

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana terpenting untuk mewujudkan kemajuan bangsa dan negara. Pendidikan yang bermutu akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perkembangan yang positif. Perkembangan tersebut terjadi karena adanya pembaharuan, sehingga didalam proses pembelajaran guru selalu ingin menemukan metode dan model baru yang dapat memberikan semangat belajar bagi semua siswa dalam pembelajaran. Pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan diri, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka serta pendekatan kreatif tanpa harus kehilangan identitas diri. Setiap penggalan dari proses belajar yang dirancang dan diselenggarakan harus mampu memberikan kontribusi yang kongkrit bagi pencapaian tujuan pendidikan.

Kemajuan zaman menuntut para guru untuk berfikir keras terhadap perkembangan yang ada terutama dibidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang semakin berkembang dan membawa perubahan dalam bidang kehidupan salah satunya dalam peningkatan mutu pendidikan, dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan dalam meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran guru harus melakukan pembaharuan dalam bidang pendidikan terus-menerus agar dapat menemukan inovasi-inovasi baru dalam proses pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang efektif.

Pendidikan kewarganegaran (*Citizenship*) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragama dari segi agama, sosiokultural, Bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Konsep belajar secara utuh diintegrasikan pengertian belajar dari perspektif psikologi dan Pendidikan. Alasannya karena perilaku belajar merupakan bidang telaah dari keduanya belajar menurut Bell Gretler (1986)

dalam M. Ali Hamzah adalah proses yang dilakukan manusia upaya mendapatkan aneka ragam kompetensi, skill dan sikap. Ketiganya itu diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan dari mulai masa bayi sampai dengan masa tua mulai dari rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Pendidikan formal, informal, dan non formal merupakan sarana yang berperan dalam proses belajar.

Pendidikan saat ini sudah menjadi suatu kebutuhan bagi manusia, dimana pendidikan memegang peran yang sangat penting didalam kehidupan yang serba modern ini untuk melangsungkan hidup. Pendidikan adalah usaha sadar bagi pengembangan manusia dan masyarakat, berdasarkan pada pemikiran tertentu (Siswoyo, 2013: 1). Usaha sadar yang dimaksud merupakan suatu tindakan untuk sebisa mungkin dapat mengembangkan potensi-potensi yang sebenarnya ada pada setiap individu. Hal ini dapat dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah yang dapat dilaksanakan melalui kegiatan bimbingan, latihan-latihan, dan pengajaran yang bisa dilaksanakan disekolah maupun diluar sekolah.

Selanjutnya dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) ditegaskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Di mana pendidikan nasional berfungsi mengembangkan 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 (Alawiyah: 2012).

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa atau guru dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku hasil belajar atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dapat terjadi melalui interaksi guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa. Secara tidak langsung menyangkutkan berbagai

komponen lain yang saling terkait menjadi satu sistem yang utuh. Perolehan hasil belajar sangat ditentukan oleh baik tidaknya kegiatan dan pembelajaran selama program pendidikan dilaksanakan di kelas yang pada kenyataannya tidak pernah lepas dari masalah.

Berdasarkan hasil penelitian di SMA Shalom Kecamatan Bengkayang, saat peneliti melakukan penelitian itu masih sangat kurang efektif karena kemampuan menganalisis kebutuhan siswa masih kurang dalam mengevaluasi hasil belajar, keefektifan pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa masih juga belum tercapai, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan juga masih sangat kurang banyak nya siswa yang masih kurang fokus ketika guru menyampaikan materi, keefektifan terhadap partisipasi belajar siswa tidak maksimal sehingga hasil belajar siswa rendah dan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, maka sangat diperlukan putusan untuk merancang suatu pembelajaran agar lebih efektif serta keaktifan peserta didik dalam melakukan pembelajaran seperti berdiskusi, mendengarkan, membuat sesuatu, menulis laporan dan sebagainya, sehingga siswa harus bisa belajar berfikir kritis serta siswa mampu mengonstruksi pengetahuannya sendiri dan memiliki keterampilan dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan hasil penelitian, Guru PPKn di SMA Shalom sudah melaksanakan *blended learning* namun masih belum maksimal. Kesulitan terbesar adalah pengetahuan dan ketrampilan dalam melaksanakan *blended learning* serta membaca ulang hasil karya siswa. Keberhasilannya pembelajaran juga harus di dukung sarana dan prasarana yang memadai serta lingkungan belajar yang nyaman memudahkan peserta didik untuk berkonsentrasi.

Dengan adanya penggunaan *blended learning* dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan diharapkan guru di sekolah SMA Shalom terutama guru PPKn dapat lebih mudah untuk mengajar serta siswa bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru tersebut agar pembelajarannya

terlihat lebih menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran tersebut sehingga siswa akan tertarik dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas, terutama pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan walaupun pelajaran Pendidikan kewarganegaraan terlihat sulit untuk dipahami oleh siswa tapi dengan adanya penggunaan *blended learning* peserta didik dapat diingat untuk waktu yang lebih lama serta memperoleh hasil belajar yang memuaskan bagi dirinya.

Lewat model *Blended Learning*, proses pembelajaran lebih efektif karena proses belajar mengajar yang biasa dilakukan (*Conventional*) akan dibantu dengan pembelajaran secara e-learning yang dalam hal ini berdiri diatas infrastruktur teknologi informasi dan bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun. Tahapan-tahapan dalam mewujudkan *blended learning* dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah mempersiapkan siswa agar belajar dengan memanfaatkan teknologi yang ada, bisa memilih waktu dan tempat untuk mengakses pelajaran,*blended learning* juga bertujuan untuk meningkatkan kesempatan bagi siswa agar dapat belajar dengan mandiri,mengkombinasikan pembelajaran secara mandiri, peserta belajar bisa kapan saja,siswa masih kurang untuk dalam menanggapi pembelajaran secara online,serta bagaimana memfasilitasi interaksi antara siswa,cara memotivasi siswa serta mengatur yang terbaik disampaikan melalui internet dibandingkan tatap muka.

Dwiyogo (2012) *Blended Learning* ini merupakan model pembelajaran campuran atau gabungan. Metode akan mencampurkan belajar tatap muka dengan belajar berbasis teknologi. Pembelajaran ini bisa diakses secara online maupun offline. Model pembelajarannya memiliki kesamaan dengan e-learning.

Penggunaan *Blended Learning* lebih dipilih karena lebih menekankan pada pembelajaran yang mudah di akses dimana pun dan kapan pun. *Blended Learning* pada awalnya digunakan untuk menggambarkan mata pelajaran yang mencoba menggabungkan pembelajaran tatap muka. *Blended Learning* sebagai kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan pembelajaran elektronik.

Menggabungkan aspek elektronik seperti berbasis web, streaming video, dengan pembelajaran tradisional “tatap muka”.

Menurut Hasamah (2014), *Blended Learning* merupakan yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, serta berbagai media teknologi yang beragam. Oleh karena itu, siswa diharapkan menjadi pembelajar yang aktif dan tentunya perhatian siswa akan tertuju pada materi.

Penggunaan *blended learning* dapat memberi minat belajar mandiri siswa karena banyak informasi mutakhir yang dapat diperoleh melalui internet, metode ini sangat efisien karena selain siswa bisa mendapatkan pembelajaran melalui tatap muka dengan guru didalam kelas, mereka juga bisa mengakses materi yang diberikan secara online dimanapun mereka berada. Kebijakan adalah sebuah tindakan yang ditempuh suatu instansi ataupun lembaga yang terkoneksi dengan semua kepentingan pembelajaran *blended learning* yang diterapkan kepada siswa. Tentunya dari kebijakan itu, akan menciptakan sebuah keputusan untuk melaksanakan pembelajaran secara *blended learning*. Sehingga bisa dilihat bagaimana dampak suatu kebijakan kepada kepentingan ataupun yang terkoneksi langsung kepada siswa mengenai pengaturan penggunaan *blended learning* yang ada di SMA Shalom Kecamatan bengkayang, sebab hal itu akan memberikan pengaruh yang besar bagi siswa dalam pembelajaran, pastinya banyak permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Dampak positif dan dampak negatif pembelajaran. dampak positif seperti guru belajar lebih dalam mengenai teknologi informatika. Dampak negatif seperti kurangnya paham siswa mengenai materi pembelajaran yang diberikan.

Blended learning merupakan solusi alternatif untuk menaggulangi kelemahan-kelemahan pembelajaran online dan pembelajaran tatap muka untuk menghasilkan rangkaian pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan bagi siswa dengan tidak membuang teori-teori pembelajaran lama.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan peneliti terhadap beberapa jurnal tentang pembelajaran *Blended Learning* bahwa dalam proses pembelajaran siswa masih monoton dan belum optimal. Selain itu guru masih

menggunakan pembelajaran yang cenderung sama, setiap pertemuan berlangsung. Kemudian hasil belajar siswa belum sangat memuaskan dengan menggunakan pembelajaran yang monoton.

Harapan setiap guru adalah dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar kepada siswa guna mencapai tujuan yang diharapkan pada pembelajaran, yaitu mencapai suatu hasil belajar yang baik. Guru paling tidak harus dapat mengenal karakteristik siswa karena guru adalah orang yang paling bertanggung jawab dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sehubungan dengan uraian-uraian, maka peneliti merasa tertarik untuk meneliti tentang “Penggunaan *Blended Learning* dalam Pembelajaran PPKn di SMA Shalom Kecamatan Bengkayang”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka yang menjadi fokus umum penelitian ini adalah bagaimana “Penggunaan *Blended Learning* dalam pembelajaran PPKn di SMA Shalom Kecamatan Bengkayang”. Adapun yang menjadi sub masalah khusus sebagai berikut :

1. Apa saja tahapan *blended learning* dalam pembelajaran PPKn di SMA Shalom Kecamatan Bengkayang?
2. Bagaimana upaya-upaya peningkatan guru menggunakan *blended learning* dalam pembelajaran PPKn di SMA Shalom Kecamatan Bengkayang?
3. Faktor pendukung dan penghambat pembelajaran dalam penggunaan *blended learning* di SMA Shalom Kecamatan Bengkayang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini terbagi dari dua. Adapun tujuannya adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja tahapan *Blended Learning* dalam pembelajaran PPKn di SMA Shalom Kecamatan Bengkayang.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi melalui penjelasan tentang :

- a. Apa saja tahapan *blended learning* dalam pembelajaran PPKn di SMA Shalom Kecamatan Bengkayang
- b. Bagaimana upaya-upaya peningkatan guru menggunakan *blended learning* dalam pembelajaran PPKn di SMA Shalom Kecamatan Bengkayang
- c. Faktor pendukung dan penghambat pembelajaran dalam penggunaan *blended learning* di SMA Shalom Kecamatan Bengkayang

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis, adapun manfaat teoritis maupun praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan sebagai referensi untuk mencapai kompetensi pembelajaran PPKn, serta memberikan bahan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dalam penggunaan *Blended Learning* dalam pembelajaran PPKn di SMA Shalom Kecamatan Bengkayang.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini berguna bagi :

- a. Siswa, siswa dapat mengetahui metode *blended learning* dalam pembelajaran PPKn.
- b. Guru, untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar serta keterampilan guru dalam penggunaan berbagai metode dan media mengajar.
- c. Sekolah, untuk sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru.

- d. Peneliti, untuk menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenai cara belajar siswa dalam menggunakan metode *blended learning*.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Menurut Effendi (1982: 42), Variabel penelitian sebagai sebuah konsep yang mengandung variasi nilai. Sementara Sugiyono (2016: 38) mendefinisikan variabel penelitian sebagai suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel penelitian sudah pasti memiliki sifat beragam (bervariasi). Variasi nilai pada variabel penelitian ini merujuk pada ragam karakteristik-berbeda antar satu sama lainnya.

Suatu penelitian ilmiah diperlukan adanya kejelasan ruang lingkup penelitian. Sehubungan dengan itu, maka dalam penelitian diuraikan tentang variabel penelitian dan definsi operasional dari variabel yang akan diteliti agar peneliti tetap terfokus pada hal-hal yang menjadi pengamatan dan batasan-batasan dalam penelitian, maka dikemukakan ruang lingkup yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

a. Tahapan *Blended Learning*, dengan Indikator:

- 1) Perencanaan
- 2) Pelaksanaan
- 3) Evaluasi

Menurut Dwiyoogo (2014)

b. Upaya Peningkatan Guru Menggunakan *Blended Learning*, dengan Indikator:

- 1) Kualitas pembelajaran
- 2) Tingkat pembelajaran
- 3) Pemahaman Siswa
- 4) Lingkungan

c. Faktor pendukung dan Penghambat Pembelajaran, dengan Indikator:

- 1) Kurikulum
- 2) Sekolah
- 3) Guru
- 4) Siswa

2. Definisi Operasional

Untuk memperjelaskan variabel yang akan diteliti atau yang menjadi fokus penelitian, akan diuraikan definisi variabel tersebut:

- a. Pembelajaran *Blended Learning* adalah sebuah proses pelajaran yang mencoba menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan online yang mengandung arti perpaduan, percampuran, atau kombinasi belajar, *Blended Learning* adalah suatu pendekatan yang fleksibel untuk belajar tidak mengenal tempat dan waktu.
- b. Upaya-upaya peningkatan guru menggunakan *blended learning* adalah dengan adanya teknologi informatika saat ini bisa membantu guru dalam peningkatan pembelajaran dan dengan mudah menemukan metode pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak mudah bosan dalam belajar.
- c. Pembelajaran PPKn adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela negara, demi kelangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan negara.