

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar belakang masalah

Saat ini kita telah memasuki era disrupsi. Disrupsi adalah sebuah inovasi yang akan menggantikan seluruh sistem lama dengan cara-cara baru. Disrupsi berpotensi menggantikan pemain-pemain lama dengan yang baru. Disrupsi menggantikan teknologi lama yang serbafisik dengan teknologi digital yang menghasilkan sesuatu yang benar-benar baru dan lebih efisien, juga lebih bermanfaat.

Menurut Budimansyah, dkk. (2019) terdapat enam penyebab terjadinya disrupsi diantaranya, *pertama*, perkembangan teknologi yang semakin cepat. *Kedua*, munculnya generasi baru (*millenials*). *Ketiga*, kecepatan *microprocessor* yang menuntut manusia bergerak lebih cepat. *Keempat*, gejala *disrupted society* yang memunculkan *disruptive mindset*. *Kelima*, cara baru mengeksplorasi kemenangan melalui teknologi. *Keenam*, teknologi telah memasuki gelombang ketiga (*Internet of Things*).

Perubahan dunia yang memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia keempat di mana teknologi informasi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Revolusi industri keempat telah muncul sebagai era baru dalam perkembangan peradaban. Revolusi industri keempat ditandai dengan dikembangkannya *Artificial Intelligence* (AI) yang membawa dampak digitalisasi dan otomatisasi dalam berbagai sektor dalam kehidupan seperti dalam perdagangan, industri, pertambangan, pariwisata, pendidikan, hingga pada penggunaan uang digital dalam perdagangan (Butler & Adam, 2018).

Butler dan Adam (2018) menegaskan bahwa perkembangan AI sendiri membawa dua implikasi utama dalam pendidikan. Pertama, penelitian pendidikan perlu diadakan mencakup berbagai bidang yang relevan untuk pengembangan AI agar dapat memberikan pelayanan yang cepat kepada publik. Kedua, revolusi dalam kurikulum dan pembelajaran perlu segera dilakukan. Terkait dengan implikasi kedua, Liao et al. (2018) menerangkan bahwa pembelajaran harus lebih mengedepankan pada literasi dan pemahaman mendalam mengenai cara kerja

berbagai sistem di dunia dibandingkan hanya belajar melalui *tutor robotic*. Berdasarkan pendapat tersebut, implikasi besar revolusi industri keempat terhadap pendidikan akan memerlukan perubahan tata kelola pendidikan mulai dari sarana dan prasarana, kualitas guru, kurikulum, serta sistem pembelajaran sehingga mampu dihasilkan *outcome* yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.

Digitalisasi dan otomatisasi dalam berbagai sektor ini ternyata membawa dampak munculnya berbagai pekerjaan baru terkait dengan pengembangan AI dan sekaligus menghilangkan banyak pekerjaan yang telah ada (Liao et al, 2018). Misalnya, orang tidak perlu lagi harus berbelanja langsung ke toko karena sudah tersedia situs untuk pemasaran produk sehingga pekerjaan buruh penjaga toko akan semakin sedikit diperlukan di masa mendatang. Data serupa juga disampaikan oleh Habibi (2018) bahwa kompetensi lulusan kini masih belum memenuhi tuntutan dalam revolusi industri keempat sehingga perlu diadakan revolusi terhadap pendidikan agar dapat menghasilkan *outcome* yang sesuai.

Selain revolusi pendidikan, pemahaman mendalam mengenai karakteristik khusus peserta didik sebagai input dalam pendidikan tentunya juga menentukan kualitas *outcome* pendidikan. Berkup (2014) memaparkan bahwa peserta didik sekarang termasuk dalam kelompok generasi z yang merupakan generasi yang dilahirkan setelah tahun 1995. Generasi ini memiliki karakter cenderung bebas, individualis, dan ketergantungan tinggi pada teknologi dan kecepatan memperoleh informasi melalui media digital dan internet. Karakter ini tentunya harus difasilitasi dalam proses pendidikan sehingga peserta didik memperoleh pendidikan yang sesuai dengan kebutuhannya.

Untuk menjawab tantangan revolusi industri keempat serta memfasilitasi pendidikan bagi generasi z, pemerintah telah menetapkan kebijakan penerapan kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi (sikap, pengetahuan, dan keterampilan) yang mengedepankan pendidikan karakter, literasi, dan keterampilan abad 21 (berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi). Pelatihan dan pendampingan pelaksanaan kurikulum 2013 telah menyasar hampir seluruh sekolah di Indonesia guna mememeratakan kualitas pendidikan yang diterima peserta didik. Melalui penerapan kurikulum 2013 ini diharapkan mampu

memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh kompetensi sesuai dengan keperluan era revolusi industri keempat.

Tingkat pengembangan SDM (*Human Development Index-HDI*) Indonesia berada pada urutan ke-102 (1996), ke-99 (1997), ke-105 (1998), ke-109 (UNESCO, 1999), ke-108 (UNDP, 2007), dan ke-121 dari 187 (2012) negara yang ada di dunia. Kemudian tingkat daya saing SDM Indonesia menempati peringkat 50 dalam daya saing antara negara dari 144 negara yang di survey Forum Ekonomi Dunia lewat *Global Growth Competitiveness Index* (2012). Posisi ini berada dibawah posisi negara-negara ASEAN lainnya seperti Singapura yang menduduki peringkat 2, Malaysia peringkat 25, Brunei peringkat 28, dan Thailand yang menempati peringkat 38. Penurunan peringkat itu memprihatinkan karena mencerminkan kemampuan teknologi suatu negara sehingga harus didorong agar kemampuan teknologi kita mampu sejajar dengan negara lain. (Setiawati, 2013 hlm. 1).

Menurut Ahmad (2018) relevansi pendidikan dan pekerjaan, perlu disesuaikan dengan perkembangan era dan IPTEK dengan tetap memberikan perhatian kepada aspek *humanitie*. Oleh karenanya berdasarkan pendapat tersebut maka memerlukan sistem pendidikan yang berbasis teknologi guna mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat.

Interaksi antara guru dan peserta didik tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan dengan menggunakan berbagai media. Guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan peserta didik. Demikina pula peserta didik dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui *cyber space* atau ruang maya yang menggunakan komputer atau internet. Hal paling mutakhir adalah berkembangnya apa yang di sebut "*cyber teaching*" atau pengajaran maya, yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. (Hasrah, 2019).

Peserta didik berhadapan dengan komputer dan melakukan aktivitas pembelajaran secara interaktif melalui jaringan internet untuk memperoleh materi belajar dari berbagai sumber belajar. Peserta didik akan melakukan kegiatan belajar yang sesuai dengan kondisi kemampuan individualnya yang lambat atau cepat akan memperoleh pelayanan pembelajaran yang sesuai dengan dirinya.

Kurikulum dikembangkan sedemikian rupa dalam bentuk yang lebih fleksibel sesuai dengan kondisi lingkungan dan kondisi peserta didik sehingga memberikan peluang untuk terjadinya proses pembelajaran maju berkelanjutan baik dalam dimensi waktu maupun ruang dan materi.

Bagaimanapun juga transformasi pesan pembelajaran dengan mendayagunakan kemajuan teknologi pendidikan kiranya akan lebih memotivasi peserta didik. Bagi sekolah-sekolah yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi penggunaan dan pemanfaatan perangkat teknologi informasi adalah hal yang sudah biasa. Para guru dapat menggunakan sumber dari internet sebagai referensi untuk bahan dalam proses kegiatan mengajar. Banyak materi pembelajaran yang berupa teks ataupun gambar yang bisa di manfaatkan oleh para guru maupun peserta didik.

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap manusia yang mungkin itu terjadi karena adanya interaksi antara seorang dengan lingkungannya. Oleh karena belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin di sebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat kognitif, psikomotor maupun afektif. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Kemajuan bidang teknologi informasi memberi tantangan pada dunia pendidikan, khususnya dalam proses belajar di sekolah. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003, ternyata telah disadari penerimaan pengakuan bahwa sudah bukan masanya mengandalkan pendekatan konvensional saja dalam penyelenggaraan sistem pendidikan nasional. Penyelenggaraan pendidikan bukan hanya di ruang tertutup dengan buku dan pendidik revolusi teknologi informasi telah mengubah cara kerja manusia mulai dari cara berkomunikasi, cara berkoordinasi, cara berpikir, hingga cara belajar dan mengajar. Peranan teknologi informasi pada aktifitas manusia saat ini memang begitu besar. Teknologi informasi telah menjadi fasilitator utama dari berbagai kegiatan tak terkecuali dunia pendidikan.

Selama ini pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan cenderung hanya menekankan pada aspek pengembangan kognitif, dengan mengabaikan aspek afektif dan psikomotor, sehingga terkesan bahwa pendidikan kewarganegaraan dijadikan sebagai alat indoktrinasi dan target pembelajaran yang menitik beratkan pada pembelajaran yang bersifat hafalan dan hanya terbatas pada penguatan materi saja sehingga siswa cepat merasa jenuh dan bosan (Anggraeni, 2011).

Di dalam bukunya "*The One World Schoolhouse*", Salman Khan (dalam Bilfaqih, 2009) mengatakan: "Pendidikan tidak terjadi di dalam ruang antara mulut guru dan telinga murid. Pendidikan terjadi di ruang di dalam otak masing-masing." Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme bahwa ilmu pengetahuan itu dibangun oleh murid melalui proses belajar, bukan dipindahkan dari guru ke murid. Mengingat hal tersebut tidak alasan untuk meragukan bahkan menolak Pembelajaran Daring.

Mempertimbangkan tren yang berkembang di dunia dan kondisi pendidikan di Indonesia dapat dirumuskan alasan dibutuhkannya Pembelajaran Daring sebagai berikut:

1. Kapasitas pendidikan di Indonesia, baik pendidikan dasar dan menengah, pendidikan tinggi, maupun lembaga-lembaga workshop & pelatihan masih sangat terbatas.
2. Sebaran yang kurang merata sehingga meningkatkan biaya pendidikan/pelatihan dan akomodasinya.
3. Kebanyakan satuan pendidikan belum memiliki sumber daya pendidikan yang memadai dan berkualitas. Sekolah, perguruan tinggi dan lembaga pelatihan yang bermutu lebih terkonsentrasi di Pulau Jawa.
4. Belum dapat mewujudkan layanan pendidikan dan pelatihan yang setara dan bermutu.
5. Belum dapat menjamin pemenuhan kebutuhan dan permintaan pendidikan dan pelatihan yang bermutu. Masih banyak penduduk usia wajib belajar belum mendapatkan haknya untuk mendapatkan pendidikan. (Bilfaqih, 2009)

Berdasarkan hal tersebut guru seharusnya menggunakan pembelajaran yang dapat mengantarkan siswa menuju keterampilan berpikir tingkat tinggi serta pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa agar siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah model pembelajaran *Blended Learning*. Menurut Semler (Husamah, 2014, hlm. 11) *Blended Learning* adalah model pembelajaran yang mengkombinasikan

aspek terbaik dari pembelajaran online, aktivitas tatap muka terstruktur, dan praktek dunia nyata. Sistem pembelajaran online, latihan di kelas, dan pengalaman *on the job* akan memberikan pengalaman berharga bagi diri mereka.

*“Blended learning consists of the combination of e-learning and a traditional education approach, and is particularly suitable to the process of transitioning towards e-learning from traditional forms of learning and teaching.”* (Jones, 2012). Berdasarkan pendapat tersebut dijelaskan bahwa *blended learning* terdiri dari kombinasi *e-learning* dan pendekatan pendidikan tradisional, dan sangat cocok untuk proses transisi menuju *e-learning* dari bentuk pembelajaran tradisional dan pengajaran.

Lebih lanjut terkait *blended learning* menurut Yusoff et al., (2017):

*“Nowadays, blended learning is a must. If students cannot learn the way we teach them, then as instructors, we must find ways to change our teaching method. Hopefully, teaching and learning can be joyful as well as a satisfying experience for both students and instructors.”*

Berdasarkan pendapat di atas, saat ini *blended learning* adalah suatu keharusan. Jika siswa tidak dapat mempelajari cara kita mengajar mereka, maka sebagai instruktur, kita harus menemukan cara untuk mengubah metode pengajaran kita. Semoga pengajaran dan pembelajaran dapat menyenangkan sekaligus pengalaman yang memuaskan bagi siswa dan instruktur.

Tujuan *Blended Learning* pada dasarnya dilaksanakan untuk mendapatkan pembelajaran yang “paling baik” dengan menggabungkan berbagai keunggulan masing-masing komponen, dimana metode tatap muka memungkinkan untuk melakukan pembelajaran secara interaktif sedangkan metode online memberikan materi secara online tanpa batasan ruang dan waktu sehingga dapat dicapai pembelajaran yang maksimal (Husamah, 2014 hlm. 20-21).

Selain itu model pembelajaran *Blended Learning* baik digunakan oleh pengajar karena model pembelajaran *Blended Learning* dapat membantu proses komunikasi non-stop antara pengajar dan peserta didik sehingga menjadi lebih mudah dan membantu proses percepatan pengajaran, oleh karena itu apabila pengajar menerapkan model pembelajaran *Blended Learning* dalam pembelajarannya maka kemungkinan besar model pembelajaran *Blended Learning* dapat membantu peserta didik untuk belajar secara maksimal serta bisa

mendapatkan lebih banyak informasi yang dapat menunjang proses pembelajaran (Husamah, 2014, hlm 25).

Salah satu tujuan pembelajaran yang diharapkan di era saat ini adalah peserta didik mampu berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). *Higher Order Thinking Skills* merupakan suatu proses berpikir peserta didik dalam level kognitif yang lebih tinggi yang dikembangkan dari berbagai konsep dan metode kognitif dan taksonomi pembelajaran seperti metode *problem solving*, taksonomi bloom, dan taksonomi pembelajaran, pengajaran, dan penilaian (Saputra, 2016, hlm. 91). *Higher order thinking skills* ini meliputi di dalamnya kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis, kemampuan berargumen, dan kemampuan mengambil keputusan.

Menurut Newman dan Wehlage (dalam Widodo, 2013, hlm. 162) dengan “*higher order thinking* peserta didik akan dapat membedakan ide atau gagasan secara jelas, berargumen dengan baik, mampu memecahkan masalah, mampu mengkonstruksi penjelasan, mampu berhipotesis dan memahami hal-hal kompleks menjadi lebih jelas.”

Menurut Vui (dalam Kurniati, 2014, hlm. 62) “*higher order thinking skills* akan terjadi ketika seseorang mengaitkan informasi baru dengan informasi yang sudah tersimpan di dalam ingatannya dan mengaitkannya dan/atau menata ulang serta mengembangkan informasi tersebut untuk mencapai suatu tujuan atau menemukan suatu penyelesaian dari suatu keadaan yang sulit dipecahkan.” Tujuan utama dari *higher order thinking skills* adalah bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada level yang lebih tinggi, terutama yang berkaitan dengan kemampuan untuk berpikir secara kritis dalam menerima berbagai jenis informasi, berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki serta membuat keputusan dalam situasi-situasi yang kompleks (Saputra, 2016 hlm. 91-92).

Selain model pembelajaran ini dapat digunakan untuk mengantar siswa belajar untuk berpikir tingkat tinggi tetapi menurut Shibley (2011, hlm 80-85) model pembelajaran *Blended Learning* ini juga sangat cocok untuk meningkatkan keaktifan dan kemandirian belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hal itu dikarenakan model pembelajaran *Blended Learning*

memanfaatkan teknologi dalam pembelajarannya, dimana saat ini teknologi di dunia berkembang sangat pesat.

Pengembangan karakter di sekolah harus dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan. Masnur Muslich (2011 hlm. 36) menyatakan “pembentukan karakter harus dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan yang melibatkan aspek *knowledge, feeling, loving, dan action*.” Lebih lanjut Zainal dan Sujak (2011 hlm. 9) menjelaskan bahwa “karakter dikembangkan melalui tahap pengetahuan (*knowing*), pelaksanaan (*acting*), menuju kebiasaan (*habit*).”

Hal ini berarti, karakter tidak sebatas pada pengetahuan. Seseorang yang memiliki pengetahuan tentang kebaikan belum tentu mampu bertindak sesuai dengan pengetahuannya itu kalau tidak terlatih untuk melakukan kebaikan tersebut. Karakter menjangkau wilayah emosi dan kebiasaan diri, dengan demikian diperlukan komponen karakter yang baik yaitu pengetahuan tentang moral, perasaan tentang moral, dan perbuatan moral.

Pendidikan karakter merupakan misi dalam pendidikan yang disung oleh pemerintah melalui Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa:

Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Lebih lanjut berkaitan dengan pendidikan karakter di sekolah sebagaimana dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal Pasal 2 ayat (1):

PPK dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab.

Selanjutnya karakter yang akan difokuskan dalam penelitian ini ialah karakter mandiri. Karakter kemandirian adalah proses yang menyangkut unsur-



unsur normatif. ini mengandung makna bahwa kemandirian merupakan suatu proses yang terarah karena perkembangan kemandirian sejalan dengan hakikat eksistensial manusia, maka arah perkembangan tersebut harus sejalan dengan dan berlandaskan pada tujuan hidup manusia. Mandiri adalah sikap atau perilaku dalam bertindak yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan masalah atau tugas (Supinah dan Parmi, 2011). Menurut Knowless (dalam Rusman, 2011) peserta didik yang mandiri harus mempunyai kreativitas dan inisiatif sendiri, serta mampu bekerja sendiri dengan merujuk pada bimbingan yang diperolehnya.

Menurut Yamin dan Jamilah (2013, hlm. 65) karakter kemandirian merupakan suatu sikap individu yang diperoleh kumulatif selama masa perkembangan, dimana individu akan terus belajar untuk mandiri dalam menghadapi berbagai situasi di lingkungan, sehingga individu tersebut pada akhirnya akan mampu berfikir dan bertindak sendiri. Menurut Stephen Brookfield (2000, hlm. 130-133) mengemukakan bahwa karakter kemandirian belajar merupakan kesadaran diri, digerakkan oleh diri sendiri, kemampuan belajar untuk mencapai tujuannya.

Karakter kemandirian anak ini dapat di ukur melalui indikator-indikator yang menunjukkan pedoman atau acuan dalam melihat dan mengevaluasi perkembangan dan pertumbuhan anak. Yamin dan Jamilah (2013, hlm. 68) menyebutkan ada 7 indikator karakter kemandirian anak yaitu: kemampuan fisik, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin, pandai bergaul, saling berbagi dan mengendalikan emosi.

Berdasarkan pengertian karakter kemandirian belajar di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa kemandirian belajar adalah kondisi aktifitas belajar yang mandiri tidak tergantung pada orang lain, memiliki kemauan serta bertanggung jawab sendiri dalam menyelesaikan masalah belajarnya. Kemandirian belajar akan terwujud apabila siswa aktif mengontrol sendiri segala sesuatu yang dikerjakan, mengevaluasi dan selanjutnya merencanakan sesuatu yang lebih dalam pembelajaran yang dilalui dan siswa juga mau aktif dalam proses pembelajaran

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas, maka disini penulis menjelaskan bahwa penelitian yang dilaksanakan disini berbeda dengan penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya. Penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) yakni membahas mengenai pengaruh pembelajaran berbasis *blended learning* terhadap *Higher Order Thinking Skills* dengan memberi perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMP Negeri 57 Bandung sebagai sekolah yang dapat dikatakan baru di Kota Bandung. Tentunya penelitian kuasi eksperimen bersifat kasuistik yang akan menentukan hasil berdasarkan pelaksanaannya dan terhadap perlakuan itu dilaksanakan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh penulis di SMP Negeri 57 Kota Bandung telah menerapkan pembelajaran *blended learning*, hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional dianggap kurang menarik, membosankan, dan kurang meningkatkan karakter mandiri siswa dalam belajar, selain itu juga kurang meningkatkan berpikir *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) siswa. Hal ini dapat dilihat dari observasi yang dilakukan masih banyak siswa yang nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 yang ditentukan oleh sekolah dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Melihat data yang telah dipaparkan di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* terhadap Kemampuan Berpikir *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan Kemandirian Belajar Siswa (*Quasi Eksperimen pada pembelajaran PPKn Kelas VII SMP Negeri 57 Kota Bandung*). Penelitian ini dianggap penting untuk melihat sejauh mana keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan metode tersebut dan sebagai solusi dalam menghadapi tantangan di era revolusi industri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan perencanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam proses pembelajaran berbasis *Blended Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan kemandirian belajar siswa di SMP Negeri 57

2. Bagaimanakah hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis *Blended Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan kemandirian belajar siswa di SMP Negeri 57 Bandung?
3. Bagaimana pengaruh pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis *Blended Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan kemandirian belajar siswa di SMP Negeri 57 Bandung?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis *Blended Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan kemandirian belajar siswa di SMP Negeri 57 Bandung
2. Untuk menganalisis hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis *Blended Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan kemandirian belajar siswa di SMP Negeri 57 Bandung
3. Untuk menganalisis pengaruh kemampuan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis *Blended Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan kemandirian belajar siswa di SMP Negeri 57 Bandung

### 1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh pembelajaran *Blended Learning* terhadap berpikir *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan kemandirian belajar siswa di Kelas VII SMP Negeri 57 Kota Bandung.

## 2. Manfaat kebijakan

Secara kebijakan penelitian ini diharapkan mampu menjadi masukan bagi para *stakeholders* dibidang pendidikan untuk berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

## 3. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, dengan penelitian ini dapat memperluas keilmuan penulis khususnya konteks penggunaan teknologi modern dalam hal ini yaitu pembelajaran *blended learning* dalam meningkatkan kemampuan akademik keilmuan siswa tentang kewarganegaraan.
- b. Bagi guru, dengan penelitian ini bagi guru dapat mencoba menggunakan pembelajaran *blended learning* dalam meningkatkan kemampuan akademik keilmuan
- c. Bagi objek penelitian, bagi objek penelitian yaitu SMP Negeri 57 Kota Bandung penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan evaluasi sehingga untuk kedepannya sekolah dapat memanfaatkan teknologi modern dalam pembelajaran di sekolah.

## 4. Manfaat Isu Sosial

Manfaat isu sosial dari penelitian adalah dengan penelitian ini semakin berkembangnya pembelajaran *blended learning* dan penelitian terkait untuk meningkatkan berpikir HOTS dan karakter mandiri. Penelitian ini dapat menjadi stimulus bagi peneliti lain untuk semakin mengembangkan penelitian dari sisi yang tak tersentuh dalam penelitian ini.