

## EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR DAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR ILUSTRASI MODE MAHASISWA

**Afif Ghurub Bestari**

Universitas Negeri Yogyakarta

Email: afif\_ghurub@uny.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk (1) mengetahui bagaimana implementasi model pembelajaran blended learning yang efektif pada hasil belajar dan kemampuan menggambar mahasiswa mata kuliah Ilustrasi Mode, (2) mengetahui perbedaan hasil belajar dan keterampilan menggambar ilustrasi mode antara mahasiswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Metode penelitian merupakan penelitian kuantitatif berjenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah jenis quasi experimental. Sampel penelitian ini adalah kelas A sebanyak 42 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas D sebanyak 40 orang sebagai kelas control. Analisis statistik yang dipergunakan meliputi per paired sample t tes dan independent sample t tes. Hasil analisis menunjukkan: (1) hasil uji paired sampel t test yang menunjukkan nilai t-hitung lebih besar dibandingkan t-tabel dengan nilai signifikan lebih kecil daripada 0,05 berarti implementasi dari model blended learning secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan menggambar mahasiswa pada mata kuliah Ilustrasi Mode, (2) hasil uji independen simple t test yang menunjukkan nilai t hitung lebih besar dibandingkan t tabel dengan nilai signifikan lebih kecil 0,05 yang berarti hasil belajar dan keterampilan menggambar ilustrasi mode pada mahasiswa kelas eksperimen memiliki perbedaan secara signifikan dengan mahasiswa pada kelas kontrol.

**Kata Kunci:** Model Blended Learning; Ilustrasi Mode; Hasil Belajar Mahasiswa.

### Abstract

*This study aims to (1) find out how to implement an effective blended learning model on learning outcomes and drawing abilities of students in the Fashion Illustration course, (2) find out the differences in learning outcomes and skills in drawing fashion illustrations between students in the experimental class and the control class. The research method is a quantitative research type of experimental research. The research design used is a quasi-experimental type. The sample of this research was class A as many as 38 people as the experimental class and class D as many as 35 people as the control class. Statistical analysis used includes per paired sample t test and independent sample t test. The results of the analysis show: (1) the results of the paired sample t test show that the t-count value is greater than the t-table with a*

<b>How to cite:</b>	Afif Ghurub Bestari (2023) Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Mode Mahasiswa, (8)6 <a href="http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i6">http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i6</a>
<b>E-ISSN:</b>	2548-1398
<b>Published by:</b>	Ridwan Institute

*significant value less than 0.05, meaning that the implementation of the blended learning model can effectively improve learning outcomes and students' drawing abilities in the Fashion Illustration course, (2) the results of the independent simple t test showed that the calculated t value was greater than the t table with a significantly smaller value of 0.05, which means that the learning outcomes and skills of drawing fashion illustrations in experimental class students had a significant difference with students in the control class .*

**Keywords:** *Blended Learning Model; Fashion Illustration; Student Learning Outcomes.*

## **Pendahuluan**

Pada abad 21 ini sistem pembelajaran memiliki karakteristik akan outcomebased education learning atau disingkat OBE yang merupakan pembelajaran berbasis pada luaran/capaian pembelajaran yang digagas dalam rangka menjembatani kesenjangan antara proses Pendidikan di perguruan tinggi dengan dunia kerja dan inovasi. (Susilo et al., 2022). Hal ini merupakan karakteristik pembelajaran yang berpusat pada peserta didik atau mahasiswa.

Pandemi COVID 19 telah berlalu namun pembelajaran jarak jauh kini telah menjadi sangat umum selama karena pembelajaran jarak jauh menjadi praktik umum di seluruh dunia. Program pendidikan dan pelatihan telah beralih ke e-learning secara mandiri dan berada pada ruang kelas virtual. Pasca COVID-19, bahkan ketika pembelajaran kembali ke ruang kelas fisik secara luring, tren pembelajaran blended akan terus berlanjut dan akan menjadi sebuah kebiasaan bagi masyarakat (Singh, 2021).

Sistem pembelajaran ini memanfaatkan pembelajaran secara daring dan luring yang berakibat pada sistem pembelajaran yang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja tanpa mengenal ruang dan waktu. Adapun kombinasi pembelajaran tersebut dilaksanakan secara tatap muka dan daring yang dapat disebut dengan istilah blended learning. Model blended learning ini adalah model pembelajaran yang merupakan kombinasi antara belajar secara tatap muka dan daring secara bersamaan. Pada model blended learning pengajar atau dosen berperan sebagai fasilitator dan motivator yang membantu mahasiswa dalam belajar di luar kelas atau di dalam kelas (Purwaningsih, 2016).

Namun implementasi dari model tersebut ini belum terlaksana secara maksimal yang dapat dilihat dari hasil observasi pada salah satu institusi pendidikan tinggi yang menunjukkan bahwa (1) pembelajaran berpusat pada pengajar/dosen (teacher centered learning) yaitu seluruh materi diberikan oleh pengajar/dosen, (2) penggunaan sistem e-learning dimanfaatkan hanya sebatas pada pengumpulan tugas dan melihat materi.

Hal ini tentu menjadi hal yang harus diperhatikan oleh sistem pendidikan untuk dapat memberikan dukungan penuh pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teknologi terkini di dalam proses pembelajaran hal ini mendukung program Kemenristekdikti sejak tahun 2019 yang menunjukkan bahwa e-learning digunakan sebagai pembelajaran untuk mempersiapkan sumber daya manusia khususnya para pelajar dan mahasiswa dalam menghadapi revolusi industri 4.0 yaitu dengan menyediakan pendidikan yang ditekankan pada pengetahuan serta kapasitas intelektual

umum dalam kehidupan yang sangat kompleks pada abad 21 ini (Syamsuar & Reflianto, 2019). Salah satunya dengan mempersiapkan capaian pembelajaran serta hybrid atau blended learning system (Salsabila et al., 2020).

Sedangkan di UNY memiliki sistem e-learning yaitu Be-Smart yang dapat dikelola untuk menyampaikan materi, penyampaian tugas, pengumpulan tugas hingga mengoreksi tugas mahasiswa, namun penggunaan e-learning tersebut belum maksimal digunakan apalagi di era pasca pandemi COVID-19 ini sudah mulai belajar dengan tatap muka, sehingga pembelajaran daring mulai ditinggalkan, namun demikian sebaiknya pembelajaran blended learning harus tetap diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari.

Penerapan model blended learning ini diharapkan dapat membantu peningkatan hard skill dan soft skill mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana PTBB FT UNY terutama pada mata kuliah Ilustrasi mode. Mengikuti perkembangan jaman di era 4.0 ini secara tidak langsung juga menuntut pembelajaran ilustrasi mode ini harus beradaptasi dengan menggabungkan ilustrasi desain manual dan digital, dengan digitalisasi diharapkan dapat membantu mahasiswa menjadi lulusan yang bermutu dan adaptable saat sudah terjun ke dunia kerja (Diantari, 2022).

Tuntutan digitalisasi juga membutuhkan soft skill yang harus dimiliki adapun salah satu soft skill yang dibutuhkan untuk dapat bersaing di era perkembangan jaman saat ini pada hasil belajar dan keterampilan menggambar ilustrasi mode pada mahasiswa. Hasil belajar menurut Setyoko (2018) yang berada pada kategori dimensi proses kognitif yaitu pada tingkat pemahaman mahasiswa pada mata kuliah. Kolaborasi merupakan proses di mana suatu pihak yang dilihat pada aspek-aspek berbeda dari suatu masalah, eksplorasi pada perbedaan serta dapat mencari solusi yang melebihi keterbatasan pengetahuan mereka sendiri dari apa yang mungkin terjadi (Hmelo-Silver & Chinn, 2015).

Adapun tujuan utama dari pembelajaran blended learning adalah memberikan kesempatan pada berbagai karakteristik peserta didik agar dapat belajar secara mandiri, berkelanjutan dan berkembang sepanjang hayat. Tidak hanya itu model pembelajaran blended learning ini juga bertujuan untuk dapat memfasilitasi terjadinya belajar dengan menyiapkan atau menyediakan berbagai sumber belajar yang memperhatikan karakteristik peserta didik dalam belajar. Pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk memanfaatkan sistem secara tatap muka dengan menggunakan sistem daring yang kemudian dikonfirmasi secara daring (Dwiyoogo, 2018);(Hakim, 2021).

Menurut Staker, (2012) terdapat 5 elemen pada blended learning yaitu, pace, place, path, teacher of record. Blended learning mempunyai elemen waktu yang memiliki arti mahasiswa dapat belajar pada waktu yang mereka miliki dan tidak disela-sela kegiatan dan tergantung dari keinginan kapan akan mengerjakan. Tidak hanya itu pada elemen kecepatan atau pace berarti peserta didik dapat melakukan pembelajaran dan mengerjakan penugasan sesuai dengan kecepatan masing-masing individu. Pada elemen tempat atau place memiliki arti peserta didik dapat melakukan pembelajaran di dalam kelas tetapi juga dapat dikerjakan di luar kelas atau bisa di mana saja.

Pada elemen jalur atau path berarti peserta didik dapat mempergunakan berbagai variasi cara atau pendekatan instruksional demi mencapai tujuan pembelajaran serta

elemen terakhir yaitu *teachers of record* peserta saat membutuhkan bantuan dapat menghubungi atau bertanya pada pengajar yang sedang bertugas *Blanded learning* juga memberikan manfaat dengan ditunjukkan pada hasil penelitian dari Wihartini, (2019) membuktikan bahwa model pembelajaran *blended learning* efektif guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Pernyataan tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Maryana, (2017) menunjukkan bahwa model pembelajaran *blended learning* dapat berpengaruh pada hasil capaian pembelajaran mahasiswa. Merujuk pada penelitian-penelitian di atas dapat diasumsikan bahwa penerapan model pembelajaran *blended learning* bermanfaat bagi kompetensi mahasiswa.

Dari uraian di atas, penerapan model pembelajaran *blended learning* diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan menggambar ilustrasi mode yang lebih baik agar kemampuan ini dapat berguna untuk mencapai cita-citanya. Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, tentunya terdapat penilaian pembelajaran yang merupakan salah satu bagian penting untuk menunjang pencapaian hasil belajar mahasiswa (Widarwati et al., 2014). Pembelajaran dengan model pembelajaran *blended learning* diharapkan dapat secara efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara umum

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi experiment yaitu penelitian dengan subyek yang tidak dipilih secara random atau acak. Adapun desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis quasi eksperimental dengan bentuk *nonequivalent control group design* (Fife-Schaw, 2012). Penelitian terdiri dari dua kelompok yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penentuan sampel dilakukan dengan *purposive sampling* yang merupakan penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas A dan D dengan jumlah total 82 mahasiswa dengan jumlah kelas A sebanyak 42 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas D sebanyak 40 mahasiswa sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar serta observasi untuk kemampuan menggambar ilustrasi mode. Instrumen yang digunakan adalah lembar soal essay/uraian untuk hasil belajar dan lembar observasi untuk melihat kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa. Teknik analisis yang dipakai yaitu analisis data dengan uji *paired sample t test* guna mengetahui seberapa besar efektifitas dari model pembelajaran *blended learning* dan *independent sample t test* guna mengetahui perbedaan hasil belajar dan keterampilan menggambar ilustrasi mahasiswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### **Hasil dan Pembahasan**

Dari penelitian yang dilakukan, maka mendapatkan hasil yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *blended learning* secara efektif meningkatkan hasil belajar dan

## Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Mode Mahasiswa

kemampuan menggambar ilustrasi mode oleh mahasiswa serta penerapan dari model pembelajarn blended learning ini juga dapat bermanfaat terhadap hasil belajar dan kemampuan menggambar ilustrasi mode pada kelas eksperimen yang memiliki perbedaan lebih baik disbanding pada kelas kontrol.

Analisis statistic inferential dapat dilakukan setelah melakukan uji asumsi klasik yaitu dengan melakukan uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan tujuan guna mengetahui data telah terdistribusi dengan normal dan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui varians dari kedua kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil dari uji normalitas dan homogenitas pada hasil belajar dan kemampuan menggambar ilustrasi mode pada mahasiswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

**Tabel 1 Normalitas Kelas Eksperimen**

Kelas Eksperimen	Nilai Sig	Kondisi	Keterangan
Pretest hasil belajar	0,256	<i>sig</i> > 0,05	Data terdistribusi normal
Postest hasil belajar	0,063	<i>sig</i> > 0,05	Data terdistribusi normal
Kemampuan menggambar awal	0,712	<i>sig</i> > 0,05	Data terdistribusi normal
Kemampuan menggambar akhir	0,093	<i>sig</i> > 0,05	Data terdistribusi normal

Sumber data: Output SPSS

**Tabel 2 Normalitas Kelas Kontrol**

Kelas Kontrol	Nilai Sig	Kondisi	Keterangan
Pretest hasil belajar	0,789	<i>sig</i> > 0,05	Data terdistribusi normal
Postest hasil belajar	0,769	<i>sig</i> > 0,05	Data terdistribusi normal
Kemampuan menggambar awal	0,255	<i>sig</i> > 0,05	Data terdistribusi normal
Kemampuan menggambar akhir	0,188	<i>sig</i> > 0,05	Data terdistribusi normal

Sumber data: Output SPSS

Berdasarkan data tersebut di atas, yaitu pada tabel 1 dan 2 dihasilkan bahwa hasil belajar dan kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal dengan diperolehnya nilai *sig* yang lebih besar dibandingkan dengan 0,05 sehingga dapat diasumsikan bahwa data pada hasil belajar dan kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa berkategori normal. Selain uji normalitas, berikut juga disajikan hasil uji homogenitas pada hasil belajar dan kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa.

**Tabel 3 Data Homogenitas**

Hasil belajar dan kemampuan menggambar mahasiswa	Nilai Sig	Kondisi	Kategori
Pretest hasil belajar	0,226	<i>sig</i> > 0,05	Homogen
Postest hasil belajar	0,767	<i>sig</i> > 0,05	Homogen
Kemampuan menggambar awal	0,214	<i>sig</i> > 0,05	Homogen
Kemampuan menggambar akhir	0,801	<i>sig</i> > 0,05	Homogen

Sumber data: Output SPSS

Pada tabel 3 di atas ditunjukkan bahwa nilai sig yang lebih besar dari 0,05 dapat diasumsikan data berada pada kategori homogen atau variasi dari data hasil belajar dan

kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa memiliki varians sama. Setelah dilakukannya uji asumsi klasik dapat dilakukan juga analisis statistic inferential yaitu uji pared sample t test dan independent sample t test.

**A. Efektivitas Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Mode Mahasiswa**

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa setelah diterapkannya model pembelajaran *blended learning*, kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa pada kelas eksperimen memperoleh data rata-rata/*mean* sebesar 75,66 sedangkan hasil belajar sebelum diterapkannya model *blended learning* didapatkan data rata-rata/*mean* sebesar 61,87. Dengan adanya data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar mahasiswa kelas eksperimen, namun untuk mengetahui hasil peningkatan secara signifikan dari hasil belajar dengan uji *paired sample t test* yang dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

**Tabel 4 Hasil uji *pared sampel t test* hasil belajar**

<b>Indikator <i>paired sampel t-test</i></b>	<b>Hasil <i>paired sample t test</i></b>
t hitung	14,161
t tabel	2,011
<i>Sig (2 tailed)</i>	0,000

Sumber data: Output SPSS

Berdasarkan dari data tabel 4 di atas ditunjukkan bahwa nilai *sig* lebih kecil dari 0,05 dan nilai t hitung lebih besar dari t tabel, maka dapat diasumsikan bahwa model pembelajaran *blended learning* efektif dalam usaha meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran ilustrasi mode.

Ditunjukkan pula dengan adanya hasil analisis statistik deskriptif yang menunjukkan bahwa setelah diterapkannya model *blended learning* ini kemampuan menggambar ilustrasi mode kelompok eksperimen memperoleh rata-rata/*mean* sebesar 69.04, sedangkan kemampuan menggambar ilustrasi mode sebelum diterapkannya model pembelajaran *blended learning* memperoleh data rata-rata/*mean* dengan nilai 57,53. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa pada kelas eksperimen.

**Tabel 5 Data hasil uji *paired sample t test* kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa**

<b>Indikator <i>paired sample t test</i></b>	<b>Hasil <i>paired sample t test</i></b>
t hitung	13,561
t tabel	2,011
<i>Sig (2 tailed)</i>	0,000

Sumber data: Output SPSS

Jika dilihat pada tabel 5 di atas maka dapat disimpulkan nilai *sig* lebih kecil dari nilai 0,05 dan *t* hitung yang lebih besar dari *t* tabel, maka dapat diasumsikan bahwa model pembelajaran *blended learning* secara efektif berperan meningkatkan kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa. Hasil uji *paired sample t test* pada hasil belajar dan kemampuan menggambar ilustrasi mode pada mahasiswa menunjukkan bahwa model pembelajaran *blended learning* ini efektif dalam peningkatan hasil belajar dan kemampuan menggambar ilustrasi mode pada mahasiswa.

## B. Perbedaan Hasil Belajar dan Keterampilan Menggambar Ilustrasi Mode Mahasiswa Keas Ekseprimen dan Kelas Kontrol

Ditunjukkan dengan hasil analisis statistik deskriptif bahwa setelah diterapkannya model pembelajaran *blended learning*, hasil belajar mahasiswa kelas eksperimen diperoleh data rata-rata/*mean* sebesar 75,66 sedangkan hasil belajar mahasiswa kelas kontrol dengan metode pembelajaran konvensional diperoleh data rata-rata/*mean* dengan nilai 72,27. Hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa kelas eksperimen mempunyai hasil belajar yang lebih baik daripada hasil belajar kelas kontrol, namun untuk mengetahui perbedaan secara signifikan dari hasil belajar dilakukan uji independent *t sample t test* yang dibuktikan pada tabel 6 berikut ini:

**Tabel 6 Data hasil uji independent sample t test hasil belajar**

Indikator <i>independent sample t test</i>	Hasil <i>independent sample t test</i>
<i>t</i> hitung	2,067
<i>t</i> tabel	1,986
<i>Sig</i> (2 tailed)	0,044

Sumber data: Output SPSS

Hasil pada tabel 6 di atas ditunjukkan bahwa nilai *sig* lebih kecil dari 0,05 dengan nilai *t* hitung lebih besar dari *t* tabel, sehingga dapat diasumsikan bahwa mahasiswa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding mahasiswa pada kelas kontrol yang diberikan perlakuan menggunakan cara pembelajaran yang konvensional. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa setelah penerapan model pembelajaran *blended learning*, kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata/*mean* 69,04.

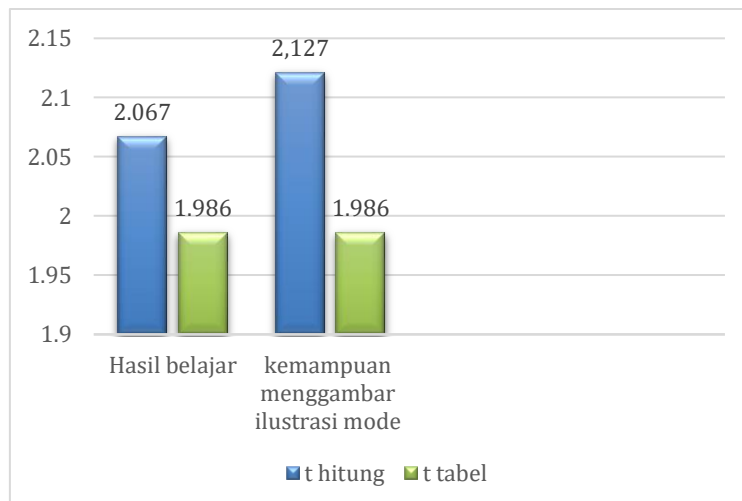
Sedangkan kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa pada kelas kontrol dengan menerapkan metode pembelajaran konvensional mendapatkan hasil nilai rata-rata/*mean* dengan nilai 66,80. Hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa kelas eksperimen mempunyai kemampuan menggambar ilustrasi mode yang lebih baik daripada kelas kontrol, namun untuk mengetahui perbedaan secara signifikan dari kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa dibuktikan dengan uji *independent sample t test* yang ditunjukkan pada tabel 7 berikut ini:

**Tabel 7 Hasil uji *independent sample t test* kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa**

Indikator <i>independent sample t test</i>	Hasil <i>independent sample t test</i>
t hitung	2,127
t tabel	1,986
<i>Sig (2 tailed)</i>	0,037

Sumber data: Output SPSS

Dari data pada tabel 7 di atas ditunjukkan bahwa nilai *sig* lebih kecil dari 0,05 dan nilai *t* hitung lebih besar dari *t* tabel, maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa kelas eksperimen dengan penerapan model *blended learning* mempunyai kemampuan menggambar ilustrasi mode yang lebih baik dibandingkan dengan mahasiswa yang berada di kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran secara konvensional. Gambaran dari uji *independent sample t test* pada hasil belajar mahasiswa dan kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



**Gambar 1 Hasil t hitung dan t tabel hasil belajar dan kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa**

Ditunjukkan pada gambar 1 di atas bahwa nilai *t* hitung pada hasil belajar dan kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa menunjukkan hasil bahwa nilai *t* hitung lebih besar dari nilai *t* tabel, hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa dan kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan pada hasil uji *independent sample t test* pada hasil belajar dan kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *blended learning* mempunyai hasil belajar dan kemampuan menggambar ilustrasi mode yang lebih baik dibandingkan pada kelompok mahasiswa kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran secara konvensional. Implementasi model pembelajaran *blended learning* ini merupakan sebuah solusi untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa adalah cara yang tepat



untuk mengikuti perkembangan teknologi yang selalu berkembang setiap saat. Perkembangan teknologi menuntut semua orang untuk dapat mengakses seluruh kebutuhan manusia melalui akses internet tanpa batas.

Implementasi model pembelajaran blended learning merupakan sebuah solusi guna meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menempuh perkuliahan karena dapat dilaksanakan secara daring maupun luring secara mandiri. Hal tersebut dapat dibuktikan pada ktivitas model pembelajaran blanded learning yang menuntut peserta didik sebagai pusat dari aktivitas pebelajaran atau disebut dengan student centered learning. Peserta didik diharuskan untuk berperan secara aktif dalam setiap aktivitas baik secara individu ataupun berkelompok.

Hal tersebut dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan sikap percaya diri dan dapat meumbuhkan motivasi yang lebih tinggi dalam mengemukakan pendapat baik secara verbal maupun dalam media sosial. Selain itu penerapan blended learning juga membantu peserta didik/mahasiswa dapat mengkombinasikan kemampuan sikap secara daring maupun luring dalam kehidupan secara nyata maupun secara virtual. Dengan adanya perubahan paradigma tersebut maka dapat membuat mahasiswa dapat memaksimalkan kemampuan tanpa dibatasi ruang dan waktu dalam belajar. Dengan mengembangkan kemampuan secara blended leraning tentunya dapat mengakomodasi pertumbuhan keterampilan berpikir tingkat tinggi bagi para mahasiswa yang didapat dimanfaatkan untuk berkomunikasi secara ilmiah.

Adapun manfaat penerapan pembelajaran blended learning bagi keterampilan komunikasi juga diperoleh dari hasil penelitian dari Rais, (2017) yang menunjukkan bahwa hasil belajar dan motivasi belajar diperoleh dari membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol guna mengukur pemanfaatan e-learning yang berbasis pada teknologi guna mengembangkan keterampilan bahasa peserta didik. Hasil penelitian dalam pembelajaran online dapat meningkatkan keterampilan berbahasa dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan dari data dan perhitungan didapatkan hasil belajar dan kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal yang dapat diasumsikan bahwa data pada hasil belajar dan kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa berkategori normal. Selain itu efektivitas hasil belajar dan kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa juga dapat diasumsikan bahwa model pembelajaran blended learning efektif dalam usaha meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran ilustrasi mode.

Kemudian jika dilihat dari pengujian paired t test dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran blended lesarning secara efektif berperan meningkatkan kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa. Hasil uji paired sample t test pada hasil belajar dan kemampuan menggambar ilustrasi mode pada mahasiswa menunjukkan bahwa model pembelajaran blended learning ini efektif dalam peningkatan hasil belajar dan kemampuan menggambar ilustrasi mode pada mahasiswa.

Jika dilihat dari perbedaan hasil belajar dan kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa melalui uji t dapat diasumsikan bahwa mahasiswa kelas eksperimen

dengan menggunakan model pembelajaran blended learning mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding mahasiswa pada kelas kontrol yang diberikan perlakuan menggunakan cara pembelajaran yang konvensional.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa setelah penerapan model pembelajaran blended learning, kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa kelas eksperimen menunjukkan bahwa mahasiswa kelas eksperimen mempunyai kemampuan menggambar ilustrasi mode yang lebih baik daripada kelas kontrol, dan berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa mahasiswa kelas eksperimen dengan penerapan model blended learning mempunyai kemampuan menggambar ilustrasi mode yang lebih baik dibandingkan dengan mahasiswa yang berada di kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran secara konvensional.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran blended learning terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan menggambar ilustrasi mode mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana FT UNY, selain itu, mahasiswa kelas eksperimen mempunyai hasil belajar dan kemampuan menggambar ilustrasi mode lebih baik daripada mahasiswa yang berada pada kelas kontrol yang diberikan perlakuan pembelajaran secara konvensional. Hal tersebut tentunya tidak terlepas pada aspek positif dari model pembelajaran blended learning yang menuntut mahasiswa selalu berperan aktif dalam proses pembelajaran baik secara daring maupun luring.

### **BIBLIOGRAFI**

- Diantari, N. K. Y. (2022). Pembelajaran Ilustrasi Fashion Digital Berbasis Kearifan Lokal Di Program Studi Desain Mode Institut Seni Indonesia Denpasar. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 10(1), 57–64.
- Dwiyogo, W. D. (2018). Developing a blended learning-based method for problem-solving in capability learning. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 17(1), 51–61.
- Fife-Schaw, C. (2012). Quasi-experimental designs. *Research Methods in Psychology*, 75–91.
- Hakim, A. R. (2021). Pengaruh Kompetensi Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Mengelola Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Matriks: Jurnal Sosial Dan Sains*, 2(2), 58–69.
- Hmelo-Silver, C. E., & Chinn, C. A. (2015). Collaborative learning. In *Handbook of educational psychology* (pp. 363–377). Routledge.
- Maryana, F., & Abriano, N. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Capaian Pembelajaran Mahasiswa Program Studi Akuntansi Dan

Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Mode Mahasiswa

Manajemen Pada Perguruan Tinggi Swasta Di Banjarmasin. *Dinamika Ekonomi-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 10(2), 133–146.

- Purwaningsih, E. (2016). Peranan Guru Sebagai Fasilitator dan Motivator dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas XI Smk. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 5(10).
- Rais, A. A., & Suswanto, H. (2017). Perbandingan Implementasi Model Problem Based Learning Dan Direct Instruction Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(8), 1043–1049.
- Salsabila, V. D., Mukti, T. S., Putri, F. R., & Hasanah, S. N. J. (2020). *Capaian pembelajaran daring ditinjau dari model dan motivasi belajar*.
- Setyoko, S., & Indriaty, I. (2018). Penerapan pembelajaran problem based learning berbasis blended learning terhadap hasil belajar kognitif dan motivasi mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(3), 157–166.
- Singh, H. (2021). Building effective blended learning programs. In *Challenges and opportunities for the global implementation of e-learning frameworks* (pp. 15–23). IGI Global.
- Staker, H., & Horn, M. B. (2012). *Classifying K–12 blended learning*.
- Susilo, M. J., Dewantoro, M. H., & Yuningsih, Y. (2022). Character education trend in Indonesia. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 16(2), 180–188.
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Widarwati, S., Budiastuti, E., & Karomah, P. (2014). Implementasi alat evaluasi menggambar busana di smk swasta kelompok pariwisata kabupaten sleman. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(2), 208–214.
- Wihartini, K. (2019). *Analisis manfaat penggunaan model pembelajaran blended learning dalam proses pembelajaran*.

**Copyright holder:**  
Afif Ghurub Bestari (2023)

**First publication right:**  
Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

**This article is licensed under:**

