

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sumber daya manusia yang kompetitif dan responsif sangat dibutuhkan di *Era Society 5.0* seperti sekarang ini dalam menghadapi dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghadapi zaman yang semakin modern dan berkembang pesat terutama dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, informasi dan komunikasi. Pendidikan adalah salah satu faktor terpenting dalam meningkatkan sumber daya manusia demi kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia dan kualitas sumber daya manusia bergantung pada kualitas pendidikannya.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 telah dijelaskan tentang Sistem Pendidikan Nasional (Bab II Pasal 3), bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk itu, pendidikan harus berupaya membenahi sistem pembelajaran yang berkolaborasi dengan dunia digital sebagai suatu langkah untuk memodernisasi sekaligus mengintegrasikan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis teknologi. Mengingat, pembelajaran merupakan pelaksana bahkan inti dari suatu pendidikan.

Sejalan dengan hal tersebut, sekolah sebagai lembaga pelaksana pendidikan formal merupakan salah satu ujung tombak dalam pencapaian tujuan pendidikan. Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah salah satu lembaga pendidikan formal yang bertanggung jawab dalam mengembangkan sumber daya manusia dan termasuk jenjang wajib belajar di Indonesia. Sesuai dengan yang ada dalam Pasal 17 ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, "Pendidikan dasar berbentuk sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtida'iyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta sekolah menengah pertama (SMP) dan madrasah tsanawiyah (MTs) atau bentuk lain yang sederajat." Peningkatan kualitas pembelajaran itu meliputi peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan pada lembaga formal sejak pendidikan dasar. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di kurikulum dan merupakan salah satu komponen mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagaimana diatur dalam UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang baik, cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Tujuan tersebut seharusnya mengantarkan siswa menjadi siswa yang berpikir kritis, rasional, kreatif, berpartisipasi secara cerdas, bertanggung jawab, berkembang secara positif dan demokratis yang pada akhirnya akan mengembangkan kepribadian siswa menjadi warga negara yang baik (*good citizenship*) di dalam kehidupan sehari-hari yang dapat ditunjukkan di dalam proses belajar dan mengajar serta hasil belajar yang dihasilkan. Akan tetapi, pada kenyataannya mata pelajaran PPKn merupakan salah satu pelajaran yang kurang mendapatkan tempat di hati siswa, karena pelajaran ini dianggap pelajaran yang membosankan karena siswa hanya diajak untuk mendengar dan pelajaran PPKn dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hafalan semata yang kurang menekankan aspek penalaran, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar PPKn siswa. Hal ini menjadi problematika pada pembelajaran PPKn yang perlu mendapatkan perhatian lebih serius dan signifikan dari para guru PPKn. Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran membuat peserta didik menjadi tidak antusias dalam belajar. Kurangnya keahlian guru dalam menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi menjadi penghambat proses

pembelajaran, guru seolah hanya menyampaikan materi tanpa memperhatikan peserta didik menerima atau tidak materi yang diajarkan.

Pandemi Covid-19 yang menyerang Indonesia sejak awal bulan Maret lalu telah membawa dampak yang cukup signifikan terhadap pola perubahan di bidang pendidikan. Virus menular dan mematikan tersebut membuat pemerintah harus mengeluarkan kebijakan yang relevan dan solutif sebagai upaya pemutusan mata rantai Covid-19 yang telah menelan nyawa hingga ribuan jiwa. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah dalam masa darurat penyebaran Covid-19. Dalam surat edaran ini disebutkan bahwa tujuan dari pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) adalah memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan dari dampak buruk Covid-19, mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan dukungan psiko-sosial bagi pendidik, peserta didik, dan orang tua. Mengacu pada pedoman Belajar Dari Rumah (BDR) yang tertuang di dalam Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 bahwa metode dan media pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) dilaksanakan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dibagi ke dalam dua pendekatan yaitu pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring) dan luar jaringan (luring).

Pembelajaran tidak tatap muka atau secara *online* (dalam jaringan) merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk memberikan pengalaman belajar yang baru dan berbeda kepada peserta didik di tengah pandemi seperti sekarang ini. Salah satu cara yang dapat dilakukan seorang guru adalah memanfaatkan perkembangan zaman yang dikenal dengan *Information, Communication, and Technologi (ICT)*. Perkembangan ICT menjadi salah satu media dalam proses pembelajaran yang dapat dipilih guru untuk membuat pembelajaran harus tetap berjalan dalam situasi pandemi yang berbahaya ini. Selain itu, pembelajaran juga akan terasa lebih menarik dan berbeda dari sebelumnya. Dengan perkembangan ICT muncul banyak definisi tentang pembelajaran yang menggunakan internet sebagai medianya, seperti *online learning, distance learning, web-base learning, e-learning, pembelajaran bauran (blended learning)*. Dengan menggunakan ICT sebagai media pembelajaran akan merubah pola pembelajaran dari konvensional menjadi modern. Guru dapat berkomunikasi tanpa harus bertatap muka, dengan memanfaatkan teknologi kegiatan belajar akan semakin mudah serta pembelajaran lebih menarik bagi para peserta didik untuk belajar. Dengan kecanggihan internet muncul pembelajaran bauran atau yang lebih dikenal dengan *blended learning*. Pembelajaran ini mengkombinasikan antara tatap muka dan jarak jauh. Penulis menggunakan *google form, whatsapp, dan blog* sebagai aplikasi pembelajaran jarak jauh.

Hasil penelitian tentang model pembelajaran sudah banyak dilakukan oleh para penulis. Salah satu model pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* dan internet sebagai medianya juga telah dibahas, baik dalam penulisan skripsi, jurnal ataupun buku termasuk penelitian tentang metode pembelajaran untuk pembelajaran PPKn yang menggunakan berbagai metode. Penelitian tersebut menjelaskan tentang keberhasilan pembelajaran dengan berbasis *online* dapat merubah hasil belajar peserta didik dengan melakukan penelitian kelas eksperimen salah satunya jurnal yang ditulis oleh Hasan Akbayin (2012: 125-139) “... *The Research results revealed that the blended learning model contributed more to the students biology achievement than traditional teaching methods did and that the students attitudes towards the internet developed statistically significantly*”. Dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa *blended learning* memberikan kontribusinya untuk peserta didik baik dari segi prestasinya dibandingkan metode tradisional. Sejalan dengan penelitian di atas, maka penelitian yang dilakukan oleh Izzudin Syarief (2012: 247) “... Terdapat perbedaan prestasi belajar secara signifikan antara kelas yang menggunakan model *face to face learning* dengan kelas yang menggunakan model *blended learning*”.

Dari penjabaran di atas, maka media pembelajaran *e-learning* dalam dunia pendidikan memberikan efek yang nyata sehingga bahan kajian dalam penelitian ini dapat melihat sejauh mana pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMP Negeri 1 Sukodono, Sidoarjo. SMP Negeri 1 Sukodono adalah sekolah negeri yang

memiliki sarana pembelajaran berbasis teknologi dan mampu menunjang model pembelajaran *blended learning*. Seluruh ruang kelas dilengkapi dengan proyektor sebagai media pembelajaran dan fasilitas internet yang dapat diakses oleh peserta didik selama berada di gedung sekolah. Namun tidak semua guru dapat memanfaatkan media tersebut untuk kegiatan pembelajaran termasuk oleh guru PPKn. Oleh karena itu, peneliti memilih SMP Negeri 1 Sukodono sebagai objek penelitian untuk melihat pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar peserta didik. Peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar kapan saja dan dimana saja, sehingga peserta didik tidak hanya mampu mencapai KKM sebesar 75, tetapi juga dapat mencapai standar kompetensi yang menunjukkan kinerja yang baik dalam mata pelajaran PPKn.

B. Batasan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah penelitian pada :

1. *Blended Learning* yang dimaksud adalah kegiatan belajar yang memadukan *face to face* dengan *e-learning* yang dilakukan peserta didik baik di rumah maupun di sekolah. Dengan pemberian tugas maupun pemberian materi ajar.
2. Hasil belajar PPKn yang dilihat dibatasi pada materi Memahami Sejarah Perumusan dan Penetapan Pancasila pada kelas VII SMPN 1 Sukodono.

C. Rumusan Masalah

1. Adakah Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas VII SMPN 1 Sukodono?
2. Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas VII SMPN 1 Sukodono?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VII SMPN 1 Sukodono.
2. Untuk mengetahui pengaruh positif dan negatif dari penggunaan model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Sukodono.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis.

Manfaat Teoretis

Menambah khasanah pengetahuan yang berkaitan dengan model pembelajaran *blended learning* dan hubungannya terhadap hasil belajar PPKn untuk siswa sekolah menengah pertama.

Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan memperluas cakrawala pemikiran dan pengalaman penulis dalam bidang pendidikan untuk lebih jeli dalam menganalisa setiap peluang yang ada untuk kemudian dijadikan sebagai wahana untuk meningkatkan mutu pendidikan. Serta sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana strata satu (S1) di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

b. Bagi Guru

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi kepada guru bahwa model *blended learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran dalam pembelajaran PPKn sebagai upaya peningkatan hasil belajar PPKn siswa.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman guru tentang prinsip-prinsip model pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa.

3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman guru akan pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam mempengaruhi hasil belajar PPKn siswa.
 4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman guru bahwa model pembelajaran *blended learning* dapat membantu guru melibatkan siswa belajar aktif.
- c. Bagi Sekolah**
1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan solusi kepada kepala sekolah bahwa model pembelajaran *blended learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternative model pembelajaran yang dapat digunakan di kelas ataupun di rumah dalam upaya meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik.