

**PENERAPAN PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
PPKN DI UPT SMA NEGERI 1 LAHAT**

SKRIPSI

Oleh :

Amelya Salsadila

Nomor Induk Mahasiswa 06051281722023

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2021

**PENERAPAN PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
PPKN DI UPT SMA NEGERI 1 LAHAT**

SKRIPSI

Oleh :


Amelya Salsadila

Nomor Induk Mahasiswa 0605128722023


Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan :

Pembimbing 1,


Drs. Alfiandra, M.Si
NIP.196702051992031004

Pembimbing 2,


Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si
NIP.196911151994012001

Mengetahui :

Koordinator Program Studi


Sulkipani, S.Pd., M.Pd
NIP. 198707042015041002



**PENERAPAN PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
PPKN DI UPT SMA NEGERI 1 LAHAT**

SKRIPSI

Oleh :

Amelya Salsadila

Nomor Induk Mahasiswa 06051281722023

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Senin

Tanggal : 22 November 2021

Mengesahkan:

Pembimbing 1,

Drs. Alfiandra, M.Si.

NIP.196702051992031004

Pembimbing 2,

Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si.

NIP.196911151994012001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PPKn

Sulkipan, S.Pd, M.Pd.

NIP. 198707042015041002

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia merupakan aspek penting yang bertujuan untuk mengembangkan dan membentuk potensi yang ada pada peserta didik. Selama proses pembelajaran, peran aktif guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik sangat diperlukan. Peran aktif yang baik dari siswa dan guru akan menghasilkan keberhasilan belajar yang maksimal. Sebaliknya, jika salah satu pihak baik dari pendidik dan peserta didik tidak berperan aktif, maka keberhasilan belajar kurang bisa maksimal.

Pembelajaran yang diterapkan di berbagai sekolah di Indonesia yang masih banyak menggunakan sistem pembelajaran dengan pola konvensional atau pola tradisional yaitu masih menggunakan pembelajaran yang mengedepankan tatap muka antara guru dan peserta didik. Pembelajaran konvensional ini dilakukan dengan pembelajaran yang terpusat pada guru (*teacher centered learning*) padahal didunia pendidikan, dunia kerja ataupun dunia bisnis dihadapkan dengan kehidupan yang berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) yang memudahkan kita dalam berbagai urusan.

Husamah (2014:1) menyebutkan bahwa dalam pola pembelajaran berbasis ICT ini, guru dan peserta didik dapat memilih pembelajaran berdasarkan minatnya sendiri, sehingga belajar menjadi menyenangkan, tidak membosankan, penuh motivasi, semangat, menarik perhatian dan sebagainya. ICT akan memberikan manfaat bagi dunia pendidikan jika ICT dirancang dan digunakan secara baik bagi kegiatan pendidikan dan dalam kegiatan belajar mengajar. Tanpa ada desain yang baik ICT tidak akan memberikan manfaat yang optimal, bahkan tidak menutup kemungkinan justru menjadi penghambat atau malah menjadi masalah bagi kegiatan pendidikan itu sendiri.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dewasa ini, khususnya perkembangan teknologi internet menuntut dunia pendidikan untuk menerapkan model pembelajaran bauran (*Blended learning*). Kemajuan teknologi yang semakin pesat juga mendorong berkembangnya konsep penjelajaran jarak jauh ini. *Blended Learning* merupakan istilah yang berasal dari bahasa inggris, yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi yang baik dan *learning* artinya pembelajaran. *Blended learning* ini merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara virtual.

Konsep *blended learning* sudah mulai banyak digunakan dan populer di dunia pendidikan dan pelatihan beberapa tahun terakhir. Menurut Dziuban, dkk (2004) dalam husamah (2014: 12) menyebutkan bahwa *blended learning*, *hybrid learning* dan *mixed mode learning* adalah suatu istilah yang memiliki maksud yang sama. Oleh karena itu *blended learning* tidak memiliki arti yang spesifik.

Dwiyogo (2017:7) menjelaskan bahwa Pembelajaran *blended learning* adalah pembelajaran yang mengombinasikan keunggulan dari belajar melalui tiga sumber belajar utama, yaitu pembelajaran (1) tatap muka (*face to face*), (2) *offline* (luring), (3) *online* (daring). *Blended learning* bukanlah hal yang asing di dalam dunia pendidikan, khususnya terkait dengan pembelajaran abad ke-21 yang cepat sekali mengalami perubahan. Pergeseran paradigma pembelajaran abad ini lebih menjadi akibat dari meningkatnya intensitas penggunaan teknologi informasi.

Konsep *Blended learning* merupakan campuran pola belajar. Menurut Carmen (2003) *Blended learning* adalah setiap saat siswa dapat belajar dengan tatap muka dan sebagian dengan bantuan internet. Pembelajaran *blended learning* bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan peserta didik. Tidak hanya mengandalkan pengetahuan dari kegiatan belajar tatap muka tetapi peserta didik juga bisa mencari sumber pengetahuan dari internet. Selain itu, untuk meningkatkan pola pikir peserta didik menjadi lebih kritis dan cerdas dalam menganalisis suatu hal.

Terlebih lagi pandemi COVID-19 yang terjadi setahun belakangan ini mengharuskan dunia pendidikan untuk lebih memfokuskan diri pada pembelajaran berbasis teknologi internet karena keterbatasan pembelajaran langsung tatap muka di kelas. guru sebagai pendidik pun dituntut untuk mampu mendesain, mengatur dan menerapkan pembelajaran dengan model *blended learning*. Guru sebagai pendidik pun dituntut untuk lebih cakap dan memiliki kreativitas dalam memahami tujuan dari *blended learning* itu sendiri dan mengembangkan suatu pembelajaran yang sesuai dengan situasi serta kondisi lingkungan sekolah maupun peserta didik.

Dalam mata pelajaran PPKn pun akan menjadi suatu pembelajaran yang baik dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning* ini. Secara umum tujuan mata pelajaran PPKn dalam Kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah mengembangkan potensi dalam seluruh dimensi kewarganegaraan, yakni:

1. Sikap kewarganegaraan termasuk keteguhan, komitmen dan tanggung jawab kewarganegaraan (*Civic confidence, civic commitment, and civic responsibility*);
2. Pengetahuan kewarganegaraan;
3. Keterampilan kewarganegaraan termasuk kecakapan dan partisipasi kewarganegaraan (*civic competence and civic participation*).

Secara khusus tujuan PPKn dalam kurikulum 2013 dalam Zulfati Asmarina (2015) yang berisikan keseluruhan dimensi tersebut sehingga peserta didik mampu:

1. Menampilkan karakter yang mencerminkan penghayatan, pemahaman, dan pengamalan nilai dan moral Pancasila secara personal dan sosial;
2. Memiliki komitmen konstitusional yang ditopang oleh sikap positif dan pemahaman utuh tentang Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
3. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif serta memiliki semangat kebangsaan serta cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
4. Semangat Bhineka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan berpartisipasi secara aktif, cerdas dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat, tunas bangsa, dan warga negara sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang hidup bersama dalam berbagai tatanan sosial budaya.

Berdasarkan tujuan dari mata pelajaran PPKn tersebut, guru PPKn dituntut untuk mampu mengembangkan proses pembelajaran supaya lebih menarik, menyenangkan, menantang dan membentuk keterampilan-keterampilan peserta didik. PPKn sebagai mata pelajaran yang mengintegrasikan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam mengembangkan berbagai kompetensi, selayaknya kompetensi yang dimaksud harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman disertai dengan penguasaan TIK sehingga relevan dengan sejumlah isu-isu global. Dalam hal ini, seorang guru harus mampu mendesain pembelajaran dengan mengaplikasikan teknologi yang dapat mengembangkan berbagai keterampilan tanpa menghilangkan pembelajaran secara konvensional, yaitu melalui penerapan *blended learning* dalam pembelajaran PPKn

Pada intinya tujuan dari *blended learning* yang dilaksanakan adalah untuk mendapatkan pembelajaran yang “paling baik dan paling efektif ” dengan menggabungkan berbagai keunggulan masing-masing komponen dimana pembelajaran konvensional memungkinkan untuk melakukan pembelajaran secara interaktif (adanya interaksi antara pendidik maupun peserta didik), sedangkan pembelajaran secara *online* dapat memberikan materi yang beragam

tanpa batasan ruang dan waktu sehingga dapat dicapai pembelajaran yang maksimal. Melalui *blended learning*, siswa dapat belajar secara maksimal serta mendapatkan lebih banyak informasi yang menunjang proses belajar mengajar

Penelitian yang dilakukan oleh I Ketut Widiara (2018) dengan judul “*Blended learning* sebagai alternatif pembelajaran di era digital” menyatakan bahwa Pembelajaran campuran atau *blended learning* merupakan sebuah strategi belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara memadukan pembelajaran berbasis kelas/tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi yang dilakukan secara daring (*online*).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Walid Abdullah (2018) yang berjudul “Model *Blended Learning* Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran” menjelaskan bahwa Siswa yang masih belum melek teknologi bisa diajarkan di sekolah dengan cara diikutkan pelatihan-pelatihan dalam pengaplikasian teknologi. Penguasaan teknologi di Indonesia belum merata, karena luasnya wilayah Indonesia dan keterbatasan sumber daya, maka diharapkan pemerintah memberi investasi teknologi disetiap daerah dan memberikan pelatihan pada guru sehingga bisa meningkatkan mutu pendidikan Indonesia serta dapat menerapkan model pembelajaran *Blended learning* di Indonesia untuk mempercepat dan mempermudah proses pembelajaran.

Apalagi pada Sekolah Menengah Atas yang tentunya memerlukan model pembelajaran yang dapat memacu peserta didik untuk berpikir secara kritis dan tidak hanya mengandalkan pertemuan *face to face* dengan pendidik. Siswa SMA yang cenderung lebih mudah dan lebih mengerti dalam mengakses Teknologi Informasi yang mengandalkan gawai yang semakin canggih pula. Maka peserta didik diharuskan untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi sebagai media dalam proses belajar. Memanfaatkan kemajuan teknologi merupakan salah satu cara untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran.

Pada penelitian kali ini, peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Lahat dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran PPKn. Penerapan ini dilakukan mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi akhir dari pembelajaran dengan model *blended learning* pada mata pelajaran PPKn. Sekolah menerapkan proses pembelajaran berbasis luring dan daring dengan mengandalkan beberapa aplikasi belajar seperti *Google Classroom*, *Zoom*, *telegram group* dan melalui *Whatsapp grup*. Terkhususnya pada mata pelajaran PPKn ini, sekolah lebih banyak mengandalkan pembelajaran melalui daring. Dengan mendapat sumber belajar lain melalui fasilitas internet seperti jurnal ilmiah yang berkaitan dengan materi pelajaran PPKn.

Berdasarkan uraian diatas serta informasi dan studi pendahuluan yang telah dilakukan, peneliti akan melakukan penelitian tentang “Penerapan Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran PPKN di SMA Negeri 1 Lahat”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ialah “Bagaimana menerapkan pembelajaran dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Blended Learning* mulai dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi pada Mata Pelajaran PPKn di UPT SMA Negeri 1 Lahat?”

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan maka yang menjadi tujuan penelitian ini ialah untuk menerapkan Pembelajaran *Blended Learning* mulai dari perencanaan, pelaksanaan meliputi pembelajaran tatap muka, daring dan luring serta evaluasi pembelajaran meliputi evaluasi proses dan evaluasi hasil pada mata pelajaran PPKn di UPT SMA Negeri 1 Lahat.

1.4 Manfaat

1.4.1 Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta gambaran kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan Pembelajaran *Blended Learning* mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Lahat.

1.5 Secara Praktis

1.5.1 Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi mahasiswa untuk terus meningkatkan pengetahuan mengenai pembelajaran *Blended Learning* pada mata pelajaran PPKn terutama mahasiswa fakultas keguruan dan ilmu pendidikan dan memandang *blended learning* sebagai pembelajaran dengan pendekatan pedagogis.

1.5.2 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi motivasi untuk peneliti dalam bertindak, menyusun dan menerapkan proses pembelajaran yang menyesuaikan dengan kemajuan perkembangan zaman berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

1.5.3 Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan kepada peserta didik dan dapat meningkatkan wawasan serta hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning* dan aktif dalam memanfaatkan teknologi informasi yang semakin maju

1.5.4 Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan mampu membantu pendidik dalam menerapkan proses pembelajaran *blended learning* sesuai dengan kurikulum, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), aturan, situasi dan kondisi sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Allen E, Seaman J, Garret R. (2007). *Blending in The Extent and Promise of Blended Education in the United States*. USA: Sloan-C™.
- Ansyar, Mohammad (2015). *Kurikulum (Hakikat, Fondasi, Desain dan Pengembangan)*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Candiasa, I.M. (2010). *Pengujian Instrumen Penelitian disertai aplikasi iteman dan bigteps*. Sindjaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Carman, J.M. (2005). *Blended Learning Design: Five Key Ingredients*. (dalam <http://www.agilantlearning.com/pdf/Blended%20Learning%20>). Diakses pada tanggal 10 Maret 2021.
- Dwiyogo, W.D. (2011). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning (dalam <http://id.widibooks.org/> PembelajaranBerbasisBlendedLearning)*. Diakses tanggal 10 september 2020.
- Garnham C, Kaleta R. (2002). *Introduction to hybrid Course Teaching with Technology Today*.
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Haker, R.R. (2002). *Analyze Change Gain Score American Educational Research Methodology*. USA: AERM.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning): Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face to face, E-Learning Offline-Online dan Mobile Learning*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Ishak, Abdulhak. Deni dermawan. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Roda Karya.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Buku Peserta didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Buku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Margono. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas /Madrasah Aliyah. (t.thn.).
- Permendikbud Nomor 59 tahun 2014 tentang pendidikan kewarganegaraan.

- Picciano, AG. (2014). *Big Data and Learning Analytics in Blended Learning Environments: Benefits and concerns* (dalam <https://scholar.google.com>). Diakses tanggal 23 Februari 2021.
- Pratiwi, N. L. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Model Blended Learning Berbantuan Schoology Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Sawan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha (skripsi).
- Pribadi, Benny A. (2010). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Purwitasari, Dwiyanti Indri. (2019). *Penerapan Blended Learning Berbantuan Schoology untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII A1 SMA negeri 6 Singaraja*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- R.I, Arend. (2008). *Learning to Teach*. Ney York: McG.
- Rafiqah. (2013). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme*. Makassar: Alauddin University Press.
- Rooney, J.E. (2003). *Blended Learning Opportunities to Enhance Educational Programming and Meetings*. Association Management.
- Rusdiana, Ratnawulan, elis. (2014). *Evaluasi Pembelajaran dengan Pendekatan Kurikulum 2013*. Bandung: Pustaka Sedia.
- Rusman. (2013). *Metode- metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Pustaka.
- Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Semler, S. (2005). *Use Blended Learning to Increase Learner Engagement and Reduce Training Cost* (dalam <http://www.learningsim.com/blendedlearning1.html>). Diakses tanggal 23 februari 2021.
- Sugiyono. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R and D*. Bandung: Alfabeta.
- Teguh I M, Jampel I N, dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Teguh I M, Kirna I M. (2011). *Model Penelitian Pengembangan Pendidikan* . Yogyakarta: Undiksha.
- Thoah, M. C. (1996). *Teknik Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Trianto. (2010). *Mendesain Metode Pembelajaran Inovatif- Progresif (Konsep, Landasan dan Implementasinya pada KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Widiara, I. k. (September 2018). *Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran di Era Digital* .Volume 2, Nomor 2.

Zulfiati, A. (2015). *Peran Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam Menanamkan Nilai-nilai Pendidikan Anti Korupsi di SMK Negeri 1 Kalibagor*. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.