

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kehidupan pada era dewasa ini yang didominasi kemajuan teknologi internet, dapat menciptakan peluang sekaligus menjadi ancaman. Oleh karena itu agar dapat memanfaatkan peluang dan mampu menghadapi ancaman itu setiap komponen masyarakat hendaknya menguasai literasi baru. Literasi baru tersebut adalah literasi data, literasi teknologi, dan literasi humanitas. Literasi data adalah kemampuan seseorang untuk memahami, menggunakan, memproduksi dan mendistribusikan data secara edukatif dan ilmiah tanpa direayasa untuk kepentingan maupun tujuan apa pun. Literasi teknologi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan teknologi dengan cara yang benar untuk mendatangkan kemaslahatan bagi kehidupan. Literasi humanitas adalah merupakan akhir dari literasi data dan teknologi karena pada hakikatnya seorang pembelajar abad ke-21 adalah sumber daya manusia yang melek data dan teknologi, serta mampu menggunakannya untuk hidup yang lebih mulia. Untuk konteks zaman modern misalnya seseorang yang melek data dan teknologi itu memiliki leadership dan teamwork, kecerdasan budaya, dan tidak melakukan penyelewengan potensinya sebagai manusia berdasarkan keinginan-keinginan yang tidak baik. Sebagai titik kulminasi dari literasi baru abad ke-21, literasi humanitas jika dimiliki seseorang akan benar-benar mengarahkan pada hidup lebih mulia dengan bekal pengetahuan, kecakapan, dan sikap syukur nikmat atas anugerah hidup dari yang maha kuasa (Budimansyah et al., 2019).

Saat ini Pendidikan Kewarganegaraan belum memberikan dampak yang signifikan terhadap perubahan perilaku mahasiswa, terutama yang terkait dengan kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan data dan teknologi yang semakin canggih. Hal ini dapat dilihat masih banyak penyalahgunaan data dan teknologi yang ada. Beberapa penelitian membuktikan hal tersebut. Hasil penelitian Batoebara (2016) tentang dampak moral Ilmu pengetahuan dan teknologi bagi

manusia, menjelaskan adanya mahasiswa yang sering menghabiskan waktunya untuk bermain game, Facebook, *Chatting* melalui internet. Sehingga yang semula waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar malah digunakan untuk bermain, sehingga jam belajar menjadi habis dengan sia-sia. Akhirnya semuanya itu akan dapat berpengaruh negatif terhadap hasil belajar mahasiswa dan bahkan terjadi kemerosotan moral, adanya kebocoran soal ujian, ini merupakan salah satu akibat dari penyalahgunaan teknologi, karena dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih, maka dengan mudah dapat mengakses informasi dari satu daerah ke daerah lain, inilah yang dilakukan oleh oknum untuk melakukan penyelewengan terkait dengan kebocoran soal ujian, sehingga kejadian ini sering meresahkan pemerintah dan masyarakat (Batoebara, 2016).

Selain itu juga hasil penelitian Pratama (2018) tentang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam upaya menanggulangi plagiarisme kalangan mahasiswa, menjelaskan bahwa sebesar 43,24% responden melakukan tindakan plagiarisme dengan sengaja (Pratama, 2018). Hasil penelitian Amalia dan Jumino (2016) tentang penyalahgunaan koleksi di UPT Perpustakaan Universitas PGRI Semarang, hasil penelitian menunjukkan bahwa telah terjadi penyalahgunaan koleksi berupa pencurian, mutilasi, peminjaman tidak sah dan vandalisme (Purbaningtya & Jumino, 2015), juga hasil penelitian Wardhana dkk, berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara individu terhadap variabel motivasi belajar (X1) terhadap perilaku kecurangan akademik (Y), maka H1 dalam penelitian ini diterima. Motivasi belajar (X1) berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku kecurangan akademik (Y) sebesar 22,3 %. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian Annisa Al Husna (2015) dimana terdapat pengaruh negatif dan signifikan secara parsial antara motivasi belajar terhadap perilaku menyontek mahasiswa. Pernyataan ini juga didukung oleh penelitian Agus Fadrian & Agus Irianto (2011) dimana motivasi berprestasi berpengaruh terhadap perilaku menyontek mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang (Wardana et al., 2017). selanjutnya

adalah hasil penelitian Astuti dkk, dampak teknologi antara lain memunculkan situasi tertekan (Astuti & Nurmalita, 2014).

Selain itu dari interaksi di internet atau jaringan, informasi atau berita yang didapat tidak dapat tersaring dengan baik, sehingga memungkinkan mempengaruhi pola pikir dan gaya hidup mahasiswa, terutama yang negatif. Untuk itu diperlukan suatu filter yang berbasis pendidikan, dalam hal ini adalah Pendidikan Kewarganegaraan sehingga pola pikir dan pola hidup mahasiswa dapat terarah dan sesuai dengan nilai moral yang ada di lingkungannya. Serta keberadaannya sebagai makhluk sosial (Fuchs, 2014). Berdasarkan data hasil penelitian terkait dengan banyaknya penyimpangan dalam pemanfaatan data dan teknologi oleh mahasiswa, hal ini menjelaskan bahwa proses pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan di lingkungan perguruan tinggi belum sesuai dengan yang diharapkan. Ketidakterhasilan ini di picu oleh beberapa hal yang terkait dengan strategi pembelajaran yang kurang memberikan kebebasan akademik dalam proses pembelajaran.

Untuk dapat mengatasi penyimpangan dalam penggunaan data dan teknologi diperlukan suatu kemampuan untuk mengelola data dan teknologi tersebut yang dikenal dengan istilah literasi humanitas. Literasi humanitas menjadi hal yang penting dalam bertahan di era ini, tujuannya adalah agar manusia bisa berfungsi dengan baik di lingkungan manusia dan dapat memahami interaksi dengan sesama manusia (Alvermann, 2002; Diaz & Walsh, 2018; Qiyu, 2017). Interaksi tersebut dapat dilihat di dunia pendidikan khususnya di lingkungan pendidikan tinggi. Untuk itu, tugas dunia pendidikan saat ini melalui proses pembelajarannya bukan hanya menekankan pada penguatan kompetensi literasi lama, tetapi secara simultan mengokohkan pada penguatan literasi baru yang menyatu dalam penguatan kompetensi bidang keilmuan dan keahlian atau profesi (Khlaissang & Koraneekij, 2019), literasi humanitas yang saat ini menjadi trend pengimplementasian dalam menghadapi revolusi industri 4.0 (Deliani et al., 2018; Sanjayanti et al., 2018).

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran yang sentral dalam membangun kualitas pendidikan di Indonesia, meskipun selama ini memiliki kendala dalam proses implementasi. Kendala yang dialami pendidikan kewarganegaraan selama ini adalah kualitas pendidik yang belum memiliki 4 kompetensi (profesional, pedagogik, sosial, dan kepribadian), dan metode pembelajaran yang kurang kreatif (selalu menggunakan metode ceramah) (Neufeld & Davis, 2010). Sejak Orde Lama, kemudian Orde Baru hingga pasca reformasi Pendidikan Kewarganegaraan belum menunjukkan peran optimal dalam membangun karakter bangsa, sehingga Pendidikan Kewarganegaraan seringkali menuai kritik dari berbagai pihak di kalangan akademisi, pemerintah maupun masyarakat awam. Di sisi lain, usaha pemerintah sejak mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan istilah *Civics*, selalu berusaha agar Pendidikan Kewarganegaraan mampu membangun pengetahuan, keterampilan dan karakter peserta didik, namun hingga saat ini belum menunjukkan hasil yang maksimal (Widiatmaka, 2016).

Kendala yang dialami Pendidikan Kewarganegaraan masih sama seperti tahun-tahun sebelumnya yaitu masih mengedepankan aspek kognitif, sehingga tujuan untuk menciptakan peserta didik yang kritis dan bertanggung jawab masih belum terealisasi (Sofyan & Sundawa, 2015). Berdasarkan pengamatan peneliti ketika mengajar Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan, peserta didik beranggapan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah pembelajaran yang membosankan karena selalu mengedepankan teori dan tidak aplikatif. Bahkan sebagian besar peserta didik beranggapan bahwa mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata kuliah formalitas dan hanya sebagai syarat untuk kelulusan saja, sehingga anggapan tersebut memunculkan suatu kesimpulan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan di mata peserta didik adalah mata kuliah yang tidak penting. Hal ini menjadi pukulan besar bagi dosen Pendidikan Kewarganegaraan karena mata kuliah yang diampu dianggap tidak penting dan hanya sebagai syarat

kelulusan saja. Fenomena tersebut pada dasarnya menjadi evaluasi bagi pemerintah, untuk selalu meningkatkan kualitas pendidikan (Murdiono, 2017).

Diperlukan suatu pendekatan model pembelajaran yang lebih menarik dan mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang lebih efektif. Blended learning memberikan kesempatan yang terbaik untuk belajar dari kelas transisi ke *e-learning*. *Blended learning* melibatkan kelas (atau tatap muka) dan belajar *online*. Metode ini sangat efektif untuk menambah efisiensi untuk kelas instruksi dan memungkinkan peningkatan diskusi atau meninjau informasi di luar ruang kelas. *Blended Learning* Tren Proses Belajar Mengajar Masa Depan, di masa depan tren belajar dengan *blended learning* akan semakin populer di dunia, termasuk Indonesia. Hal ini didukung oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah pergeseran bagaimana orang mencari informasi (Yu & Du, 2019).

Blended Learning muncul sebagai jawaban terhadap kelemahan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online*. Namun masing-masing pembelajaran ini juga memiliki kelebihan-kelebihan. Kelebihan perkuliahan tatap muka yang utama adalah terjadinya interaksi langsung antara pendidik dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik lainnya. Interaksi ini membuat terjadinya perasaan lebih kuat terhubung ke instruktur/dosen. Kelemahan pembelajaran tatap muka adalah proses pembelajaran yang terjadi dibatasi oleh ruang dan waktu sehingga pembelajaran dirasakan kurang maksimal oleh pendidik (M. Sari, 2016).

Model *Blended Learning* adalah pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap-muka dan secara *virtual*. Menurut Semler (2005)(Jessica K. Beaver et al., 2014)

“Blended learning combines the best aspects of online learning, structured face-to-face activities, and realworld practice. Online learning systems, classroom training, and on-the-job experience have major drawbacks by themselves. The blended learning approach uses the strengths of each to counter the others’ weaknesses.”

Blended learning adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya

pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran (Ali Alammery, Judy Sheard, 2014; Azizan, 2010; M. Oliver & Trigwell, 2005; Yuen et al., 2009). Blended learning juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran *online*, tetapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial (Bhowmik et al., 2019).

Blended learning merupakan pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran yang berbeda serta ditemukan pada komunikasi terbuka di antara seluruh bagian yang terlibat dengan pelatihan” Sedangkan untuk keuntungan dari penggunaan *blended learning* sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran *online*, tetapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial yaitu:

- a. Adanya interaksi antara pengajar dan mahasiswa
- b. Pengajaran pun bisa secara online ataupun tatap muka langsung
- c. Blended Learning, combining instructional modalities (*or delivery media*),
- d. *Blended Learning, combining instructional methods* (Ehlers, 2004; K. M. Oliver & Stallings, 2014)

Perguruan Tinggi yang telah menerapkan *blended learning* salah satunya adalah Universitas Pendidikan Indonesia Bandung dengan pertimbangan, bahwa a) Universitas Terbuka merupakan universitas yang terkemuka dengan berbagai prestasi berskala nasional dan internasional. b) Tata kelola dan budaya edukasi di Universitas Pendidikan Indonesia didasarkan pada prinsip-prinsip *an enterprising university* dengan memuliakan ilmu dan nilai *religious* yang diharapkan dapat menjadi aspek penting perubahan masa depan generasi muda c) Universitas Terbuka didesain sebagai pusat pengembangan ilmu pengetahuan dan pusat pembentukan karakter, sehingga dapat memenuhi kebutuhan masyarakat secara luas dan d) Universitas Terbuka merupakan universitas yang telah melaksanakan perkuliahan yang menggunakan sistem *blended learning*.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan bagian integral dalam pembentukan literasi humanitas di kalangan mahasiswa Universitas Terbuka. Namun, implementasi pembelajaran yang efektif dan inklusif dalam konteks pembelajaran jarak jauh seperti *blended learning* belum sepenuhnya dieksplorasi secara mendalam. Terdapat kebutuhan untuk mengidentifikasi tantangan dan peluang dalam pengembangan literasi humanitas melalui pendekatan *blended learning* pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Terbuka, serta untuk mengevaluasi dampaknya terhadap pemahaman mahasiswa terhadap nilai-nilai kewarganegaraan dan kemanusiaan.

Melalui penerapan model *blended learning* yang tepat, diharapkan literasi humanitas mahasiswa dapat ditingkatkan, sehingga mereka memanfaatkan teknologi secara bijaksana dan bertanggungjawab, serta berkontribusi positif dalam Masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan *blended learning* dalam meningkatkan literasi humanitas pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Terbuka.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tahap analisis (*Analyze*) dalam Model ADDIE dapat digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan dalam pembelajaran *blended learning* MKWK Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Terbuka untuk mendukung peningkatan literasi humanitas mahasiswa?
2. Bagaimana tahap desain (*Design*) dalam Model ADDIE dapat digunakan untuk merancang strategi pembelajaran *blended learning* pada MKWK Pendidikan Kewarganegaraan yang efektif dalam meningkatkan literasi humanitas mahasiswa?
3. Bagaimana tahap pengembangan (*Develop*) dalam Model ADDIE dapat digunakan untuk menciptakan dan memvalidasi materi serta media

Kusnadi, 2025

PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DALAM PEMBELAJARAN MKWK PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN UNTUK MENINGKATKAN LITERASI HUMANITAS MAHASISWA DI UNIVERSITAS TERBUKA

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

pembelajaran yang sesuai dengan konsep *blended learning* untuk MKWK Pendidikan Kewarganegaraan guna mendukung pengembangan literasi humanitas mahasiswa?

4. Bagaimana tahap implementasi (*Implement*) dalam Model ADDIE dapat dilakukan untuk menerapkan model pembelajaran *blended learning* pada MKWK Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Terbuka?
5. Bagaimana tahap evaluasi (*Evaluate*) dalam Model ADDIE dapat digunakan untuk menilai efektivitas model pembelajaran *blended learning* dalam MKWK Pendidikan Kewarganegaraan dalam meningkatkan literasi humanitas mahasiswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun berikut tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis kebutuhan dan tantangan dalam pembelajaran *blended learning* MKWK Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Terbuka, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat mendukung peningkatan literasi humanitas mahasiswa melalui tahap analisis dalam Model ADDIE.
2. Merancang strategi pembelajaran *blended learning* yang efektif untuk MKWK Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan tahap desain dalam Model ADDIE, guna meningkatkan literasi humanitas mahasiswa di Universitas Terbuka.
3. Mengembangkan dan memvalidasi materi serta media pembelajaran berbasis *blended learning* yang sesuai dengan konsep pembelajaran MKWK Pendidikan Kewarganegaraan, dengan tujuan mendukung pengembangan literasi humanitas mahasiswa melalui tahap pengembangan dalam Model ADDIE.
4. Menerapkan model pembelajaran *blended learning* pada MKWK Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Terbuka melalui tahap implementasi dalam

Model ADDIE, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan literasi humanitas mahasiswa.

5. Menilai efektivitas model pembelajaran *blended learning* dalam MKWK Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Terbuka dalam meningkatkan literasi humanitas mahasiswa, serta memberikan umpan balik untuk perbaikan lebih lanjut melalui tahap evaluasi dalam Model ADDIE.

1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Segi Teoretis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran dan literasi humanitas, khususnya dalam konteks Pendidikan Kewarganegaraan. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi akademik untuk studi lanjut mengenal model pembelajaran berbasis ADDIE dan penerapannya dalam pendidikan tinggi.

2. Segi Kebijakan

Temuan penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengambil kebijakan dalam merancang program dan kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan yang lebih efektif di perguruan tinggi. Hasilnya dapat membantu merumuskan kebijakan yang mendukung implementasi model *blended learning* untuk meningkatkan literasi humanitas mahasiswa.

3. Segi Praktik

Penelitian ini menyediakan panduan praktis bagi dosen dan institusi pendidikan dalam mengimplementasikan model ADDIE untuk program pembelajaran. panduan ini mencakup langkah langkah pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi program pembelajaran yang berbasis *blended learning*. Dengan adanya panduan praktis, kualitas pembelajaran MKU Pendidikan Kewarganegaraan dapat ditingkatkan sehingga mahasiswa dapat lebih efektif mengembangkan literasi humanitas mereka.

4. Segi Isu dan Aksi Sosial

Kusnadi, 2025

PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DALAM PEMBELAJARAN MKWK PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN UNTUK MENINGKATKAN LITERASI HUMANITAS MAHASISWA DI UNIVERSITAS TERBUKA

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

Penelitian ini membantu meningkatkan kesadaran akan pentingnya literasi literasi humanitas dalam masyarakat modern. Dengan literasi humanitas yang baik, mahasiswa dapat menjadi individu yang lebih bertanggungjawab secara sosial dan etis dalam menggunakan teknologi dan data. Hasil penelitian ini dapat mendorong aksi sosial yang bertanggungjawab dan etis dikalangan mahasiswa, mengurangi penyalahgunaan teknologi, dan meningkatkan kerjasama serta kesadaran budaya . hal ini akan membantu menciptakan lingkungan sosial yang lebih harmonis dan beradab.