



## IMPLEMENTASI *BLENDED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA 3 DIMENSI KELAS XI DI SMA NEGERI 1 LEMAHABANG KABUPATEN CIREBON

Agis Ahmad Rodiansjah, Dwi Wahyuni Kurniawati

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email: [nawang@unnes.ac.id](mailto:nawang@unnes.ac.id)

### ABSTRAK

**Kata kunci:**  
*learning videos;*  
*ornaments;*  
*sparkol video*  
*scribe*

**Latar Belakang:** Pembelajaran seni rupa yang dilakukan secara *blended learning* di masa pandemi *covid-19* tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan. Dari hal tersebut dirasa perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana proses pelaksanaan belajar mengajar, hasil karya siswa dan evaluasi karya.

**Tujuan:** Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui penerapan metode *blended learning* seni budaya pada materi seni rupa 3 dimensi kelas XI di SMA N 1 Lemahabang Kabupaten Cirebon; (2) menganalisis hasil karya seni rupa 3 dimensi kelas XI di SMA N 1 Lemahabang Kabupaten Cirebon; (3) mengetahui proses evaluasi seni rupa 3 dimensi kelas 11 di SMA N 1 Lemahabang Kabupaten Cirebon pada pelaksanaan pembelajaran *blended learning*.

**Metode:** Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk membahas fenomena di lapangan dengan empat tahapan berupa pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan atau verifikasi. Subjek penelitian adalah kelas XI MIPA 3 dan XI MIPA 6 berdasarkan teknik *purposive sampling* sebagai sasaran implementasi *blended learning* dengan jumlah 71 siswa.

**Hasil:** Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Proses pelaksanaan *blended learning* pada pembelajaran seni rupa 3 dimensi kelas XI di SMA N 1 Lemahabang Kabupaten Cirebon secara umum sudah tercapai berdasarkan pembagian jumlah presensi siswa yaitu 50% tatap muka dan 50% daring, namun pelaksanaannya tidak sesuai dengan silabus dan RPP; (2) Hasil karya seni rupa 3 dimensi dengan memodifikasi objek kelas XI MIPA 3 dan XI MIPA 6 secara keseluruhan telah memenuhi target guru, namun bagi peneliti masih kurang memuaskan berdasarkan aspek unsur visual, prinsip desain dan kreativitas; (3) Hasil evaluasi karya seni rupa 3 dimensi dengan memodifikasi objek telah memenuhi target bagi guru berdasarkan nilai rata-rata seluruh siswa siswa di atas KKM yaitu nilai rata-rata kelas XI MIPA 3 85.89 dan XI MIPA 6 85.6, namun dalam penilaian dan pengkriteriaan skor yang dilakukan oleh guru dirasa kurang spesifik sehingga pemberian nilai yang diberikan terlihat belum objektif.

**Kesimpulan:** Berdasarkan hasil temuan penelitian dan analisis data yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proses pelaksanaan *blended learning* pada pembelajaran seni rupa 3 dimensi kelas XI di SMA Negeri 1 Lemahabang Kabupaten Cirebon secara umum sudah tercapai berdasarkan pembagian jumlah nomor presensi siswa yaitu 50% tatap muka dan 50% daring.

### ABSTRACT

**Keywords:**  
*learning videos;*  
*ornaments; sparkol*  
*video scribe*

**Background:** Fine arts learning that is done in a *blended learning* manner during the Covid-19 pandemic certainly has advantages and disadvantages. From this it is felt necessary to do research to find out how the teaching and learning process is implemented, student work and work evaluation.

**Purpose:** The aims of this research were: (1) to find out the application of the art and culture blended learning method to 3-dimensional art material for class XI at SMA N 1 Lemahabang, Cirebon Regency; (2) analyzing the results of 3-dimensional art works for class XI at SMA N 1 Lemahabang, Cirebon Regency; (3) knowing the 3-dimensional art evaluation process for class 11 at SMA N 1 Lemahabang, Cirebon Regency in the implementation of blended learning.

**Methods:** This study uses a descriptive qualitative approach to discuss phenomena in the field with four stages in the form of data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions or verification. The research subjects were class XI MIPA 3 and XI MIPA 6 based on the purposive sampling technique as the target for implementing blended learning with a total of 71 students.

**Results:** The results of this study indicate that (1) The process of implementing blended learning in 3-dimensional art learning class XI at SMA N 1 Lemahabang Cirebon Regency in general has been achieved based on the distribution of the number of student attendance, namely 50% face-to-face and 50% online, but the implementation is not appropriate with syllabus and lesson plans; (2) The results of 3-dimensional works of art by modifying class XI MIPA 3 and XI MIPA 6 objects as a whole have met the teacher's target, but for researchers it is still unsatisfactory based on aspects of visual elements, design principles and creativity; (3) The results of the evaluation of 3-dimensional works of art by modifying objects have met the target for teachers based on the average score of all students above the KKM, namely the average value of class XI MIPA 3 85.89 and XI MIPA 6 85.6, but in the assessment and criteria the score made by the teacher is felt to be less specific so that the value given is not objective

**Conclusion:** Based on the findings of research and data analysis that has been carried out, it can be concluded that the process of implementing blended learning in class XI 3-dimensional art learning at SMA Negeri 1 Lemahabang, Cirebon Regency has generally been achieved based on the distribution of the number of student attendance, namely 50% face-to-face and 50% online.

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan dipaksakan untuk beralih kebiasaan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikarenakan adanya pandemi virus *covid-19* yang menyebar begitu cepat ke seluruh dunia dalam waktu yang singkat, sehingga mengakibatkan semua kegiatan pembelajaran di sekolah serta perguruan tinggi di seluruh dunia yang biasanya bertatap muka secara langsung di kelas terpaksa harus beralih menjadi metode pembelajaran daring. Di Indonesia, pembelajaran daring diadakan dengan merujuk pada kebijakan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan *covid-19* di Instansi Pendidikan dan nomor 36962/MPK.A/HK/2020 untuk menghindari bertambahnya korban dan memutus rantai virus *covid-19* (Cusmiati, 2021). Adanya pembelajaran daring membantu siapa saja untuk dapat belajar tanpa kenal waktu dan tempat (Yulianto & Nugraheni, 2021). Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran juga membutuhkan pertemuan tatap muka di kelas untuk membahas kembali dan melengkapi proses belajar yang telah dilaksanakan, sehingga setelah pandemi mulai menurun, pemerintah Indonesia mulai memperbolehkan sekolah-sekolah untuk beroperasi kembali dengan peraturan harus dilaksanakan dengan secara *blended learning* untuk mengurangi jumlah kerumunan di sekolah.

*Blended learning* menurut Soekartawi (2006) merupakan kombinasi dua kualitas pembelajaran yang dilaksanakan melalui tatap-muka maupun daring. Menurut Husamah (2014) *blended learning* menggabungkan kualitas terbaik dari pembelajaran luring dan pembelajaran daring, agar peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar mandiri dan

mengurangi waktu tatap muka atau berkerumun di kelas. Selain itu, Moebis dan Weibelzahl mengartikan *blended learning* sebagai kombinasi antara pembelajaran daring dan luring (tatap muka) dalam kegiatan pembelajaran terpadu (Moebis & Weibelzahl, 2007).

Seni dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki tiga arti, yaitu: (1) keterampilan menghasilkan karya yang berkualitas (dalam kehalusan, keindahan, dll); (2) karya keterampilan luar biasa dalam seni tari, seni lukis, seni pahat, dll.; (3) Kemampuan rasional untuk menciptakan hal-hal yang bernilai tinggi (luar biasa) (KBBI, 2008: 1273).

Menurut Hoeve (1994) Ensiklopedia Nasional Indonesia menjelaskan bahwa seni berasal dari kata latin "*ars*" yang berarti keterampilan mengungkapkan konsep dan gagasan estetis, termasuk kemampuan dan imajinasi untuk mencapai kemampuan menciptakan benda, suasana atau karya yang menciptakan keindahan.

Seni rupa adalah suatu bentuk karya manusia yang diterima secara visual dan secara garis besar terbagi menjadi seni rupa murni dan seni terapan (Bahari, 2008). Seni rupa adalah cabang seni rupa yang membentuk karya seni melalui media yang dapat ditangkap oleh mata dan dirasakan dengan sentuhan. Kesan ini diciptakan dengan berurusan dengan referensi konseptual dan estetika dari titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur dan pencahayaan.

Seni rupa berdasar bentuknya dibagi menjadi dua jenis yaitu seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi. Karya seni rupa dua dimensi atau dwimatra yaitu karya seni rupa yang hanya dapat dinikmati dari satu arah, yaitu dari arah depan karena hanya memiliki dimensi panjang dan lebar (Nurhikma, 2020). Sedangkan seni rupa tiga dimensi merupakan sebuah karya yang memiliki tiga unsur yaitu panjang, lebar, dan tinggi serta memiliki kesan ruang, volume atau isi yang bisa dilihat dari sudut yang berbeda. (Kemendikbud, 2020). Contoh karya seni rupa tiga dimensi adalah patung, topeng, kriya, arsitektur dll.

Berdasarkan bahan yang digunakan untuk membuat seni rupa 3 dimensi, menurut Sahman (1993) teknik pembuatan karya seni rupa 3 dimensi dapat dibedakan menjadi lima cara, yaitu *modeling* (membentuk), *carving* (memahat), *assembling* (merakit), *casting* (mencetak), *constructing* (menyusun).

Menurut KBBI, hasil merupakan sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh usaha (tanam-tanaman, sawah, tanah, ladang, hutan, dan sebagainya), sedangkan arti karya menurut KBBI yaitu hasil perbuatan; ciptaan (terutama hasil karangan) (Santoso, 2023). Jadi pengertian hasil karya adalah merupakan sesuatu yang dibuat dari hasil ciptaan yang berasal dari karangan. Guru dalam melihat dan menilai hasil karya seni rupa 3 dimensi biasanya melihat dari aspek unsur visual, prinsip dan kreativitas siswa yang menjadi acuan guru agar pada saat memberikan penilaian bisa lebih objektif.

Modifikasi secara umum diartikan sebagai usaha untuk mengubah atau menyesuaikan. Namun secara khusus modifikasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan dan menampilkan sesuatu hal yang baru, unik, dan menarik. Menurut Kartika (2017) dalam ilmu estetika terdapat unsur disain yang salah satunya, yaitu *shape*, unsur *shape* atau bangun dalam karya seni, dapat berupa menyerupai wujud alam dan tidak menyerupai wujud alam sama sekali. Keduanya akan terjadi sesuai dengan kemampuan seniman yang menciptakannya. Perubahan wujud tersebut antara lain, yaitu stilasi, distorsi, transformasi dan deformasi.

Stilasi adalah penggambaran bentuk dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar, seperti yang banyak digunakan pada stilasi penggambaran ornamen untuk motif batik, tatah sungging dan lain sebagainya, sedangkan distorsi adalah penggambaran bentuk untuk pencapaian karakter, misalnya topeng dengan warna merah dan mata melotot untuk melebihkan karakter tokoh yang digambarkan, selanjutnya istilah transformasi adalah penggambaran karakter dengan cara memindahkan wujud dari objek yang satu ke objek yang lain, sehingga menciptakan perwujudan karakter ganda pada satu karya, seperti penggambaran manusia berkepala binatang. Terakhir adalah deformasi, yaitu pencapaian bentuk dengan cara mengambil unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengkaji tentang pembelajaran *blended learning* khususnya pada mata pelajaran seni budaya di kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Lemahabang Kabupaten Cirebon pada masa pandemi *covid-19*, sehingga dipilih pendekatan kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang membahas fenomena di lapangan. Bogdan dan Taylor dalam Moleong (2021) mendefinisikan metode kualitatif sebagai proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa bahasa tulisan atau lisan orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut Ulfatin (2013), salah satu ciri utama deskriptif adalah penyajiannya yang naratif (banyak deskripsi kata). Jadi, metode penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berorientasi pada fenomena di lapangan dengan tujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pembelajaran *blended learning* yang digunakan pada mata pelajaran seni budaya di kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Lemahabang pada masa pandemi *covid-19* dan masalah yang dihadapi siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Lemahabang Kabupaten Cirebon selama proses pembelajaran *blended learning*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian “Implementasi *Blended Learning* pada Pembelajaran Seni Rupa 3 Dimensi Kelas XI di SMA Negeri 1 Lemahabang Kabupaten Cirebon” meliputi observasi, wawancara, angket dan studi dokumen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Pelaksanaan *Blended Learning* dalam Pembelajaran Seni Rupa 3 Dimensi Kelas XI di SMA Negeri 1 Lemahabang Kabupaten Cirebon**

Dalam kurikulum ini guru melakukan dua metode pembelajaran karena menyesuaikan dengan kondisi saat itu. Waktu pelaksanaan belajar mengajar dibagi dua jenis menggunakan metode *blended learning*, 50% tatap muka dan 50% daring. Pelaksanaan teknis kedua jenis metode tersebut secara lebih rinci akan dijelaskan lebih lanjut pada uraian di bawah ini.

Pembagian murid untuk pelaksanaan pembelajaran tatap muka dan daring dibagi berdasarkan nomor presensi. Pada minggu pertama kelas XI MIPA 3 dan XI MIPA 6 untuk nomor presensi 1-18 melakukan pembelajaran tatap muka di kelas, sedangkan untuk nomor presensi 19-36 melakukan pembelajaran daring di rumah mengikuti pembelajaran dengan melalui aplikasi MS Teams dalam waktu yang sama dengan para siswa yang mengikuti pembelajaran tatap muka. Kemudian untuk minggu depannya ditukar, yang minggu lalu mengikuti pembelajaran daring menjadi tatap muka, sedangkan yang tatap muka diganti menjadi daring.

Pelaksanaan pembelajaran *blended learning* yang dilakukan oleh guru seni budaya di sekolah SMA Negeri 1 Lemahabang Kabupaten Cirebon pada materi seni rupa 3 dimensi dengan memodifikasi objek di kelas XI MIPA 3 dan XI MIPA 6 semester 2 angkatan 2021/2022 dilakukan dengan tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

### ***Perencanaan Pembelajaran***

Perencanaan pembelajaran meliputi silabus, rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, persiapan media pembelajaran, instrumen penilaian dan evaluasi pembelajaran.

#### 1) Silabus

Silabus yang dibuat oleh guru mencakup kompetensi inti, kompetensi dasar, materi pokok, kegiatan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu dan sumber belajar. Pada kompetensi inti, guru menjelaskan mengenai sikap yang harus dimiliki oleh peserta didik, patokan tentang pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan materi

serta mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Di dalam kompetensi dasar terdapat kompetensi yang terdiri dari atas sikap juga pengetahuan dalam memahami karya seni rupa berdasarkan jenis, tema dan nilai estesisnya. Kemudian dalam kompetensi dasar juga terdapat keterampilan dalam membuat karya seni rupa 3 dimensi dengan melihat model.

Materi pokok yang terdapat pada kompetensi dasar atas sikap dan pengetahuan yaitu karya seni rupa 3 dimensi berdasarkan jenis, tema dan nilai estesisnya, sedangkan yang terdapat pada kompetensi dasar keterampilan yaitu pembuatan karya seni rupa 3 dimensi dengan melihat model.

Pada kegiatan pembelajaran dari aspek pengetahuan yaitu mengamati dan mengklasifikasi karya seni rupa berdasarkan jenis, tema dan nilai estesisnya serta mempresentasikan hasil pengamatan terhadap jenis, tema dan nilai estesis dalam karya seni rupa. Pada kegiatan pembelajaran dari aspek keterampilan yaitu membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan melihat model (benda mati, benda hidup dan foto/gambar), bereksplorasi dengan berbagai media dan teknik serta mengkomunikasikan konsep hasil eksplorasi berkarya tiga dimensi dengan berbagai media dan teknik.

Penilaian yang dilakukan guru dalam menilai hasil belajar siswa berdasarkan aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Alokasi waktu yang digunakan pada setiap kegiatan pembelajaran yaitu 2 jam pelajaran. Sumber belajar yang digunakan guru berasal dari buku seni budaya (kementerian pendidikan dan kebudayaan republik indonesia), Buku Seni Budaya untuk SMA-MA/SMK Kelas XI dan E-dukasi.net.

Dari uraian di atas mengenai silabus yang dibuat oleh guru menurut peneliti sangat kurang relevan dengan kompetensi dasar dari Kurikulum 2013 terbaru, tidak sesuai dengan keadaan pandemi covid-19, serta berbeda dengan pada saat pelaksanaan pembelajarannya. Di dalam silabus kompetensi dasarnya yaitu mengenai pembelajaran seni rupa 3 dimensi dengan melihat model, sedangkan pada pelaksanaannya guru mengajarkan mengenai seni rupa 3 dimensi dengan memodifikasi objek dengan menggunakan metode blended learning. Pada silabus juga tidak dijelaskan mengenai indikator pencapaian kompetensi serta bahan atau alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## 2) RPP

Pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru terdapat kompetensi dasar, materi, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran (pendahuluan pembelajaran, inti pembelajaran dan penutup), penilaian (sikap, pengetahuan dan keterampilan) dan alokasi waktu.

Pada kompetensi dasar terdiri dari: (a) KD 3.1 memahami konsep, unsur, fungsi, jenis dan teknik dalam berkarya seni rupa 3 dimensi dengan memodifikasi objek; (b) KD 3.2 menganalisis karya seni rupa tiga dimensi dengan memodifikasi objek; (c) KD 3.3 merancang konsep dan teknik seni rupa tiga dimensi dengan memodifikasi objek secara mandiri; (d) KD 4.1 mempresentasikan teknik dalam berkarya seni rupa 3 dimensi dengan memodifikasi objek; KD 4.3 menerapkan konsep, unsur, fungsi, jenis, dan teknik dalam berkarya seni rupa 3 dimensi dengan memodifikasi objek; (e) KD 4.4 membuat karya seni rupa 3 dimensi dengan memodifikasi objek

Materi yang di ajarkan dalam RPP adalah modifikasi karya seni rupa 3 dimensi dengan tujuan pembelajarannya yaitu “Melalui Pengalaman belajar daring peserta didik dapat menganalisis unsur, konsep, fungsi, jenis, dan teknik dalam berkarya 3 dimensi dengan memodifikasi objek dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin dan kreatif selama proses pembelajaran dan bersikap aktif”. Perumusan materi pembelajaran pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) belum menggolongkan materi pembelajaran kedalam fakta, konsep, prosedur dan prinsip. Materi pembelajaran hanya mencantumkan topik dan sub topik. Padahal jika dilakukan penggolongan maka penyajian kepada peserta didik akan lebih mudah dan proses pemahaman mereka akan semakin optimal.



Tujuan pembelajaran yang ditulis guru ternyata untuk metode pembelajaran daring bukan untuk pembelajaran blended learning serta tidak dijelaskan indikator dari tujuan pembelajaran tersebut. perumusan tujuan pembelajaran masih belum menggunakan kata kerja operasional karena guru masih menggunakan kata “menganalisis”, sedangkan kata menganalisis hanya digunakan untuk menjabarkan kompetensi dasar, sebab kata menganalisis bukan kata operasional dan juga pada setiap ranah kognitif yang ada pada kompetensi dasar guru tidak menjelaskan atau menjabarkannya pada perumusan tujuan pembelajaran. Guru pada tujuan pembelajaran masih belum mencantumkan degree, yaitu tingkat pencapaian siswa dalam belajar tentang suatu materi pembelajaran yang harus dicantumkan akan pencapaian tujuan jelas dan terarah.

Kegiatan pembelajaran yang di rancang guru dalam 7x2JP meliputi pendahuluan, inti dan penutup. Pada bagian pendahuluan pembelajaran di jelaskan kegiatan guru dalam membuka pembelajaran. Kemudian pada bagian inti pembelajaran guru menjelaskan mengenai materi pembelajaran sekaligus dengan penugasan praktik. Pada bagian penutup guru menyimpulkan materi yang sudah di ajarkan, kemudian membaca doa bersama dan menutup pembelajaran. Dari susunan kegiatan pembelajaran tersebut tidak dijelaskan secara rinci mulai dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketujuh, namun guru menggabungkan semuanya dalam satu pertemuan tidak dalam tujuh pertemuan.

Pada penilaian, guru melihatnya dari aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penilaian pada aspek keterampilan yang dibuat guru tidak dijelaskan indikator apa saja yang harus di capai hanya berupa produknya saja, jadi penilaian yang dilakukan dirasa kurang objektif.

### 3) Bahan Ajar

Bahan ajar yang digunakan yaitu mengikuti buku paket kelas XI yang disediakan oleh Kemdikbud dan juga dari buku paket seni budaya kelas XI penerbit BAILMU edisi revisi. Selain itu juga siswa bisa mencari bahan ajar atau materi yang dibutuhkan di internet.

### 4) Persiapan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode blended learning berbeda dengan pembelajaran full tatap muka. Media yang digunakan yaitu perangkat komputer, proyektor InFocus jaringan internet/wifi, laptop, handphone, video pembelajaran, ruang kelas, sarana dan prasarana ruang kelas dan tiga model gambar hasil karya 3 dimensi.

### 5) Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian yang disediakan oleh guru di SMA N 1 Lemahabang Kabupaten Cirebon diuraikan sebagai berikut: (a) Penilaian sikap, pada penilaian sikap berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum dan pengamatan langsung dilakukan oleh guru; (b) Pengetahuan. Penilaian pengetahuan didasarkan melalui tes tertulis, seperti ulangan harian, UTS dan UAS; (c) Keterampilan, Penilaian keterampilan kemampuan unjuk kerja, diskusi, dan penilaian portofolio; (d) Penilaian Unjuk Kerja, Penilaian unjuk kerja dapat dilihat pada ujian hasil karya dan instrumen penilaian; (e) Penilaian Diskusi, pada penilaian diskusi terdiri dari penguasaan materi, kemampuan membuat karya dengan jenis bahan plastisin, dan kemampuan membuat karya dengan teknik; (f) Penilaian Portofolio, kumpulan semua tugas yang sudah dikerjakan peserta didik, seperti catatan, PR, dll.

## ***Pelaksanaan Pembelajaran***

Berdasarkan observasi, wawancara dan studi dokumen, pelaksanaan pembelajaran seni budaya dengan metode blended learning di kelas XI MIPA 3 dan XI MIPA 6 SMA Negeri 1 Lemahabang Kabupaten Cirebon dilaksanakan 7x2 jam pertemuan, yaitu

pertemuan pertama dan kedua pemberian materi, pertemuan ketiga dan keempat proses berkarya siswa dan pertemuan kelima hingga ketujuh digunakan untuk guru mengevaluasi karya. Dikarenakan menyesuaikan dengan keadaan yaitu pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring dilakukan dalam waktu yang sama dengan membagi jumlah siswa yaitu 50% di kelas (tatap muka) dan 50% di rumah (daring).

Pembagian murid untuk pelaksanaan pembelajaran tatap muka dan daring dibagi berdasarkan nomor presensi. Pada minggu pertama kelas XI MIPA 3 dan XI MIPA 6 untuk siswa dengan nomor presensi 1-18 melakukan pembelajaran tatap muka di kelas, sedangkan untuk nomor presensi 19-36 melakukan pembelajaran daring di rumah mengikuti pembelajaran dengan melalui aplikasi MS Teams dalam waktu yang sama dengan para siswa yang mengikuti pembelajaran tatap muka. Kemudian untuk minggu selanjutnya ditukar, yang minggu sebelumnya mengikuti pembelajaran daring menjadi tatap muka, sedangkan yang tatap muka diganti menjadi daring. Pembelajaran mengikuti penggunaan durasi waktu MS Teams yang terbatas, maka 2 jam pelajaran setiap pertemuan itu hanya bisa dilaksanakan dengan alokasi waktu kurang lebih 30 menit.

Dalam setiap pertemuan terdapat beberapa aktivitas yang harus dilakukan baik oleh siswa maupun guru. Kegiatan tersebut meliputi aktivitas guru dan siswa sebelum pembelajaran, pengaturan latar kelas (luring dan daring), pembukaan pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran dan penutup. Secara lebih rinci, kegiatan tersebut akan diuraikan pada tiap pertemuan pembelajaran sebagai berikut.

1) Pertemuan Pertama

Berdasarkan observasi, aktivitas dalam inti pembelajaran pada pertemuan pertama guru menyampaikan materi mengenai konsep, unsur, fungsi, jenis dan teknik dalam berkarya seni rupa 3 dimensi dengan memodifikasi objek melalui power point setelah itu memberikan pertanyaan kepada para siswa agar berdiskusi mengenai jawaban dan mendemonstrasikan hasil jawabannya.



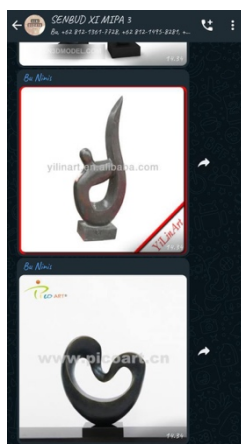
**Gambar 1. Aktivitas Guru dan Siswa dalam Inti Pembelajaran Saat Luring**



**Gambar 2. Aktivitas Guru dan Siswa dalam Inti Pembelajaran Saat Daring**

## 2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua guru memberikan stimulus dengan mengirim tiga gambar patung non figuratif pada grup WhatsApp kelas dan mengajak para siswa untuk menganalisis ketiga karya tersebut berdasarkan aspek unsur, fungsi, jenis, dan teknik yang terdapat pada ketiga objek gambar karya patung tersebut. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi setelah itu peserta didik dipersilahkan untuk mendemonstrasikan hasil analisisnya. Setelahnya para siswa diminta untuk pertemuan berikutnya membawa bahan lilin malam untuk penugasan berkarya seni membentuk dengan memodifikasi objek.



**Gambar 3. Penugasan Praktik Melalui Grup WhatsApp**

Peserta didik yang melakukan pembelajaran tatap muka di kelas menyimak materi yang disampaikan guru melalui layar proyektor InFocus mengenai menganalisis karya seni rupa 3 dimensi dengan memodifikasi objek, sedangkan siswa yang melakukan pembelajaran daring menyimak materi melalui aplikasi MS Teams. Objek yang dianalisis yaitu tiga gambar patung non figuratif yang dikirim guru melalui grup WhatsApp. Siswa menganalisis ketiga karya tersebut dari segi unsur, fungsi, jenis dan teknik yang digunakan. Siswa melakukan diskusi dan tanya jawab secara tatap muka dan daring. Para siswa yang melaksanakan pembelajaran di kelas (tatap muka) terlihat serius dalam menganalisis karya, diskusi dan tanya jawab. Sedangkan para siswa yang melaksanakan pembelajaran secara daring terlihat kurang antusias dalam melakukan diskusi dan tanya jawab seperti mematikan mikrofon dan kamera, hanya beberapa saja yang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

## 3) Pertemuan Ketiga

Berdasarkan observasi, pada pertemuan ketiga guru menugaskan peserta didik untuk berkarya seni patung dengan memodifikasi objek. Patung yang dimaksud guru yaitu dalam ukuran kecil, sedangkan menurut peneliti hal tersebut belum bisa dikatakan sebagai sebuah patung.

Dalam memodifikasi karya, siswa diminta untuk memilih teknik memodifikasi, di antaranya yaitu teknik menstilasi, distorsi, deformasi dan transformasi. Guru meminta agar proses pembuatan karya didokumentasikan dari proses pengerjaan 0-25%, 25-50%, 50-75% dan 75-100% (4 foto). Hasil karya diharuskan 50% beda dari objek yang ditiru dan minimal tinggi karya 10 cm. Hasil dokumentasi tersebut kemudian dikumpulkan melalui PJ (penanggung jawab) untuk diupload ke akun instagram kelas.

## 4) Pertemuan Keempat

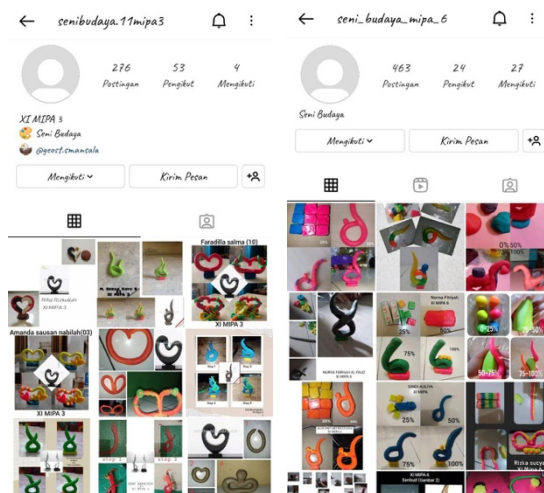
Berdasarkan observasi, pada pertemuan keempat guru meminta siswa untuk melanjutkan kembali dalam mengerjakan tugas membuat karya seni membentuk menggunakan lilin malam. Guru mengawasi siswa dalam berkarya di ruang kelas (tatap muka), namun guru terlihat lebih fokus mengawasi siswa yang berada di ruang kelas



dari pada mengawasi siswa yang berkarya di dalam MS Teams. Guru hanya sesekali menanyakan atau berbicara pada siswa yang berada di MS Teams untuk membuka video yang dimatikan.

#### 5) Pertemuan Kelima

Berdasarkan Observasi, pada pertemuan kelima guru memantau proses siswa dalam berkarya seni rupa 3 dimensi dengan memodifikasi objek dan mengevaluasi karya siswa bagi yang telah mengumpulkan karya dan hasil foto dokumentasi karya melalui akun instagram kelas. Siswa pada pertemuan kelima, mengerjakan tugas karya seni rupa 3 dimensi dengan memodifikasi objek bagi yang belum menyelesaikan, sedangkan bagi siswa yang sudah menyelesaikan seluruh tugasnya diminta untuk mengapresiasi karya temannya di akun *instagram* kelas.



Gambar 4. Akun *Instagram* Kelas IX MIPA 3 dan IX MIPA 6

#### 6) Pertemuan Keenam Hingga Ketujuh

Berdasarkan Observasi, pada pertemuan keenam hingga ketujuh guru memantau proses siswa dalam berkarya seni rupa 3 dimensi dengan memodifikasi objek dan mengevaluasi karya siswa bagi yang telah mengumpulkan karya dan hasil foto dokumentasi karya di akun *instagram* kelas.

Siswa pada pertemuan keenam hingga ketujuh mengerjakan tugas karya seni rupa 3 dimensi dengan memodifikasi objek bagi yang belum menyelesaikan, sedangkan bagi siswa yang sudah menyelesaikan seluruh tugasnya diminta untuk mengapresiasi karya temannya di akun *instagram* kelas.

Pelaksanaan *blended leaning* pada pembelajaran seni rupa 3 dimensi dengan memodifikasi objek kelas XI MIPA 3 dan MIPA 6 di SMA Negeri 1 Lemahabang Kabupaten Cirebon mengalami beberapa masalah dan kendala, khususnya pada pembelajaran daring. Guru seni budaya Ibu Anissa Karina H. S.Pd dalam wawancara secara tidak terstruktur menjelaskan bahwa “seringkali komputer yang berada di setiap kelas tidak bisa digunakan karena error, tidak ada jaringan internet dan lain hal, jadi terpaksa guru sering menggunakan *handphone* atau laptop untuk melaksanakan pembelajaran *blended learning*”. Guru juga mengeluhkan sulitnya mengawasi siswa bagi yang melaksanakan pembelajaran daring di rumah karena tidak bisa mengetahui apakah siswa menyimak materi yang disampaikan dengan baik atau tidak. Ketika pembelajaran daring melalui aplikasi *MS Teams*, pada saat guru menyampaikan materi, ada beberapa siswa yang mematikan kamera dan ada siswa yang terlihat seperti tidak mendengarkan dan menyimak materi yang sedang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan dari 63 lembar angket yang disebar kepada siswa kelas XI MIPA 3 dan XI MIPA 6, terdapat 56 siswa yang mengatakan bahwa pelaksanaan *blended learning* pada pembelajaran daring dirasa kurang efektif, alasannya yaitu diantaranya ada yang mengatakan bahwa penyampaian materi dan praktik terbatas oleh waktu,

materi terkadang sulit dimengerti dikarenakan jaringan internet yang kurang stabil dan pada saat guru menjelaskan tentang praktik siswa merasa kurang memahami dan lebih paham ketika pada saat pembelajaran luring.

Dari berdasarkan hasil observasi dan sebaran angket pada siswa kelas XI MIPA 3 dan XI MIPA 6 peneliti menyimpulkan bahwa proses pelaksanaan *blended learning* pada pembelajaran seni rupa 3 dimensi kelas XI di SMA Negeri 1 Lemahabang Kabupaten Cirebon secara umum sudah tercapai, namun terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih baik dan ideal. Salah satu keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari ketercapaian dari pembagian jumlah siswa berdasarkan nomor presensi yaitu 50% di kelas (tatap muka) dan 50% di rumah (daring). Kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran salah satunya berupa penyusunan silabus dan RPP yang dibuat oleh guru belum sesuai dengan realita pelaksanaan pembelajaran *blended learning*.

### **Hasil Karya Seni Rupa 3 Dimensi Kelas XI di SMA Negeri 1 Lemahabang Kabupaten Cirebon**

Penugasan seni rupa 3 dimensi telah dilakukan oleh seluruh siswa, baik siswa kelas XI MIPA 3 maupun siswa kelas XI MIPA 6. Penugasan yang dimaksud yaitu memodifikasi karya patung abstrak yang sebelumnya sudah dikirim guru melalui grup *WhatsApp*. Hasil karya siswa memiliki kreativitas dan keunikan yang berbeda di antara satu siswa dengan siswa yang lain. Setelah karya dikumpulkan, guru seni budaya kemudian melakukan penilaian terhadap semua karya tersebut.

Berdasarkan sampel 2 karya terbaik, 2 karya tengah dan 2 karya terbawah dari kelas XI MIPA 3 dan XI MIPA 6, hasil karya seni rupa 3 dimensi peserta didik dengan memodifikasi objek atas dasar kreativitas sudah bagus menurut guru namun masih harus ditingkatkan lagi terutama dalam hal memodifikasi objek. Bagi peneliti hasil karya siswa masih kurang memuaskan, karena dari semua karya siswa, masih ada beberapa siswa yang masih tidak memberikan gubahan atau modifikasi pada karyanya, entah karena siswa itu tidak paham tentang memodifikasi karya atau karena hal lain, dan juga bahan yang digunakan menurut peneliti kurang cocok untuk siswa tingkat SMA dan tugas membuat bentuk karya dari plastisin ini cenderung cocok untuk anak tingkat TK atau SD. Tinggi karya hampir rata-rata dibawah 10cm sehingga terlihat kurang memuaskan. Objek yang dimodifikasi juga kebanyakan objek flora yang mungkin sudah mereka pahami dan jumpai pada kehidupan sehari-hari.

Karya seni rupa 3 dimensi siswa kelas XI MIPA 3 dan MIPA 6 dalam aspek unsur visual sudah bagus karena dilihat dari karya para siswa sudah bisa memberikan kesan garis, bentuk, tekstur, warna, volume dan gelap terang. Dalam hal prinsip desain, secara keseluruhan siswa sudah mampu untuk mengaplikasikan prinsip rupa pada karya yang terlihat dari karya siswa bisa menciptakan bentuk karya yang memiliki kesan keseimbangan, proporsi, dominasi dan irama.

Kretivitas siswa kelas XI MIPA 3 dan XI MIPA 6 dalam mengerjakan tugas membuat karya seni rupa 3 dimensi dengan memodifikasi objek menurut peneliti masih harus ditingkatkan lagi karena masih ada beberapa siswa dalam membuat karya terlihat masih sama dengan bentuk objek tanpa memberikan modifikasi atau perubahan dalam karyanya.

### **Evaluasi Karya Seni Rupa 3 Dimensi Kelas XI di SMA Negeri 1 Lemahabang Kabupaten Cirebon pada Pelaksanaan Pembelajaran dengan Metode *Blended Learning***

Evaluasi karya seni rupa 3 dimensi dengan memodifikasi objek di kelas XI MIPA 3 dan XI MIPA 6 dilakukan guru dengan memberikan penugasan kepada peserta didik untuk membuat karya seni membentuk dari bahan plastisin dengan memodifikasi objek dari

gambar karya seni patung non figuratif dan yang dinilai oleh guru dilihat dari kreativitas siswa. Kreativitas siswa itu menurut instrumen penilaian yang dibuat oleh guru yaitu peserta didik dapat membuat dan menganalisis fungsi, jenis dan teknik beserta contoh seni rupa tiga dimensi dengan memodifikasi objek.

**Tabel 1. Instrumen Penilaian Unjuk Karya**

Soal	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Peserta didik dapat membuat dan menganalisis fungsi, jenis dan teknik beserta contoh seni rupa tiga dimensi dengan memodifikasi objek dengan sangat tepat.	4
	Peserta didik dapat membuat dan menganalisis fungsi, jenis dan teknik beserta contoh seni rupa tiga dimensi dengan memodifikasi objek dengan tepat.	3
	Peserta didik dapat membuat dan menganalisis fungsi, jenis dan teknik beserta contoh seni rupa tiga dimensi dengan memodifikasi objek dengan kurang tepat.	2
	Peserta didik dapat membuat dan menganalisis fungsi, jenis dan teknik beserta contoh seni rupa tiga dimensi dengan memodifikasi objek dengan tidak tepat.	1
Jumlah Skor Maksimum		8

Kriteria penilaian (skor)

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Kurang Baik

25 = Tidak Baik

Cara mencari nilai (N) = Jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi jumlah skor maksimal dikali skor ideal (100)

Dari instrumen penilaian karya seni membentuk dengan memodifikasi objek di atas, di dapatkan nilai akhir kelas XI MIPA 3 dan XI MIPA 6 oleh guru yaitu berdasarkan menjumlahkan nilai rata-rata seluruh siswa. kelas XI MIPA 3 mendapatkan nilai rata-rata 85.89 sedangkan nilai rata-rata XI MIPA 6 adalah 85.6.

Dalam penilaian yang dibuat oleh guru pada karya seni rupa 3 dimensi dengan memodifikasi objek menurut peneliti terdapat ketidaksesuaian dalam instrumen penilaian unjuk karya pada aspek yang dinilai dan kriteria pada keterangan skor tidak menggunakan skala interval. Instrumen penilaian unjuk karya dirasa masih kurang spesifik yaitu belum menampilkan indikator penilaian secara rinci mengenai harus bagaimana kualitas karya patung yang baik dan benar. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa guru dalam memberikan penilaian kepada siswa dirasa kurang objektif.

Latar belakang guru yang merupakan lulusan dari jurusan seni tari mungkin mengakibatkan kurangnya guru dalam menguasai materi, kurang dalam menyampaikan materi, kurang menguasai dalam menganalisis karya siswa serta kurang memahami cara mengevaluasi karya siswa. Sehingga pada pelaksanaan dan hasil pembelajaran seni rupa 3 dimensi dengan memodifikasi objek menjadi kurang memuaskan.

Menurut peneliti, aspek penilaian karya yang spesifik berdasarkan materi yang diajarkan bisa dilihat dari unsur visual, prinsip desain dan kreativitas. Berikut ini tabel instrumen penilaian unjuk karya siswa yang sesuai menurut peneliti.

**Tabel 2. Instrumen Penilaian Unjuk Karya**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Unsur visual	30
2.	Prinsip desain	30
3.	Kreativitas	40
TOTAL		100

Cara mencari nilai (N) = Jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi jumlah skor maksimal dikali skor ideal (100)

Masalah evaluasi karya siswa pada *blended learning* bukan hanya terdapat pada penilaian karya oleh guru, tapi juga terdapat pada kesungguhan siswa dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan. Pemberian batas waktu pengumpulan karya tidak dimanfaatkan oleh beberapa siswa karena ada sedikit siswa di kelas XI MIPA 3 dan XI MIPA 6 yang

sulit untuk mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang telah diberikan. Kendala juga terdapat pada pengumpulan foto dokumentasi proses pengerjaan karya yang diupload melalui akun *instagram* kelas seperti hanya menyertakan satu atau dua foto proses pengerjaan saja kurang dari yang diinstruksikan oleh guru yaitu 4 foto dokumentasi karya. Foto proses dokumentasi karya tersebut meliputi 0-25% pengerjaan, 25 - 50% pengerjaan, 50 – 75% pengerjaan dan 75 – 100% pengerjaan. Dari beberapa kendala itu mengakibatkan guru sulit untuk memberikan penilaian karya pada beberapa siswa tersebut.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan analisis data yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proses pelaksanaan *blended learning* pada pembelajaran seni rupa 3 dimensi kelas XI di SMA Negeri 1 Lemahabang Kabupaten Cirebon secara umum sudah tercapai berdasarkan pembagian jumlah nomor presensi siswa yaitu 50% tatap muka dan 50% daring. Namun guru masih belum mampu menyusun silabus dan RPP yang sesuai dengan realita pelaksanaan pembelajaran.

Hasil karya seni rupa 3 dimensi dengan memodifikasi objek kelas XI MIPA 3 dan XI MIPA 6 menurut guru telah memenuhi target berdasarkan aspek kreativitas siswa. Bagi peneliti penilaian karya siswa yang dilakukan oleh guru belum objektif jika hanya berdasarkan kreativitas siswa, namun juga harus berdasarkan aspek unsur visual dan prinsip desain. Berdasarkan analisis peneliti, karya siswa masih ada beberapa yang belum memenuhi aspek unsur visual, prinsip desain dan kreativitas. Pada bahan yang digunakan untuk penugasan tidak sesuai untuk siswa tingkatan SMA, rata-rata tinggi hasil karya siswa terlalu kecil dan hasil karya siswa masih ada yang belum memberikan modifikasi bentuk pada karya.

Hasil evaluasi karya seni rupa 3 dimensi dengan memodifikasi objek kelas XI MIPA 3 dan XI MIPA 6 telah memenuhi target bagi guru. Hal tersebut berdasarkan hasil nilai rata-rata karya siswa kelas XI MIPA 3 yaitu 85.89, dan hasil nilai rata-rata siswa kelas XI MIPA 6 adalah 85.6 yang bisa dibilang sudah memenuhi target bagi guru. Namun dalam penilaian yang dilakukan oleh guru dirasa kurang spesifik pada aspek yang dinilai dan pada kriteria pemberian skor, sehingga pemberian nilai yang diberikan kurang objektif.

### DAFTAR PUSTAKA

- Bahari, N. (2008). *Kritik seni: wacana, apresiasi, dan kreasi*. Pustaka Pelajar.
- Cusmiati, C. (2021). *Efektivitas Perkuliahan Dalam Jaringan Daring Di Masa Pandemi COVID-19 Di Universitas Muhammadiyah Mataram*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Hoeve, V. (1994). *Ensiklopedi Nasional Indonesia*. Jakarta: PT Ichtiar Baru.
- Husamah, H. (2014). *Pembelajaran bauran (Blended learning)*. *Research Report*.
- Kartika, D. S. (2017). *Seni Rupa Modern (Edisi Revisi)*. *Rekayasa Sains*.
- Moebis, S., & Weibelzahl, S. (2007). *Blended Learning: Towards a mix for SMEs-stakeholders and their priorities*. *Blended Learning*, 162.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhikma, N. (2020). *Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi Untuk Peserta Didik Kelas X SMAN 3 Bantaeng*. Fakultas Seni dan Desain.
- Rahmat, I., & Ridwan, R. (2020). *Implementasi Andragogi Platform E-learning pada Blended Learning di Universitas Negeri Padang*. *Journal of Education Technology*, 4(2), 133-140.
- Sahman, H. (1993). *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Santoso, B. (2023). *Modul konsep Pembelajaran Berbasis Alam Perspektif Al-Qurân. Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 1(4), 221–242.
- Soekartawi, S. (2006). *Blended e-learning: Alternatif model pembelajaran jarak jauh di Indonesia*. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.

- Ulfatin, N. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bayumedia Publishing.
- Witthin, A. E., Harini, N., & Gusanti, Y. (2022). Penerapan Blended Learning pada Pembelajaran Seni Budaya bagi Siswa Kelas VIII C SMPN 16 Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(7), 958-970.
- Yulianto, D., & Nugraheni, A. S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Effectiveness Of Online Learning in Indonesian Language Learning. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 33–42.



**This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).**