

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Dunia ini telah mengalami perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat memasuki era industri 4.0. Hal tersebut menuntut masyarakat untuk dapat tanggap akan perkembangan tersebut. Penggunaan gawai dan teknologi sejenis juga sudah umum digunakan di masyarakat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Sistem Teknologi Informasi dan Komunikasi memberikan jangkauan yang luas, cepat, efektif, dan efisien terhadap penyebaran informasi ke berbagai penjuru dunia. Namun sayangnya, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Teknologi informasi dan komunikasi akan memberikan manfaat bagi dunia pendidikan jika dirancang dan digunakan secara baik bagi kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ellis et.all (dalam Husamah, 2014, hlm. 10) bahwa *Information and Communication Technology* (ICT) memiliki kebaikan dan bisa dimanfaatkan bagi pendidikan. Namun demikian, ICT-nya sendiri tidak akan memberikan dampak yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran biasa jika penggunaan ICT itu tidak di desain dengan baik.

Pendidikan Nasional menghadapi tantangan yang sulit selama hampir empat dekade, kebijakan pembangunan dititikberatkan pada pertumbuhan ekonomi dan stabilitas politik dengan pendekatan keamanan. Akibatnya pembangunan Pendidikan yang berorientasi kepada peningkatan kualitas sumber daya manusia menjadi sangat tertinggal. Menurut laporan UNDP tahun 2014 tentang Human Development Index (HDI) dilaporkan bahwa Indonesia berada pada tingkat 108 dari 187 negara. Rendahnya HDI menunjukkan rendahnya daya saing bangsa dalam percaturan Global. Selanjutnya menurut laporan UNESCO dalam *The Education for All Development Index* tahun 2010, Indonesia berada pada urutan 64 dari 120 negara (Uno dan Lamatenggo, 2016, hlm. 6).

Dasar penyelenggaraan pendidikan di Indonesia ditegaskan 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”. Pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, seperti ditegaskan dalam Bab II Pasal 2 UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional. Hal tersebut ditegaskan lebih lanjut dalam Pasal 4 ayat (4) dan (5), yang pada prinsipnya pendidikan harus dilaksanakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan dan mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran, serta mengembangkan budaya membaca, menulis dan berhitung bagi segenap warga masyarakat.

Fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional dituangkan dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas 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.

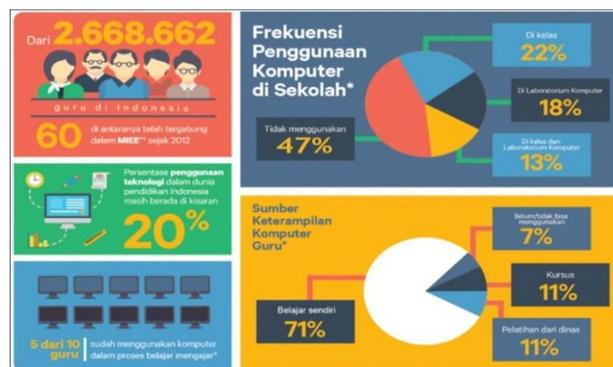
Dengan memperhatikan Dasar, Fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional, pada dasarnya pendidikan di Indonesia sangat sejalan dengan tuntutan kecakapan abad ke-21. Abad ke-21 merupakan abad yang berlandaskan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga menuntut sumber daya manusia untuk menguasai berbagai bentuk keterampilan. Salah satu usaha yang dilakukan pemerintah pada saat ini adalah dengan menggulirkannya Kurikulum 2013 yang merupakan Kurikulum Nasional dengan terus menerus mengadakan pembaharuan agar selaras dengan tuntutan perkembangan zaman.

Merujuk pada pembelajaran dalam Kurikulum 2013 yang menuntut siswa berfikir kritis, selayaknya guru mengembangkan kompetensinya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Eggen dan Kauchak (2012) bahwa standar untuk sekolah abad ke- 21 atau abad digital untuk guru dan siswa berkaitan dengan penerapan

teknologi dalam pembelajaran. Sebagaimana dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 16 Tahun 2007 menyebutkan bahwa:

Salah satu kompetensi yang wajib bagi guru adalah memanfaatkan teknologi informasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang mendidik. Tantangan dalam pembelajaran abad ke-21 dan perubahan kurikulum 2013 menuntut kemampuan pedagogis guru untuk mampu mendesain pembelajaran agar lebih menarik dan bermakna, kegiatan belajar mengajar harus diperluas melampaui batas-batas ruang kelas.

Guru memegang peranan penting dalam keberhasilan dan keefektifan proses belajar mengajar di ruang kelas, sehingga seorang guru harus mampu mendesain pembelajarannya agar lebih menarik dan bermakna, dengan memanfaatkan berbagai sumber termasuk teknologi. Buku bukan lagi satu-satunya sumber ilmu pengetahuan. Sumber ilmu pengetahuan menjadi sangat terbuka luas ketika guru dan siswa mengakses internet (awan). Dengan teknologi internet, dunia bukan lagi ruang yang disekat dinding, melainkan ruang terbuka tanpa sekat. Proses pembelajaran tidak terbatas di dalam ruang kelas, tidak bergantung pada seorang guru, juga tidak terbatas pada buku-buku teks atau buku-buku di perpustakaan karena informasi dapat diketahui dan dianalisis dari berbagai sumber (Tilaar, 2002, hlm. 11). Pada kenyataannya, belum semua guru mampu memanfaatkan teknologi, baik sebagai media pembelajaran maupun sebagai sumber belajar. Hal ini diperkuat dengan data hasil survey salah satu media pembelajaran daring (*online*) <http://blog.ruangguru.com> yang merilis informasi dalam bentuk infografis berikut:



Gb.1.1 Frekuensi penggunaan komputer di sekolah

Sumber: <https://blog.ruangguru.com>

Berdasarkan grafik tersebut dapat diketahui bahwa frekuensi penggunaan komputer di ruang kelas baru 22%, di lab. komputer 18%, dan di kelas dan di lab. komputer sebesar 13%. Adapun guru yang belum menggunakan komputer dalam proses belajar mengajar di kelas masih banyak, yakni 47% dengan perbandingan 5 dari 10 guru sudah menggunakan komputer dalam proses belajar mengajar. Jika ditinjau secara keseluruhan, persentase penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan di Indonesia masih berada dikisaran 20%. Angka tersebut masih rendah dibandingkan dengan percepatan penggunaan teknologi digital di era industri 4.0.

Dari data guru yang sudah mampu menggunakan komputer ternyata kemampuan tersebut diperoleh secara mandiri (71%). Sedangkan, melalui kursus komputer dan pelatihan yang dilakukan dinas pendidikan masing-masing hanya 11%. Tentu dalam hal ini peran pemerintah melalui kementerian pendidikan sangat diperlukan. Guru bukan hanya dilatih kemampuan mengajarnya, melainkan harus dilatih kemampuan penguasaan teknologi komputernya agar persentase penggunaan komputer di sekolah semakin meningkat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Wahab (2018) yang menyatakan “Era 4.0 bukan lagi Era mengajar melainkan Era belajar...”.

Teknologi informasi dan komunikasi dalam perkembangannya mempengaruhi dunia pendidikan semakin terasa sejalan dengan adanya pergeseran pola pembelajaran dari tatap muka yang dilakukan secara konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran (Prayitno, 2009,

hlm 2). Pemanfaatan *e-learning* pada awalnya sangat diunggulkan dibanding dengan pembelajaran konvensional secara tatap muka. Sebab, dengan *e-learning*, pembelajaran dapat lebih terbuka, fleksibel, dan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran ini mendorong perubahan dari *teacher centered learning* menjadi *student centered learning*. Namun, Menurut Noer (2010) dari studi yang ada, kendala terbesar *e-learning* adalah interaktivitas langsung antara pembelajar dan instruktur. Peserta didik memerlukan *feedback* dari pengajar dan sebaliknya pengajar juga memerlukan *feedback* dari peserta didik. Hal ini menjawab mengapa program *e-learning* di banyak lembaga atau institusi tidak selalu mendapat hasil memuaskan.

Lebih lanjut Noer (2010), menguraikan bahwa kendala lanjutan dari *e-learning* adalah adanya “kesan kesendirian” yang tercipta sehingga seseorang tidak bisa bertahan lama dalam belajar. Hanya dalam waktu setengah jam, seseorang sudah malas dan tidak terlalu termotivasi untuk melanjutkan proses pembelajarannya. Hal ini terjadi bukan karena materi yang ada tidak bagus atau materi yang disajikan kurang interaktif, melainkan seseorang merasa sedang sendiri dan dia perlu orang lain, fakta menunjukkan bahwa orang tidak bisa bertahan lama belajar di depan komputer.

Sebagai solusi dari permasalahan tersebut munculah gagasan *blended learning* dalam upaya perbaikan pembelajaran karena sebagaimana menurut Lewis (2010) satu hal yang perlu ditekankan dan dipahami adalah bahwa *e-learning* tidak dapat sepenuhnya menggantikan pembelajaran konvensional di kelas. Reddy & Manjulika (2002) menyebutkan *e-learning* dapat melengkapi dalam pembelajaran konvensional di kelas dimana kehadiran guru masih sangat diperlukan. *E-learning* bahkan menjadi komplemen besar terhadap model pembelajaran di kelas atau sebagai alat yang ampuh untuk program pengayaan. Seperti yang diungkapkan oleh Garisson dan Vaughan (2008, hlm. 6), “*blended learning* mewakili pendekatan baru dan kegiatan campuran antara kelas dan *online* yang konsisten dengan tujuan pembelajaran atau program tertentu”.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran melalui *blended learning* yang menggabungkan *face to face learning* dengan *e-learning* secara integratif dan sistematis akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih

bermakna. Hal tersebut di dukung oleh pendapat dari Jeffrey, Milne, & Sudabby (2014, hlm. 133) bahwa “keputusan guru untuk menggunakan komponen *online* atau ruang kelas (pembelajaran konvensional) di dorong oleh kelebihan dan kekurangan yang dirasakan dari kedua mode”.

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), (Dwiyogo, 2017, hlm. 7). *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 (Dwiyogo, 2017, hlm 11).

Graham (2004, hlm 3) mendefinisikan “*Blended learning is the combination of instruction from two historically separate models of teaching and learning: traditional face to face learning system and distributed learning system. It also emphasizes the central role of computer-based technologies in blended learning*”. Dari definisi tersebut dapat dikatakan bahwa *blended learning* adalah sebuah pendekatan yang mengintegrasikan *face to face teaching* dan kegiatan instruksional berbantuan komputer dalam sebuah lingkungan pedagogik. Hal tersebut didukung oleh pendapat Akkoyunlu & Soylu (2006, hlm. 3). Bahwa, *blended learning* juga berarti integrasi lingkungan belajar *online* dengan lingkungan belajar kelas yang memberikan berbagai keuntungan, dimana lingkungan berbasis *online/web* memberikan fleksibilitas dan efisiensi yang tidak dapat diberikan oleh lingkungan kelas, sedangkan lingkungan kelas/tatap muka memberikan interaksi sosial secara nyata dan *feedback* dari guru.

Seperti diketahui, penggunaan *web* dalam pembelajaran umumnya diterapkan di sekolah-sekolah tinggi atau universitas. Akan tetapi seiring dengan perkembangan zaman, pembelajaran berbasis *web* juga diterapkan di tingkat sekolah dasar dan menengah. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Passey (2000, hal. 45) yang menyebutkan sekolah dasar dan menengah menggunakan berbagai bentuk teknologi untuk mendukung pengajaran.

Pada Era sekarang ini, peserta didik yang dihadapi adalah peserta didik yang lahir dan berkembang di Era digital, maka guru pun harus memiliki teknologi

yang tinggi (Sari, 2014, hlm 126). Kreativitas menjadi sangat penting bagi para guru. Oleh karena itu, misi lembaga pendidikan adalah mendidik generasi bangsa agar kelak menjadi manusia-manusia yang kreatif dan inovatif (Husamah, 2014, hlm. 7). Dalam hal ini, guru harus mampu menggunakan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks kehidupan modern, yaitu bagaimana menjadi guru yang mampu membelajarkan peserta didik, dengan mempertimbangkan dan berusaha mengintegrasikan keterampilan abad ke-21 kedalam proses belajar mengajar yang tepat untuk peserta didik yang hidup pada abad ke-21 (Susilo, 2011, hlm. 3).

Kehidupan di abad ke-21 menuntut berbagai keterampilan yang harus dikuasai seseorang, sehingga diharapkan pendidikan dapat mempersiapkan siswa untuk menguasai berbagai keterampilan agar menjadi pribadi yang sukses dalam hidup. Keterampilan-keterampilan penting di abad ke-21 masih relevan dengan empat pilar kehidupan yang mencakup *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*. Empat prinsip tersebut masing-masing mengandung keterampilan khusus yang perlu diberdayakan dalam kegiatan belajar, seperti keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi, inovasi dan kreasi, literasi informasi, dan berbagai keterampilan lainnya. Keterampilan-keterampilan tersebut dapat dikembangkan melalui berbagai pembelajaran berbasis aktivitas yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dan materi pembelajaran, dalam hal ini adalah dengan menerapkan *blended learning* dalam pembelajaran.

Signifikansi *blended learning* terletak pada potensialnya, *blended learning* merepresentasikan keuntungan yang jelas untuk menciptakan pengalaman belajar yang memberikan pembelajaran yang tepat, pada saat yang tepat, dan waktu yang tepat pada setiap individu. *Blended learning* dapat menjadi salah satu pengembangan paling signifikan pada abad ke-21 (Husamah, 2013, hlm. 17). 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 siswa dalam menghadapi tantangan abad ke-21.

Branson (1998, hlm. 4) mengidentifikasi tiga komponen penting dalam Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu *Civic Knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), *Civic Skills* (keterampilan kewarganegaraan), dan *Civic Disposition* (watak-watak kewarganegaraan). Secara lebih terperinci, materi pengetahuan kewarganegaraan meliputi *pertama*, pengetahuan tentang hak dan tanggung jawab warga negara, hak asasi manusia, prinsip-prinsip dan proses demokrasi, lembaga pemerintah dan non-pemerintah, identitas nasional, pemerintahan berdasar hukum (*rule of law*) dan peradilan yang bebas dan tidak memihak, konstitusi, serta nilai-nilai dan norma-norma dalam masyarakat. *Kedua*, *Civic skills* meliputi keterampilan intelektual (*intellectual skills*) dan keterampilan berpartisipasi (*participatory skills*) dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. *Ketiga*, *Civic Disposition* (watak-watak kewarganegaraan), komponen ini sesungguhnya merupakan dimensi yang paling substantif dan esensial dalam mata pelajaran Pkn. Dimensi watak kewarganegaraan dapat dipandang sebagai “muara” dari pengembangan kedua dimensi sebelumnya.

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 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” dengan menggabungkan berbagai keunggulan masing-masing komponen dimana pembelajaran konvensional memungkinkan untuk melakukan pembelajaran secara interaktif, 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. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Husamah (2013, hlm. 20) bahwa: “Kegiatan pembelajaran melalui kelas konvensional dan kelas virtual (*online*) memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga ketika digabungkan akan saling melengkapi”.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan menghadapi perkembangan abad ke-21. Revolusi teknologi digital menuntut perubahan paradigma pembentukan karakteristik pembelajar di abad ke-21. Perubahan peradaban menuju masyarakat berpengetahuan (*knowledge society*) menuntut masyarakat dunia untuk menguasai keterampilan abad ke-21, yaitu mampu memahami dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pendidikan memegang peranan sangat penting dan strategis dalam membangun masyarakat berpengetahuan yang memiliki berbagai keterampilan seperti: (1) melek teknologi dan media; (2) melakukan komunikasi efektif; (3) berfikir kritis; dan (4) berkolaborasi.

Menurut Trilling dan Fadel (2009) dalam bukunya yang berjudul *21<sup>st</sup> Century skill: Learning for Life in Our Times*, dapat diidentifikasi ada beberapa kecakapan yang harus dimiliki generasi abad ke-21 yang meliputi tiga kategori utama, yaitu:

- 1) Keterampilan belajar dan inovasi: berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam komunikasi, kreativitas, kolaboratif dan inovatif
- 2) Keahlian literasi digital: literasi media baru dan literasi ICT
- 3) Kecakapan hidup dan karier: memiliki kemauan inisiatif yang fleksibel dan inisiatif adaptif, dan kecakapan diri secara sosial dalam interaksi antarbudaya, kecakapan kepemimpinan produktif dan akuntabel, serta bertanggung jawab.

Paradigma pembelajaran abad ke-21 menekankan pada kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, menguasai teknologi informasi, dapat menghubungkan ilmu dengan dunia nyata, berkomunikasi dan berkolaborasi. Abad 4.0 menuntut siswa untuk memiliki keterampilan belajar dan inovasi, yaitu yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis. Kemampuan ini menuntut kebebasan berpikir dalam suatu proses pembelajaran. Siswa harus memiliki karakter kreatif dan inovatif. Ketika sekarang dunia menyodorkan peluang untuk mengembangkan industri kreatif berbasis digital, maka siswa perlu mengembangkan diri kemampuan kreatif dan inovatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu kiranya ada upaya untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan melalui penerapan pembelajaran yang terus mengikuti perkembangan dan kebutuhan zaman. Saat ini, perkembangan teknologi tidak dapat dihindari sehingga yang perlu kita lakukan adalah memanfaatkan teknologi tersebut untuk meningkatkan pembelajaran. Berangkat dari permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lengkap yang akan dituangkan dalam tesis yang berjudul “PENERAPAN *BLENDED LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN PPKn UNTUK MEMBENTUK KETERAMPILAN ABAD KE-21 (Studi Deskriptif Kualitatif di SMPN 12 Bandung)”.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana perencanaan pembelajaran PPKn berbasis *blended learning* dalam membentuk keterampilan abad ke-21?
- 2) Bagaimana implementasi pembelajaran PPKn berbasis *blended learning* dalam membentuk keterampilan abad ke-21?
- 3) Bagaimana evaluasi pembelajaran PPKn berbasis *blended learning* dalam membentuk keterampilan abad ke-21?
- 4) Mengapa pembelajaran PPKn berbasis *blended Learning* dapat membentuk keterampilan abad ke-21?

## **1.3 Tujuan penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memperoleh informasi tentang penerapan *blended learning* dalam pembelajaran PPKn untuk membentuk keterampilan abad ke-21.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

Tujuan khusus dari penelitian ini antara lain:

- 1) Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perencanaan pembelajaran PPKn berbasis *blended learning* dalam membentuk keterampilan abad ke-21

- 2) Untuk mendeskripsikan dan menganalisis implementasi pembelajaran PPKn berbasis *blended learning* dalam membentuk keterampilan abad ke-21
- 3) Untuk mendeskripsikan dan menganalisis evaluasi pembelajaran PPKn berbasis *blended learning* dalam membentuk keterampilan abad ke-21
- 4) Untuk mendeskripsikan dan menganalisis dampak pembelajaran PPKn berbasis *blended learning* terhadap keterampilan abad ke-21 pada siswa

#### **1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan.

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

- 1) Penelitian ini dapat dijadikan landasan teoritis dan empiris untuk penelitian sejenis terkait dengan pembelajaran PPKn berbasis *blended learning*.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam memperluas wawasan bagi kajian tentang *blended learning* dan dapat menjadi referensi untuk mengkaji dan merumuskan model pembelajaran berbasis *blended learning* khususnya bagi Guru PPKn.

##### **1.4.2 Manfaat dari Segi Kebijakan**

- 1) Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi Dinas Pendidikan Provinsi Jawa barat dalam merumuskan kebijakan dan dukungan berupa penyediaan sarana dan prasarana Pendidikan.
- 2) Sebagai bahan masukan bagi SMPN 12 Bandung dalam membuat kebijakan untuk perbaikan kualitas pembelajaran di sekolah

##### **1.4.3 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

- 1) Bahan pertimbangan bagi para akademisi maupun praktisi khususnya guru PPKn dalam mengembangkan dan mendesain pembelajaran dengan mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi

- 2) Sebagai masukan bagi masyarakat khususnya orang tua siswa agar dapat berperan serta dalam pendidikan berupa dukungan baik itu moril maupun materil terhadap proses belajar anak di sekolah maupun di rumah.

#### **1.4.4 Manfaat Dari Segi Isu Serta Aksi Sosial**

Guru memegang peranan penting dalam keberhasilan dan keefektifan proses belajar mengajar di ruang kelas. Merujuk pada mata pelajaran PPKn dalam Kurikulum 2013 yang berperan membentuk peserta didik untuk memiliki berbagai kompetensi, selayaknya guru PPKn mengembangkan kompetensinya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.

Melalui penelitian ini dapat menjadi salah satu masukan dalam dunia pendidikan, khususnya melalui mata pelajaran PPKn dalam mempersiapkan peserta didik untuk memiliki berbagai keterampilan yang diperlukan abad ke-21 untuk mendukung kehidupannya kelak, yaitu melalui penerapan *blended learning* dalam pembelajaran PPKn untuk membentuk keterampilan abad ke-21.

### **1.5 Struktur Organisasi Tesis**

#### **Bab I Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian dan struktur organisasi Tesis.

#### **Bab II Kajian Pustaka**

Bab ini berisi konsep-konsep, dan teori teori yang berkaitan dengan pembelajaran *blended learning*, PPKn, keterampilan abad ke-21, penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti dan posisi teoritis peneliti yang berkenaan dengan masalah yang diteliti.

#### **Bab III Metode Penelitian**

Bab ini merupakan bagian yang prosedural yakni penjabaran mengenai desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, dan analisis data.

#### Bab IV Temuan dan pembahasan

Bab ini berisi temuan penelitian, hasil pengolahan data, analisis data, pembahasan dan analisis temuan.

#### Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Dalam bab ini penulis memberikan simpulan, implikasi dan rekomendasi kepada beberapa pihak serta berusaha menyajikan penafsiran dan pemaknaan singkat terhadap hasil temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.