

# **BAB I PENDAHULUAN**

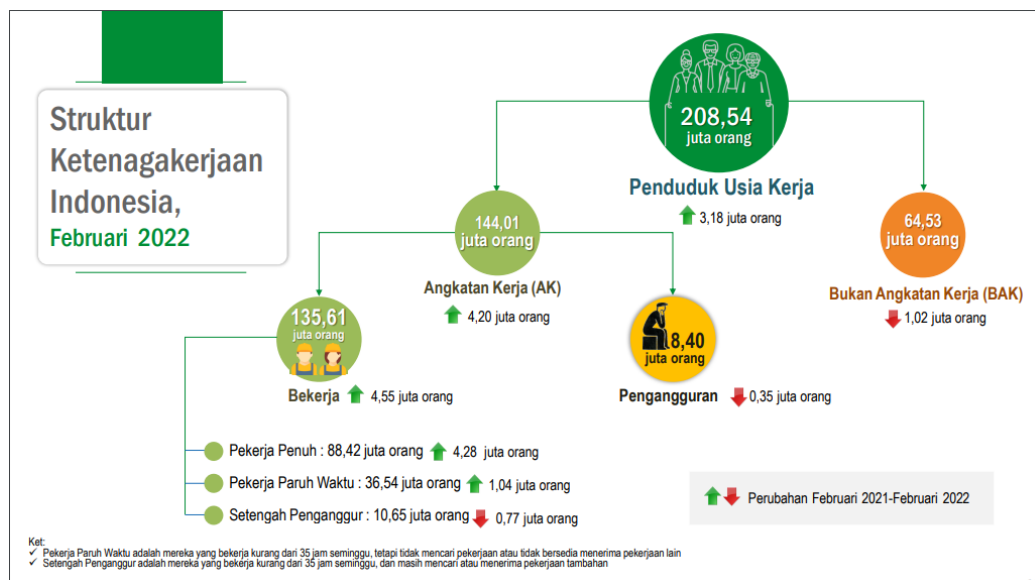
## **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Perubahan peradaban dunia memasuki era dimana berbagai macam inovasi yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi berlangsung secara cepat. Perkembangan pada bidang teknologi tersebut disebut sebagai era revolusi industri 4.0. Era revolusi industri 4.0 ditandai dengan adanya robot, *artificial intelligence* atau kecerdasan buatan, mesin belajar, bioteknologi, *internet of things* (IoT), *internet of people* (IoP), juga mesin kemudi tanpa awak (*driverless vehicle*) (Wijoyo, dkk, 2020; Lase, 2019). Revolusi industri 4.0 merupakan era perkembangan pada teknologi yang berkaitan dengan dunia digital, yaitu ketika kecerdasan dan kecanggihan teknologi dihubungkan dengan sistem internet. Sehingga hal tersebut membawa berbagai dampak terhadap kehidupan. Berbagai kemudahan yang ditawarkan tersebut membawa dampak perubahan yang cukup besar serta berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Adanya revolusi industri tersebut secara tidak langsung akan mengubah cara hidup, cara bekerja, serta cara dalam berkomunikasi atau berhubungan satu sama lain.

Kemajuan dalam bidang teknologi tersebut tidak hanya menghadirkan kemudahan dalam kehidupan manusia, tapi sedikitnya menggeser peran manusia. Hal tersebut terjadi karena terciptanya berbagai macam alat serta robot pintar yang dapat menggantikan pekerjaan manusia karena dinilai lebih efektif dan efisien (Ghufron, 2018, hlm.333). Akibatnya terjadi persaingan pemanfaatan antara manusia dengan alat-alat teknologi tersebut. Kemajuan teknologi serta digitalisasi dapat menjadi ancaman bagi manusia jika tidak siap untuk bersaing. Tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa dengan perkembangan teknologi dan digitalisasi tersebut menjadi peluang kemajuan apabila warga negaranya mampu meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan kecanggihan yang diberikan oleh teknologi dan digitalisasi tersebut.

Berkembangnya teknologi serta digital tersebut berdampak pada masa depan, diprediksi bahwa akan ada puluhan bahkan ratusan jenis pekerjaan yang akan tergeseikan perannya bahkan hilang (Mc Kinsey dalam Sudarwana, 2018,

hlm.110). Perubahan serta pergeseran jenis tenaga kerja tersebut menjadi permasalahan yang akan dihadapi oleh generasi muda sebagai generasi penerus bangsa dalam menghadapi era 4.0 yang bahkan sekarang mulai memasuki era 5.0. Selain persaingan tenaga kerja manusia dengan robot, dengan adanya kemajuan di bidang teknologi dan informasi tersebut semakin membuka persaingan secara global. Hal tersebut menuntut kita untuk mampu mempersiapkan diri serta kemampuan agar mempunyai kecakapan yang unggul. Sumber daya manusia merupakan bagian yang paling utama yang perlu disiapkan dalam menghadapi berbagai macam tantangan era 4.0. Sung (dalam Aritonang, hlm.9) mengemukakan beberapa tantangan yang akan ditemukan dalam menghadapi era revolusi 4.0, yaitu; 1) terkait keamanan teknologi informasi, 2) stabilitas peralatan, utilitas serta mesin produksi, 3) keterampilan yang tidak memadai, 4) berkurangnya bidang pekerjaan karena berubah menjadi otomatisasi menggunakan alat. Perlunya pemetaan tantangan yang akan dihadapi serta peluang yang memungkinkan dalam menghadapi era 4.0 agar tidak terlalu berdampak bagi manusia. Salah satu dampak yang sudah cukup terasa yaitu permasalahan pengangguran. Berdasarkan data yang telah dihimpun oleh Badan Pusat Statistik bahwa jumlah pengangguran di Indonesia sebanyak 8.4 juta orang (BPS, 2022).



**Gambar 1.1**  
**Struktur Ketenagakerjaan Indonesia Tahun 2022**

Sumber: Badan Pusat Statistik, 2022.

Selain data terkait jumlah pengangguran di Indonesia yang cukup mengkhawatirkan. BPS mengungkapkan angka pengangguran terbuka di Indonesia berdasarkan lulusan sekolah, yang diketahui bahwa lulusan sekolah menengah kejuruan menempati posisi kedua dengan lulusan yang banyak menjadi pengangguran.

Pendidikan Tertinggi Yang Ditamatkan + Total	Pengangguran Terbuka Menurut Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan (Orang)					
	2021			2022		
	Februari	Agustus	Tahunan	Februari	Agustus	Tahunan
Tidak/belum pernah sekolah	20 461	23 905	-	24 852	-	-
Tidak/belum tamat SD	342 734	431 329	-	437 819	-	-
SD	1 219 494	1 393 492	-	1 230 914	-	-
SLTP	1 515 089	1 604 448	-	1 460 221	-	-
SLTA Umum/SMU	2 305 093	2 472 859	-	2 251 558	-	-
SLTA Kejuruan/SMK	2 089 137	2 111 338	-	1 876 661	-	-
Akademi/Diploma	254 457	216 024	-	235 359	-	-
Universitas	999 543	848 657	-	884 769	-	-
Total	8 746 008	9 102 052	-	8 402 153	-	-

Data 2011-2013 menggunakan Backcast dari Penimbang Proyeksi Komponen 1986-1998, penghitungan tanpa data Provinsi Timor Timor Pada tahun 1995, Sakernas tidak dilaksanakan Pada tahun 2000, tanpa Maluku Sumber: Survei Angkatan Kerja Nasional (Sakernas)

**Gambar 1.2**  
**Data Pengangguran Terbuka Menurut Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan (Orang)**

Sumber: Badan Pusat Statistik, 2022.

Ancaman pengangguran tersebut sangat mengkhawatirkan. Sebagai lembaga pendidikan yang seharusnya mencetak lulusan siap kerja, sekolah menengah kejuruan mempunyai tugas serta tanggung jawab yang besar untuk dapat membekali peserta didiknya sehingga mempunyai daya saing yang siap untuk menghadapi serta mengantisipasi gelombang revolusi industri 4.0. Bukit (2014; Ghufon, 2018, hlm.334) mengatakan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang berbeda dengan pendidikan yang lainnya, karena pendidikan kejuruan memiliki karakteristik sebagai berikut; 1) memiliki fokus yang berorientasi terhadap dunia kerja, 2) memiliki alasan untuk menganalisis kebutuhan nyata, 3) fokus pada aspek psikomotor, afektif dan kognitif, 4) keberhasilan tidak hanya bertolak ukur di sekolah, 5) peka terhadap perkembangan dunia kerja, 6) diperlukan sarana dan prasarana yang memadai untuk melaksanakan praktek. Berbagai tuntutan dan kekhususan dari sekolah menengah kejuruan

Arini Fathia Handayani, 2023

**PENERAPAN BLENDED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PPKn DALAM MEMBENTUK KETERAMPILAN ABAD 21 (STUDI DESKRIPTIF DI SMK TEKNOLOGI MANDIRI GARUT)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tersebut, tentunya lembaga pendidikan mempunyai tanggung jawab yang berat untuk bisa mencetak lulusan yang siap kerja. Terutama dalam menghadapi delombang revolusi 4.0, sehingga perlu membekali peserta didik agar mempunyai daya saing yang tinggi.

Terkait dengan hal tersebut diketahui bahwa di Sekolah Menengah Kejuruan Teknologi Mandiri Garut berdasarkan data lulusan pada tahun 2021 mengungkapkan bahwa dari jumlah peserta didik 98 peserta didik, terdapat 25 peserta didik yang bekerja sesuai dengan jurusan di SMK, sisanya terbagi ke dalam lulusan yang berwiraswasta, melanjutkan studi (kuliah), berumah tangga, dan lainnya. Kurangnya lulusan yang terserap oleh dunia kerja yang sesuai dengan bidang kemampuannya terjadi karena adanya persaingan ketat baik dengan teknologi maupun dengan sesama manusia. Terutama setelah selesainya pandemi covid-19 yang telah melanda Indonesia. Berdasarkan hasil data tersebut kurang terpenuhinya lulusan sekolah menengah kejuruan yang mampu memenuhi tuntutan dunia kerja. Oleh karena itu perlu upaya yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan tenaga kerja yang terdidik serta terampil juga kompeten pada bidangnya.

Oleh karena itu SMK perlu membekali peserta didiknya dengan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan sebagai pendukung setelah lulus dari sekolah, yaitu lulusan yang siap serta dibutuhkan didunia usaha, dunia kerja, mauapun dunia industri. Dalam hal membekali lulusan SMK agar siap masuk dalam dunia kerja, terdapat beberapa kompetensi dalam keterampilan abad 21 yang perlu dimunculkan. Berbagai macam tantangan serta tuntutan di era 4.0 atau disebut juga abad 21 tersebut mengharuskan individu memiliki keterampilan baik itu *hard skill* maupun *soft skill*. Trilling dan Fadel (2009) mengemukakan bahwa “*the core subjects and interdisciplinary 21<sup>st</sup> century themes are surrounded by three sets of skills most in demand in the 21<sup>st</sup> century: 1) learning and innovation skills (Critical thinking and problem solving, Communication and collaboration, Creativity and innovation), 2) information, media and technology skills (Information literacy, Media literacy, Information and communication), 3) life and career skills (Flexibility and adaptability, Initiative and self-direction, Social and cross-cultural, Productivity and accountability, Leadership and responsibility)*”. Sejalan dengan itu UNESCO (Aslamiah, 2021, hlm.83) juga mengemukakan keterampilan

yang diperlukan untuk menghadapi era globalisasi pada abad 21 diantaranya yaitu berpikir kritis dan memecahkan masalah, kreativitas dan inovasi, keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi, keterampilan sosial dan lintas budaya, serta keterampilan penguasaan informasi. Beberapa keterampilan yang telah dikemukakan tersebut diyakini akan sangat membantu dalam menghadapi berbagai macam tantangan hidup yang terdapat pada abad 21.

Pendidikan sebagai pemegang kunci dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas diharapkan mampu membentuk keterampilan serta kecakapan tersebut. Karena pendidikan memiliki peran yang fundamental untuk mengembangkan kompetensi keterampilan tersebut (Carneiro dan Draxler, 2008, hlm.149). Sebagaimana yang tercantum pada Undang-Undang Dasar 1945 mengenai dasar penyelenggaraan pendidikan Indonesia yang tercantum dalam pasal 31 ayat 3 UUD 1945: “Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang”. Selain itu fungsi serta tujuan Pendidikan Nasional yang terdapat dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan hal tersebut menjadi tugas penting bagi pendidikan untuk dapat membentuk dan mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas serta siap untuk menghadapi berbagai tantangan di era 4.0. Untuk mewujudkan hal tersebut maka inovasi dalam pembelajaran merupakan salah satu hal yang menjadi prioritas dalam rangka revitalisasi SMK. Inovasi dalam pembelajaran diharapkan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kualitas lulusan SMK yang mempunyai kompetensi sesuai dengan kebutuhan pasar kerja di era revolusi industri 4.0.

Pendidikan dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan teknologi yang tengah berkembang saat ini. Pendidikan juga harus mampu memanfaatkan serta melibatkan teknologi sebagai salah satu sarana dalam pelaksanaan pembelajaran (Rahayu, 2021, 88). Kolaborasi antar komponen yaitu manusia dan teknologi harus menjadi lebih fleksibel. Hampir tidak ada batasan antara teknologi dalam mendapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan. Selain kekhawatiran akan timbulnya dampak negatif dari perkembangan teknologi, terdapat dampak positif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tentu harus menggunakan model atau metode pembelajaran yang tepat hal tersebut bertujuan agar hasil belajar serta tujuan proses pembelajaran di abad 21 ini dapat tercapai.

Pemanfaatan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yaitu pada bidang pendidikan yaitu dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran memakai model dan metode pembelajaran terkini. Salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran campuran atau dikenal dengan nama *blended learning*. Pembelajaran tersebut merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang memanfaatkan kecanggihan teknologi yang dipadukan dengan pembelajaran secara konvensional. *Blended learning* bukanlah hal baru dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya terkait dengan pembelajaran abad ke-21 yang cepat sekali mengalami perubahan. *Blended learning* sendiri merupakan pembelajaran yang memadukan keunggulan dari belajar melalui tiga sumber belajar utama yaitu, (1) tatap muka (*face to face*) (2) *offline* (luring), (3) *online* (daring) (Dwiyogo, 2017). *Blended learning* merupakan kesempatan dalam mengintegrasikan proses pembelajaran yang dilaksanakan secara *online* dengan kemajuan teknologi, dipadukan dengan pelaksanaan pembelajaran secara tradisional (Thorne, 2003). *Blended learning* dapat menciptakan pengalaman belajar baru baik bagi peserta didik maupun pendidik. *Blended learning* dinilai menjadi salah satu pengembangan terhadap keterampilan abad ke 21 (Husamah, 2013). Penggabungan tiga unsur belajar tersebut diharapkan dapat membentuk keterampilan peserta didik pada abad ke 21 ini.

Pada era perkembangan teknologi dan digital saat ini peserta didik hidup dan berkembang pada lingkungan yang telah dikelilingi oleh kemajuan berbagai

bidang teknologi. Oleh karena itu bidang pendidikan sebagai sarana utama dalam menghadapi hal tersebut memberikan tugas yang berat bagi para tenaga pendidik atau guru untuk memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Kreativitas serta inovasi merupakan hal yang penting untuk dimiliki oleh para guru. Karena lembaga pendidikan memiliki salah satu misi yaitu untuk dapat mendidik peserta didik selaku generasi penerus bangsa untuk menjadi manusia yang kreatif dan inovatif (Husamah, 2014). Atas dasar tersebut maka guru harus mempunyai kemampuan untuk dapat mengintegrasikan dan mempertimbangan keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21 ini dalam proses belajar mengajar. Pelaksanaan pembelajaran secara campuran atau *blended* dipilih karena diyakini memiliki potensi dalam menciptakan pengalaman belajar yang memberikan pembelajaran yang tepat di era revolusi industri dan digital saat ini. Penggabungan berbagai keunggulan pembelajaran *face to face*, pembelajaran berbasis internet (*e-learning online*), pembelajaran berbasis multimedia (*e-learning offline*) dan pemanfaatan teknologi mobile (*mobile learning*) diharapkan dapat membentuk keterampilan peserta didik dalam menghadapi tantangan abad ke-21.

Pendidikan kewarganegaraan mempunyai peran yang cukup strategis untuk membentuk wawasan warga Negara. Karena dalam pendidikan kewarganegaraan tidak hanya mempelajari mengenai hak dan kewajiban sebagai warga Negara saja, tetapi lebih luas dari itu, termasuk untuk mempersiapkan warga Negara yang mampu menghadapi perkembangan zaman termasuk pada era revolusi industri saat ini. Tujuan umum pendidikan kewarganegaraan ialah untuk membentuk warga Negara Indonesia yang cerdas, bermartabat, serta aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Sebagaimana dikemukakan dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 mengenai pelaksanaan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan bahwa tujuan pendidikan kewarganegaraan ialah untuk membentuk warga Negara yang berwatak baik, kreatif, mampu bertanggung jawab, cerdas, kritis dan mampu menjadi warga Negara yang partisipatif.

Berdasarkan tujuan dalam mata pelajaran PPKn tersebut, maka guru sebagai tenaga pendidik khususnya dalam mata pelajaran PPKn dituntut untuk dapat meningkatkan serta mengembangkan pelaksanaan pembelajaran yang lebih menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik agar



tujuan yang ingin dicapai mengenai kecakapan keterampilan pada abad ke 21 dapat tercapai dengan baik. Serta mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman, sehingga guru dapat menggunakan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran. Sehingga nanti akan memberikan contoh yang baik bagi para peserta didik, dan mereka nantinya menjadi generasi penerus bangsa yang mampu bersaing dan mampu mengekuitu perkembangan yang terjadi secara global. Branson (1998, hlm.4) mengemukakan bahwa dalam pendidikan kewarganegaraan terdapat tiga komponen penting yaitu, *Civic Knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), *Civic Skills* (keterampilan kewarganegaraan), dan *Civic Disposition* (watak-watak kewarganegaraan). Pembelajaran secara *blended learning* merupakan salah satu keterampilan guru pendidikan kewarganegaraan dalam menubuhkan keterampilan warganegara (*Civic Skills*) karena mengasah kemampuan untuk dapat menghadapi tantangan baru.

Teknologi membantu merubah tujuan dan arah pendidikan (van de Oudeweetering & Voogt, 2018). Hal tersebut terjadi karena adanya dukungan terhadap pengembangan pengetahuan melalui berbagai fasilitas media digital (Chai et al, 2015). Blended learning sebagai salah satu bentuk pembelajaran berbasis digital memiliki keunggulan dalam hal personalisasi, fleksibilitas serta efisiensi (Laurillard, 2015). Oleh karena itu pembelajaran berbasis *blended learning* dipilih sebagai salah satu cara yang paling efektif dan memungkinkan pada saat ini dalam memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan. Revolusi teknologi digital menuntut perubahan paradigma pembentukan karakteristik peserta didik di abad ke 21. Perubahan peradaban menuju masyarakat yang berpengetahuan agar mampu menguasai keterampilan abad 21 dengan cara memanfaatkan, menggunakan dan memahami teknologi informasi dan komunikasi.

Melalui kolaborasi antara pendidikan melalui model pembelajaran yang berbasis teknologi diharapkan hal tersebut mampu membentuk keterampilan-keterampilan abad ke 21 pada peserta didik. Tantangan serta peluang di abad 21 ini mendorong inovasi dan kreasi pendidikan terutama pendidikan tingkat menengah atas serta pendidikan tingkat menengah kejuruan. Terutama bagi pendidikan tingkat menengah kejuruan. Karena sekolah menengah kejuruan merupakan pendidikan yang berbeda dari pendidikan lainnya, hal tersebut karena sekolah menengah



kejuruan telah disiapkan untuk memasuki dunia pekerjaan ketika setelah lulus. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15 menjelaskan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Namun tentunya berbagai macam keinginan ketercapaian berbagai macam tuntutan keterampilan abad 21 tersebut tidak dengan mudah begitu saja untuk dapat terpenuhi. Terdapat beberapa kendala dalam menerapkan pembelajaran abad 21 di SMK Teknologi Mandiri Garut. Beberapa kendala yang ditemukan pada saat proses observasi awal yang dilakukan oleh penulis yaitu, kurangnya pembiasaan pembelajaran dengan menggunakan teknologi seperti komputer. Belum optimalnya pemanfaatan lingkungan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran sebelumnya dilakukan secara konvensional atau secara tatap muka, sehingga peserta didik tidak terbiasa dalam melakukan pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan teknologi biasanya dilaksanakan pada saat pembelajaran praktek saja. Hal tersebut menyebabkan kurang terasahnya kemampuan peserta didik dalam menggunakan media teknologi. Belum optimalnya guru dalam pelaksanaan pembelajaran dalam mengoptimalkan teknologi. Selain itu pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teknologi biasanya dilakukan pada mata pelajaran khusus saja yang berkaitan dengan pelajaran praktek. Jika peserta didik tidak dibiasakan dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dirasa akan kurang mampu memiliki keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi gelombang revolusi 4.0.

Berbagai macam tuntutan yang diprediksi akan hadir di abad 21 ini menuntut adanya inovasi pembelajaran. Melalui inovasi pembelajaran diharapkan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran terutama pembelajaran dengan mengintegrasikan penggunaan teknologi. Ketidakpastian yang akan terjadi di dunia ini perlu untuk diantisipasi dengan melakukan berbagai macam persiapan. Seperti halnya ketika virus Covid-19 melanda seluruh dunia. Pada saat itu seluruh dunia mengalami perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang krusial karena menyangkut dengan generasi penerus suatu bangsa. Maka diperlukannya suatu pembiasaan pelaksanaan pembelajaran dengan mengkolaborasikannya dengan

media teknologi. Salah satunya yaitu dengan melaksanakan pembelajaran berbasis campuran atau *blended learning*. Yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan mengoptimaliasasikan pelaksanaan pembelajaran secara tatap muka dengan pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Melalui pelaksanaan pembelajaran berbasis campuran tersebut yang ingin dikaji dan diketahui oleh peneliti yaitu terkait dengan aspek apa saja yang terdapat dalam tuntutan abad 21 yang dapat diperoleh serta ditanamkan kepada peserta didik. Terutama dalam pembelajaran PPKn, karena berkaitan dengan menumbuhkan keterampilan warga Negara (*civic skill*). Hal tersebut penting sebagai salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh sekolah sebagai salah satu sarana penting dalam membentuk keterampilan abad 21.

Uraian di atas menjelaskan alasan dasar mengapa penelitian ini perlu dilakukan. Terdapat beberapa alasan dasar terkait penelitian ini, yaitu meliputi ketertarikan penulis, dukungan, teori serta fenomena masalah yang perlu dikaji. Teori menyebutkan bahwa lulusan sekolah menengah kejuruan merupakan sekolah yang menghasilkan lulusan dengan keterampilan yang mumpuni dalam menghadapi era abad 21. Selain itu juga pelaksanaan pembelajaran berbasis campuran atau *blended learning* yang diyakini mampu meningkatkan keterampilan abad 21 karena proses pembelajaran dilakukan dengan mengkolaborasikan media teknologi.

Pemaparan latar belakang tersebut menjadi alasan diperlukannya cara untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satunya yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan zaman. Berbagai macam perubahan dan perkembangan pada bidang teknologi bukan untuk kita hindari tetapi harus mampu kita kuasai. Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam sebuah tesis dengan judul “Penerapan *Blended Learning* dalam Pembelajaran PPKn dalam Membentuk Keterampilan Abad Ke-21 (Studi Deskriptif di SMK Teknologi Mandiri Garut)”.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Penelitian ini memiliki rumusan masalah umum yaitu “Bagaimana Pelaksanaan Penerapan *Blended Learning* dalam Pembelajaran PPKn mampu

membentuk Keterampilan Abad 21?”. Adapun beberapa pertanyaan yang menjadi rumusan masalah khusus dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana perencanaan pembelajaran PPKn berbasis *blended learning* dalam membentuk keterampilan abad 21?
- 2) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PPKn berbasis *blended learning* dalam membentuk keterampilan abad 21?
- 3) Bagaimana hambatan/kendala dan upaya pembelajaran PPKn berbasis *blended learning* terhadap pembentukan keterampilan abad 21?
- 4) Bagaimana hasil keterampilan abad 21 pada pembelajaran PPKn berbasis *blended learning*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan umum penelitian ini yaitu untuk dapat mengetahui dan memperoleh data mengenai penerapan model pembelajaran *blended learning* dalam pembelajaran PPKn untuk membentuk keterampilan abad 21. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini yaitu:

- 1) Untuk menganalisis dan mendeskripsikan perencanaan penerapan pembelajaran berbasis *blended learning* dalam pembelajaran PPKn untuk membentuk keterampilan abad 21
- 2) Untuk menganalisis dan mendeskripsikan pelaksanaan penerapan pembelajaran berbasis *blended learning* dalam pembelajaran PPKn untuk membentuk keterampilan abad 21.
- 3) Untuk menganalisis dan mendeskripsikan hambatan/kendala dalam penerapan pembelajaran berbasis *blended learning* dalam pembelajaran PPKn untuk membentuk keterampilan abad 21.
- 4) Untuk menganalisis dan mengdeskripsikan hasil ketercapaian keterampilan abad 21 dalam pembelajaran berbasis *blended learning* dalam pembelajaran PPKn.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sumber rujukan dan memperkaya keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan khususnya terkait penerapan *blended learning* dalam pembelajaran PPKn untuk membentuk keterampilan abad 21. Juga

diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas wawasan serta menjadi sumber referensi.

#### 1.4.2 Manfaat dari Segi Kebijakan

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi instansi terkait terutama dinas pendidikan dalam merumuskan kebijakan dalam pelaksanaan pendidikan. Sebagai bahan masukan bagi sekolah termasuk SMK Teknologi Mandiri dalam membuat kebijakan mengenai pelaksanaan *blended learning*.

#### 1.4.3 Manfaat dari Segi Praktis

Menjadi bahan masukan serta bahan pertimbangan praktisi khususnya guru PPKn dalam mengembangkan dan mendesain pembelajaran dengan menggunakan teknologi, informasi dan komunikasi. Selain itu untuk peserta didik diharapkan dapat menggunakan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan dengan baik.

#### 1.4.4 Manfaat dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu saran dan juga masukan dalam dunia pendidikan terkhusus dalam mata pelajaran PPKn dalam membentuk dan mempersiapkan peserta didik untuk memiliki keterampilan abad ke 21. Selain itu juga mengasah kompetensi guru dan peserta didik dalam menggunakan dan memanfaatkan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran.

### 1.5 Struktur Organisasi Tesis

Penyusunan tesis ini dilakukan secara sistematis, adapun rincian struktur tesis meliputi; Bab 1 pendahuluan, berisi rincian latar belakang, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan. Bab 2 berisi kajian pustaka mengenai pembelajaran, *blended learning*, tinjauan Pendidikan Kewarganegaraan, dan keterampilan abad 21. Bab 3 metodologi penelitian yang akan digunakan pada penelitian. Bab 4 temuan dan pembahasan, yang berisi hasil temuan dilapangan berdasarkan metodologi penelitian serta pembahasan hasil penelitian berdasarkan temuan dilapangan. Bab 5 simpulan, implikasi dan rekomendasi, merupakan pemaknaan mengenai hasil analisis berdasarkan temuan dilapangan.