggunakan model *blended Learning* keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat juga diikuti oleh hasil belajar siswa yang sebagian besar siswa sudah mencapai KKTP.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar diukur menggunakan posttest. Berdasarkan posttest dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar. Pengukuran hasil belajar bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa telah menguasai materi yang telah diajarkan.

Pada pra siklus diketahui masih ada siswa yang memperoleh nilai dibawah kktp dengan perolehan nilai sebesar 30 sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 75, pada prasiklus diketahui ada 18 dari 23 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran. Pada siklus I diketahui adanya peningkatan nilai lebih baik dari prasiklus dengan nilai 50, sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh adalah 80. Diketahui terdapat 10 dari 23 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran di siklus I. Kemudian pada siklus II diketahui nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 60, sedangkan nilai tertinggi 95. Sebanyak 2 dari 23 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran di siklus siklus II.



Gambar 1 Peningkatan hasil belajar desain grafis siswa

Hasil belajar siswa pada posttest pra siklus, siswa yang mencapai KKTP adalah 5 siswa atau 21,7%. Terjadinya peningkatan saat posttest siklus I yaitu sebanyak 13 siswa atau 56,5%. Kemudian peningkatan saat posttest siklus II yaitu 21 siswa atau 91,3%, hasil belajar desain grafis telah mencapai keberhasilan. Penelitian ini membuktikan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning*.

Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran *blended Learning* mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan rata-rata jawaban siswa yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan model belajar tersebut sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar. Penerapan pembelajaran dengan model *blended*



Learning efektif hal ini bisa dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklusnya terjadi peningkatan. Pembelajaran dengan model *blended Learning* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dalam setiap siklus, yaitu pras siklus (21,1%), siklus I (56,5%), dan siklus II (91,3%).

Daftar Pustaka

- Abdullah, Walib. 2018. “Model Blended Learning dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran” 7
- Agung, Iskandar. 2011. Panduan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Amirudin, M. F. 2020. Program Peningkatkan Kreativitas Santri di Pesantren Darussalam Sumbersari Melalui Pelatihan Desain Grafis. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Desa (JPMD)*, 1(1), 218-231.
- Arikunto. 2011. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arlena, Afifah, Z Mawardi Effendi, and Rani Sofya. 2018. “Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian Jurusan Pendidikan Ekonomi Fe Unp.” *Jurnal Ecogen* 1 (1): 28.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64-72.
- Asrori, M. 2013. Pengertian, tujuan dan ruang lingkup strategi pembelajaran. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 26.
- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., & Susilowaty, R. A. (2021). Pelatihan pembuatan materi presentasi dan video pembelajaran menggunakan aplikasi canva kepada guru di Kota Medan dan Jayapura secara online. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1–10.
- Eggen. Paul., dan Kauchak. Don. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Edisi 6. Jakarta: Indeks. Erlangga.
- Fadhilah, N., & Erdansyah, F. 2023. Kajian Prinsip Desain Pada Brosur Pendidikan RA Siti Fatimah Tanjung Morawa. *Jurnal InLab*, 1(1), 9-14.
- Faiz, Muhammad. 2020 “Program Peningkatkan Kreativitas Santri Di Pesantren Darussalam Sumbersari Melalui Pelatihan Desain Grafis” 1, no. 1 : 218–231.
- Faizah, S. N. 2017. Hakikat belajar dan pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175-185.
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 11.
- Idris, H. 2018. Pembelajaran model blended Learning. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 5(1).



- Istiningsih, S., & Hasbullah, H. 2015. Blended Learning, trend strategi pembelajaran masa depan. *Jurnal Elemen*, 1(1), 49-56.
- Khairiyah, U. (2018). Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV di SD/MI Lamongan. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 5(2), 197–204. <https://doi.org/10.53627/jam.v5i2.3476>
- Khairunnisa, A. 2022. Blended Learning Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Blended Learning*, 1(01), 1-4.
- Kuswanto, J. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 6(2), 78-84.
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). the Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*, 190–203.
- Mahfud, A., & Sumbawati, M. S. 2020. Korelasi antara Kemandirian dan Kreativitas dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Desain Grafis di SMKN 1 Kemaliga, Mejokerto yang Menggunakan Blended. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01).
- Manisa, T., Aryati, E., & Marlina, R. (2018). Respon Siswa Terhadap Lks Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Submateri Sistem Pernapasan Manusia Kelas Xi. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 1. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v16i1.771>
- Mulyana, I., Kom, M., Putra, A. P., Kom, M. Suriansyah, M. I., & Kom, M. 2019. *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia (Vol. 1). Flash*
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96
- Salma, W. A. 2020. Pengaruh Project-Based Blended Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis.
- Santi, I. N., Mubaraq, R., Farid, F., & Sriwanti, S. (2020). Pelatihan membuat logo usaha menggunakan aplikasi canva bagi mahasiswa wirausaha. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(November), 41–45
- Siboro, A., Zega, L. Z., & Purba, A. 2022. Pengaruh Model Blended Learning Berbasis LMS (Learning Management System) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 5(1), 1-8.
- Subarkat, A., & Andriani, A. 2021. The Analysis of Blended Learning on Student Motivation and Learning Activeness. In *Proceedings of the 1st International Conference on Social Sciences, ICONESS 2021, Purwokerto, Central Java, Indonesia*.
- Sudeva, G. A., Manoppo, C. T. M., & Manggopa, H. K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Siswa SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(4), 532-543.
- Sudirman, L., Guswandi, C. P., & Disemadi, H. S. (2021). Kajian Hukum Keterkaitan Hak Cipta Dengan Penggunaan Desain Grafis Milik Orang Lain Secara Gratis Di Indonesia. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(3), 207-218.



- Suparyanto dan Rosad (2015). "Prinsip Pada Desain Grafis." Suparyanto dan Rosad (2015 5, no. 3 (2020): 248–253.
- Syarif, Izuddin. "Pengaruh model blended Learning terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMK." Jurnal pendidikan vokasi 2.2 (2012).
- Wibowo, D. C., Ocberti, L., & Gandasari, A. (2021). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. Jurnal Ilmiah Aquinas, 4(1), 60–64.
- Wijoyo Hadion, dkk. 2020. Blended Learning Suatu Panduan. Sumatera Barat: Insan.Cendikia Mandiri.
- Woolfolk. (2020).Online <https://www.zonareferensi.com/pengertianpembelajaran/>. Jakarta.
- Yolla, Y. A. Y. (2022). Pengaruh Media E-Learning Berbasis Schoology Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Kemampuan Komunikasi Matematis (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Yunika dkk. 2017. Peningkatan Hasil Belajar dan Kemandirian Belajar Metode Statistika Melalui Pembelajaran Blended Learning