

IMPLEMENTASI *BLENDED LEARNING* UNTUK PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Dayu Rika Perdana¹, Muhammad Mona Adha²
Universitas Lampung^{1,2}

Email: dayurika.perdana@fkip.unila.ac.id

Naskah diterima: 15/03/2020 revisi: 30/05/2020 disetujui: 10/27/2020

Abstrak

Pendidikan karakter merupakan aspek penting dalam mengembangkan ranah afektif, khususnya bagi generasi penerus bangsa. Artikel ini bertujuan untuk menggambarkan implementasi *blended learning* untuk penguatan pendidikan karakter pada pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan. Penulisan artikel ini menggunakan pendekatan *conceptual analysis* yang diuraikan secara kualitatif. Analisis konseptual yang diaplikasikan pada kajian artikel ini dimaksudkan untuk menghasilkan konstruksi gambaran yang lebih jelas dan bermakna. Hasil kajian analisis literatur dijelaskan bahwa pendidikan karakter dapat diperkuat melalui proses pembelajaran, yang dalam hal ini melalui *blended learning* pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Kemandirian dan kedisiplinan mahasiswa di dalam *blended learning* berhubungan erat bagaimana mahasiswa membiasakan diri untuk terlibat aktif dan menjadi bagian dari *penguatan* karakter. Intensitas mahasiswa di dalam mengikuti aktivitas *blended learning* turut dipengaruhi oleh faktor kejujuran, tanggung jawab, kepedulian, dan komunikasi yang saling menghormati satu sama lain di dalam proses tatap muka secara daring.

Kata kunci: Blended Learning; Pembelajaran; Pendidikan Karakter; Pendidikan Kewarganegaraan

IMPLEMENTATION OF *BLENDED LEARNING* FOR STRENGTHENING CHARACTER EDUCATION IN CITIZENSHIP EDUCATION LEARNING

Abstract

Education as an effort to prepare future student generations in the future and it has a very strategic role in improving the quality of human resources and efforts to realize the ideals of the Indonesian. Character education is an important aspect in developing affective domains, especially for the next generation. Character education based on material and curriculum content standards are very diverse especially the content. Character education can be strengthened through the learning process, in this article focused on blended learning citizenship education. The independence and discipline of students in blended learning are closely related to how students get used to being actively involved and becoming part of good character habituation. The intensity of students in participating in blended learning activities is also influenced by honesty, responsibility, care, and communication that respects each other in online face-to-face processes.

Keywords: *Blended Learning; Character Education; Civic Education; Learning*

PENDAHULUAN

Implementasi *blended learning* di beberapa universitas merupakan strategi yang diaplikasikan untuk memperkuat atmosfer lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan berbeda dari aktivitas belajar yang dilakukan pada umumnya (Sudarman, 2014; Graham, 2006). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan *blended learning* mempertegas konsep, pemikiran, dan menyatukan antara sumber daya manusia yang berwawasan masa depan terhadap perkembangan teknologi sebagai bagian dari perkembangan manusia abad 21 (Cogan & Derricott, 1998). Belajar pendidikan kewarganegaraan dengan lebih menyenangkan, mampu memberikan pemahaman dan pengalaman dapat diimplementasikan dengan strategi maupun model yang disusun secara kreatif saat ini (Adha, 2010; Suraji et al., 2018; Ismawati, 2018; Adha et al., 2019a; Adha et al., 2019b) sehingga melalui aktivitas belajar yang bermakna maka penguatan karakter dapat diaplikasikan di dalam kelas.

Saat ini strategi pembelajaran *e-learning* berpengaruh di dalam memotivasi mahasiswa di dalam belajar pendidikan kewarganegaraan, hal ini dikarenakan penggunaan gawai, laptop, komputer merupakan bagian dari aktivitas mahasiswa. Cara belajar yang masih bersifat satu arah (model ceramah) tentu dalam rentang waktu tertentu dapat mengakibatkan kebosanan bagi mahasiswa (Adha, 2010), maka dari itu *active learning* yang melibatkan siswa tentu berdampak signifikan dalam meningkatkan motivasi siswa dan memperkuat karakter siswa dalam hal berinteraksi (*interactive*) (Adha, 2010; Adha & Yanzi, 2014; Adha et al., 2018; Ismawati, 2018; Misseyanani et al., 2018; Adha et al., 2019a; Adha et al., 2019b). *Blended learning* adalah salah satu alternatif strategi di dalam belajar untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dengan pemanfaatan inovasi teknologi yang mudah digunakan kapanpun dan dimanapun secara

face to face berbasis komputer yang dilaksanakan melalui *e-learning* baik secara daring dan nondaring (Driscoll, 2002; Graham et al., 2003; Jones, 2006; Osguthorpe & Graham, 2003).

Permasalahan terbesar bagi bangsa Indonesia saat ini adalah adanya ancaman penurunan nilai karakter di tengah masyarakat sebagai pengaruh dari perubahan lingkungan global di seluruh bangsa di dunia, seperti arus globalisasi dan perkembangan pengetahuan teknologi yang semakin pesat dan canggih. Kegelisahan yang dialami masyarakat terhadap perubahan tersebut, tentu menuntut strategi pembelajaran kekinian yang tepat guna untuk menyiapkan sumber daya manusia berkualitas (Santoso & Adha, 2019c). Individu/masyarakat dengan semangat cinta tanah air yang didukung dengan bekal ilmu, pengalaman diharapkan mampu menjaga jatidiri mereka sebagai bangsa Indonesia (Winataputra, 2001). Artikel ini membidik berdasarkan permasalahan tersebut agar mahasiswa mampu mengasah *civic competencies* mereka sebagai bagian dari kunci penguatan karakter diaplikasikan melalui *blended learning* di dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Branson (1999 dalam Susanto, 2014) menegaskan tujuan *civic education* adalah partisipasi yang bermutu dan bertanggungjawab dalam kehidupan politik dan masyarakat baik di tingkat lokal dan nasional. Partisipasi semacam itu memerlukan kompetensi kewarganegaraan (*civic competencies*) sebagai berikut: (1) penguasaan terhadap pengetahuan dan pemahaman tertentu; (2) pengembangan kemampuan intelektual dan partisipatoris; (3) pengembangan karakter atau sikap mental tertentu; dan (4) komitmen yang benar terhadap nilai dan prinsip fundamental demokrasi konstitusional. *The National Standards for Civics and Government* (Center for Civic Education, 1994) merumuskan komponen-komponen utama *civic competences* yang merupakan tujuan

civic education meliputi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), kecakapan kewarganegaraan (*civic skills*), dan watak kewarganegaraan (*civic disposition*).

Pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) merupakan materi substansi yang harus diketahui oleh warga negara (Cholisin, 2004). Sedangkan keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) merupakan keterampilan yang dikembangkan dari pengetahuan kewarganegaraan, agar pengetahuan yang diperoleh menjadi sesuatu yang bermakna, karena dapat dimanfaatkan dalam menghadapi masalah-masalah kehidupan berbangsa dan bernegara. *Civic skills* mencakup *intellectual skills* (keterampilan intelektual) dan *participation skills* (keterampilan partisipasi). Keterampilan intelektual yang terpenting bagi terbentuknya warga negara yang berwawasan luas, efektif, dan bertanggung jawab antara lain adalah keterampilan berpikir kritis (Susanto, 2014).

Sementara itu, watak kewarganegaraan (*civic disposition*) mengisyaratkan pada karakter publik maupun privat yang penting bagi pemeliharaan dan pengembangan demokrasi konstitusional. Watak kewarganegaraan sebagaimana kecakapan kewarganegaraan, berkembang secara perlahan sebagai akibat dari apa yang telah dipelajari dan dialami oleh seseorang di rumah, sekolah, komunitas, dan organisasi-organisasi *civil society*. Pengalaman-pengalaman demikian hendaknya membangkitkan pemahaman bahwasanya demokrasi mensyaratkan adanya pemerintahan mandiri yang bertanggung jawab dari tiap individu. Karakter privat seperti bertanggung jawab moral, disiplin diri dan penghargaan terhadap harkat dan martabat manusia dari setiap individu adalah wajib. Karakter publik juga tidak kalah penting. Kepedulian sebagai warga negara, kesopanan, mengindahkan aturan main (*rule of law*), berfikir kritis, dan kemauan untuk

mendengar, bernegosiasi dan berkompromi merupakan karakter yang sangat diperlukan agar demokrasi berjalan sukses (Branson, 1998 dalam Pangalila 2017).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 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 bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Selaras dengan undang-undang tersebut bahwa pendidikan berfungsi untuk membentuk watak. Watak inilah yang disebut sebagai karakter dan menurut Lickona apa yang menjadi sebuah keputusan seorang individu atas karakter diri pribadi melalui proses yang disebut *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral acting* (Lickona, 1991). Pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberi kontribusi positif terhadap lingkungan khususnya melalui proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis blended learning.

METODE

Jenis Penelitian

Pendekatan penulisan artikel ini adalah conceptual analysis yang diuraikan secara kualitatif. Analisis konseptual yang diaplikasikan pada kajian artikel ini dimaksudkan untuk menghasilkan konstruksi gambaran yang lebih jelas dan bermakna. Analisis konseptual diaplikasikan untuk menemukan jawaban bagaimana pelaksanaan blended learning di dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan mampu memperkuat karakter mahasiswa.

Kajian analisis konseptual lebih kepada menemukan/investigasi untuk pemecahan sebuah masalah dengan melihat beberapa komponen yang melingkupi kajian itu sendiri (Maggeti et al., 2013; Turskis, 2016). *Conceptual analysis means investigation of propositions how to solve a problem, braking the problem into discrete parts and seeing how these parts interacts in problem under investigation (Furner, 2004). Berbeda dengan theoretical analysis, "in this endeavor a distinction is proposed between two methods of theoretical analysis: first-order analysis and second-order analysis from the study of a phenomenon"* (Shkedi, 2004), dengan demikian kajian analisis pada artikel ini lebih kepada *conceptual analysis*

Target/Subjek Penelitian

Target di dalam penelitian kajian kepustakaan ini adalah literatur dan dokumen lain yang relevan untuk mengeksplorasi topik atau kajian di dalam penelitian.

Prosedur

Prosedur yang digunakan di dalam artikel ini adalah menetapkan fokus kajian kepustakaan, mengumpulkan data maupun tulisan yang terkait dengan objek kajian, pengolahan data, dan analisis kajian kepustakaan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dari beberapa sumber literatur, jurnal, sumber lain yang relevan dengan fokus pada identitas nasional dan pluralistik. Hasil berupa catatan-catatan yang diperoleh dari literatur dan dokumen dijadikan satu untuk dianalisis di tahap berikutnya.

Teknik Analisis Data

Data, informasi, dan bahan-bahan yang telah dikumpulkan, dianalisis untuk dilakukan pembahasan secara mendalam

dan dikaitkan dengan interpretasi atau inferensi untuk memperkuat hasil analisis isi yang telah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penguatan Pendidikan Karakter Dan Pembelajaran *Blended Learning* Kewarganegaraan

Pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Dalam hal ini, pendidikan karakter memiliki peran penting dalam pembentukan moral. Karakter berkaitan dengan konsep moral, sikap moral, dan perilaku moral (Lickona, 1991; Isnaini : 2016). Berdasarkan tiga komponen tersebut maka dapat disimpulkan bahwa karakter yang baik didukung oleh pengetahuan tentang kebaikan, keinginan untuk berbuat baik, serta melakukan perbuatan yang baik. Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah sifat bawaan, hati, jiwa, dan kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabita, tempramen, watak. Adapun berkarakter adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, dan berwatak. Definisi karakter yang baik sebagai menjalani kehidupan dengan kebenaran, termasuk orang dengan perilaku sesuai kaidah moral disebut berkarakter mulia (Lickona, 1991; Akbar, 2015; Amri : 2015).

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada peserta didik atau warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Pendidikan karakter terdiri atas pengembangan sikap positif, pola pikir esensial, komitmen normatif, dan komponen abilitas yang berlandaskan IESQ (Manullang, 2013). Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di

sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia pada peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang yang disesuaikan dengan standar kompetensi lulusan.

Penguatan Pendidikan Karakter merupakan kelanjutan dari revitalisasi gerakan nasional pendidikan karakter yang telah dimulai pada 2010. Penguatan pendidikan karakter atau pendidikan moral saat ini perlu diimplementasikan untuk mengatasi krisis moral (Abidin et al., 2015). Krisis tersebut antara lain, kurangnya rasa peduli terhadap sesama, kurang beretika dalam kehidupan bermasyarakat, kejujuran yang mulai luntur, dan kedisiplinan yang kurang ditegakkan. Aeni menjelaskan 18 butir nilai-nilai pendidikan karakter yang telah dirumuskan oleh Depdiknas yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, sosial, tanggungjawab (Aeni, 2014). Hadirnya penguatan pendidikan karakter memiliki peran yang sangat penting, karena perubahan perilaku peserta didik sebagai hasil dari proses pendidikan karakter sangat ditentukan oleh faktor lingkungan. Faktor lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan yang mencakup lingkungan fisik dan budaya sekolah, manajemen sekolah, kurikulum, pendidik, dan metode mengajar. Metode blended learning yang digunakan di dalam perkuliahan secara efektif membuka ruang diskusi yang lebih terbuka (*open classroom climate*). Perkuliahan daring yang dilakukan sangat menunjang efektifitas waktu dan efisiensi kerja baik bagi dosen dan mahasiswa secara bersamaan. Nilai karakter yang dapat diperkuat melalui metode ini adalah kemandirian dan tanggung jawab individu.

Strategi pembelajaran dengan menggunakan *blended learning* di dalam perkuliahan pendidikan kewarganegaraan memberikan kesempatan kepada mahasiswa

untuk lebih terlibat secara tidak langsung di dalam aktivitas audio visual dengan memanfaatkan aspek teknologi secara maksimal. Keterlibatan secara tidak langsung adalah posisi dosen sebagai fasilitator yang membantu dan mengarahkan proses pembelajaran mahasiswa. Komponen keterlibatan belajar secara tidak langsung yang dilakukan oleh mahasiswa antara lain seperti: menanamkan dasar berpikir ilmiah pada dirinya, mengerjakan tugas dengan kreatifitas yang dimiliki, dan mencari solusi alternatif terhadap pemecahan masalah di dalam soal penugasan dan lain-lain (Rafzan et al., 2019). Perkembangan teknologi yang semakin pesat terus membuat sistem pendidikan di Indonesia lebih baik dan lebih maju sehingga mampu sejajar dengan negara lain baik dari segi kualitas dan pelayanan. Sistem pendidikan terus mengalami perkembangan dari yang hanya menggunakan sistem konvensional beralih ke sistem digital. Awalnya proses belajar mengajar hanya terjadi di ruang kelas, namun sekarang proses belajar mengajar tidak terikat oleh ruang dan waktu. Sistem pendidikan yang menggunakan format digital menghasilkan suatu metode belajar yaitu *blended learning* yang saat ini telah populer di kalangan pelajar Indonesia.

Blended learning adalah suatu cara dalam proses belajar mengajar yang menggabungkan, mengkombinasikan dan memadukan sistem pendidikan konvensional dengan sistem yang serba digital (Sudarman, 2014). *Blended learning* terdapat interaksi secara langsung berupa diskusi langsung dalam proses belajar mengajar. *Blended Learning* digunakan dalam mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan, sehingga ketika diterapkan oleh pendidik atau dosen, maka akan terjadi hubungan timbal balik antara mahasiswa dengan dosen mengenai konsep materi perkuliahan yang sedang dibahas di dalam pembelajaran.

Sebelum metode *blended learning* sudah ada metode yang sangat familiar yaitu

e-learning, namun ternyata implementasi e-learning saja tidak cukup karena masih terdapat berbagai kendala. *E-learning* tidak begitu banyak menciptakan interaksi di dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Sementara, proses belajar mengajar tentu membutuhkan suatu sistem yang dapat melakukan proses secara dua arah antara dosen dan mahasiswa, *feedback* tentu diperlukan agar hasil belajar lebih baik dan sempurna (Iksan et al., 2012; Marzuki et al., 2015). Walaupun banyak materi yang didapat dengan menggunakan E-Learning, proses belajar yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja namun tetap saja kurang efektif dan efisien.

Pembelajaran dengan strategi *blended learning* dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja menggunakan internet. Pelajar dapat mengakses materi secara leluasa dan dituntut dapat belajar secara mandiri karena bahan ajar tersimpan secara *online*. Antara pengajar dan yang diajar dapat memberikan *feedback* baik berupa pertanyaan dan saran secara *realtime*. Sehingga diskusi serta tanya jawab antara dosen dan mahasiswa tidak hanya berlangsung di jam pelajaran namun juga dapat berlangsung di luar jam pelajaran. Dosen juga dapat mengontrol pelajaran mahasiswa, mahasiswa juga dapat menggali materi yang disampaikan dan proses pemberian tugas pendukung dapat diinformasikan dengan lebih mudah. Tentu proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan lebih efektif karena komunikasi dan interaksi antara dosen dan mahasiswa dapat terus terjadi bukan hanya saat jam pelajaran (Ikhsan et al., 2012; Sudarman, 2014).

Belajar dengan *blended learning* dapat membentuk karakter terutama sikap yang dihasilkan dari komponen ranah keterampilan hidup dan aktivitas diri individu (Setyawan, 2017). Hasil temuan dari kajian literatur di dalam artikel ini, ditemukan bahwa karakter yang dapat diperkuat melalui metode *blended learning* adalah 1) memperkuat karakter keberanian

mengemukakan pendapat secara ilmiah (dalam ruang lingkup *open classroom climate*); 2) memperkuat karakter inisiatif diri untuk lebih kreatif di dalam pengerjaan tugas dan lain-lain; 3) memperkuat karakter kemandirian dan tanggung jawab diri individu. Kemandirian, rasa tanggung jawab, kepedulian untuk mengingatkan teman sekelas untuk mempersiapkan diri saat tatap muka secara daring, memberikan komentar yang membangun saat diskusi secara “*live*” maka hal ini menjadi sebuah pembiasaan yang sangat baik bagi mahasiswa. Penguatan karakter melalui format *blended learning* secara tidak langsung menempatkan mahasiswa dengan *self-regulation* yang baik sehingga mampu mengatur/mengarahkan dirinya baik dari aspek pencapaian akademis, kognisi, motivasi, dan perilaku (Zimmerman, 1989; Pangalila, 2001; Sudarman, 2014).

Implementasi program kuliah dengan *blended learning* maka jadwal kuliah akan fleksibel sehingga mahasiswa dapat menyeimbangkan kegiatan akademik dan non akademik. Terdapat lima manfaat atau nilai positif dari pelaksanaan pembelajaran dengan *blended learning* antara lain belajar yang lebih efektif dan terstruktur, mahasiswa yang terfasilitasi dengan baik, efektifitas dari sisi pelaksanaan oleh fakultas, tidak membutuhkan biaya secara berlebihan, serta mudah diakses oleh mahasiswa (Lorenzo & Moore, 2002). *Blended learning* juga dapat mengurangi biaya pendidikan dan meningkatkan hasil pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran tidak hanya berlangsung di kelas namun juga memanfaatkan dunia maya, sehingga *blended learning* dapat diterapkan pada perguruan tinggi penyelenggara pendidikan jarak jauh dan pendidikan terbuka. Selain itu juga dapat dimanfaatkan pada tempat pendidikan non formal seperti tempat kursus karena *blended learning* tidak menggantikan proses belajar mengajar secara konvensional namun melengkapi sistem konvensional.

Secara keseluruhan, pembelajaran *blended learning* merupakan bagian dari Penguatan Pendidikan Karakter, yang dimana *blended learning* salah satu metode belajar yang digunakan oleh pendidik kepada peserta didik. Metode, yang dibiasakan untuk disampaikan kepada peserta didik, salah satu cara untuk membentuk karakter pada peserta didik. Sebab, didalamnya terdapat kiat-kiat dalam belajar. Semisal, dilarang menyontek, harus jujur, disiplin waktu, dan bertanggungjawab atas pekerjaan tugas yang dikerjakan kepada pendidik atau dosen.

Konsep dan Problematika Pembelajaran *Blended Learning*

Istilah *blended learning* dalam pendidikan tinggi didefinisikan untuk pertama kalinya dalam arti sebenarnya sebagai sistem pembelajaran dalam *Handbook of Blended Learning* (Bonk & Graham, 2006) dan Sudarman (2014) sebagai penggabungan pengajaran tatap muka dengan instruksi yang dimediasi komputer. Konsep *blended learning* merupakan istilah yang baru dan mengikuti perkembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan manusia, *blended learning* istilah yang berasal dari bahasa Inggris dan terdiri dari dua suku kata yaitu: *blended* dan *learning*. Dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai pembelajaran kombinasi, pembelajaran gabungan, atau pembelajaran bauran, sehingga *blended learning* dapat dimaknai sebagai gabungan pembelajaran secara tatap muka dengan secara virtual dengan menggunakan aplikasi TIK.

“Blended learning combines the best aspects of online learning, structured face-to-face activities, and real world 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” (Semler, 2005).

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. *Blended learning* juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran *online*, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial.

Blended learning merupakan pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran yang berbeda serta ditemukan pada komunikasi terbuka diantara seluruh bagian yang terlibat dengan pelatihan. Sedangkan untuk keuntungan dari penggunaan *blended learning* sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran *online*, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial yaitu: Adanya interaksi antara pengajar dan mahasiswa, pengajaran pun bisa secara *online* ataupun tatap muka langsung, dengan mengkombinasikan penggunaan media dan strategi instruksional pembelajaran. *Blended learning* memberikan kesempatan yang terbaik untuk belajar dari kelas transisi ke *e-learning*. *Blended learning* melibatkan kelas (atau tatap muka) dan belajar online (Reay, 2003) dan metode ini sangat efektif untuk menambah efisiensi untuk kelas instruksi dan memungkinkan peningkatan diskusi atau meninjau informasi di luar ruang kelas.

Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang termasuk konvensional contohnya seperti selalu memberikan ceramah yang kurang interaktif sehingga mahasiswa cenderung hanya mendengarkan, dan pengerjaan tugas di dalam kelas tanpa membangun diskusi. Sementara itu, metode *blended learning*

lebih bersifat fleksibel yang dapat dilakukan oleh dosen dan mahasiswa dimanapun dan kapanpun. Dengan demikian perpaduan antara metode belajar yang konvensional dengan model *blended learning* dapat lebih memperluas dan membuat lebih menarik. Contohnya, dosen akan memberikan pemaparan singkat terkait materi, lalu diarahkan kepada diskusi, dan mahasiswa diberikan kebebasan untuk menemukan solusi alternatif di luar jam pertemuan *online*, sehingga mahasiswa memiliki waktu untuk memasukkan ide-ide kreatifnya di dalam solusi alternatif tadi. Tentu mahasiswa akan belajar dari berbagai sumber yang ada baik dari media cetak, elektronik, dan media sosial yang bersifat “kekinian” sehingga mahasiswa memiliki perspektif sesuai dengan keadaan yang terjadi sekarang.

Blended learning dapat diaplikasikan ke dalam pelaksanaan pembelajaran dengan dua model pembelajaran, yaitu: Peningkatan aktivitas tatap muka (*face-to-face*), bentuk pertama ini dilaksanakan dalam model tatap muka akan tetapi terjadi peningkatan aktivitas belajar dan mengajar oleh guru dan siswa dengan memanfaatkan jejaring teknologi informasi dan komunikasi, jejaring web, memanfaatkan *e-learning*, *web online*, blog, dan sebagainya. Pembelajaran campuran (*hybrid learning*), memadukan pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran secara *online*. Model ini mengurangi aktivitas tatap muka di kelas sebagai akibat pengurangan aktivitas tatap muka dialihkan kedalam model pembelajaran secara *online* dengan mengedepankan teknologi, informasi, dan komunikasi.

Salah satu hal yang menarik dengan penerapan model pembelajaran kombinasi (*blended learning*) adalah tercapainya tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif karena kedua model memiliki keunggulan masing-masing. Model pembelajaran tatap muka dengan metode konvensional memungkinkan pembelajaran berlangsung

secara interaktif dengan menggunakan berbagai pendekatan, strategi serta metode pembelajaran sedangkan dengan metode *online* dapat memberikan materi secara *online* tanpa batasan ruang dan waktu, selain itu peserta didik lebih banyak memperoleh dan mengolah informasi dari berbagai sumber sehingga hal ini dapat menunjang proses pembelajaran.

Manfaat *blended learning*, bahwa kelebihan *blended learning* adalah dapat melakukan diversifikasi pembelajaran dan memenuhi karakteristik belajar siswa yang berbeda-beda. Misalnya, siswa yang enggan berdiskusi di kelas mungkin saja akan lebih aktif berdiskusi secara tertulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *blended learning* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka maupun *e-learning*. Tidak semua orang berani dalam mengajukan pendapatnya apabila di tempat umum langsung seperti kelas. Ada saja mahasiswa yang sebenarnya memiliki banyak ide namun kurang berani menunjukkannya, sebaliknya *blended learning* memfasilitasi mahasiswa yang lebih tertutup akan menjadi lebih aktif. Pembelajaran terjadi secara mandiri dan konvensional, yang keduanya memiliki kelebihan yang dapat saling melengkapi. Metode *blended learning* membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien, meningkatkan aksesibilitas, dan peserta belajar semakin mudah mengakses materi pembelajaran. Proses belajar mengajar *blended learning* tidak hanya tatap muka, tetapi juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dunia maya. *Blended learning* mempermudah dan mempercepat proses komunikasi non-stop antara pengajar dan peserta didik dan diskusi berlangsung secara *online/offline* yang dapat dilakukan berlangsung di luar jam pelajaran, kegiatan diskusi berlangsung baik antara peserta didik dengan guru maupun antara antar peserta didik itu sendiri. Pengajar dapat mengelola dan mengontrol pembelajaran yang

dilakukan siswa di luar jam pelajaran peserta didik.

Problematika *Blended Learning*.

Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung. Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik, seperti komputer dan akses internet. Padahal dalam *blended learning* diperlukan akses internet yang memadai, apabila jaringan kurang memadai akan menyulitkan peserta dalam mengikuti pembelajaran mandiri via *online*. Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap penggunaan teknologi. Pengajar perlu memiliki keterampilan dalam menyelenggarakan *blended learning*. Pengajar perlu menyiapkan waktu untuk mengembangkan dan mengelola pembelajaran sistem *blended learning*, seperti mengembangkan materi, menyiapkan asesmen, melakukan penilaian, serta menjawab atau memberikan pernyataan pada forum yang disampaikan oleh peserta didik. Pengajar perlu menyiapkan referensi digital sebagai acuan peserta didik dan referensi digital yang terintegrasi dengan pembelajaran tatap muka. Diperlukan strategi pembelajaran oleh pengajar untuk memaksimalkan potensi *blended learning*.

SIMPULAN

Simpulan

Salah satu penguatan karakter dapat terwujud melalui metode pembelajaran *blended learning* terutama pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Hal tersebut dapat terlihat dari meningkatnya keterampilan berbicara, berpendapat, dan menanggapi sebuah persoalan. Mampu mendisiplinkan waktu saat akses dan mengerjakan atau mengumpulkan tugas, belajar bertanggung jawab dan meningkatkan kejujuran dalam proses pengerjaan tugas atau evaluasi yang diberikan pendidik. Kajian analisis literature pada artikel ini ditemukan bahwa melalui

metode *blended learning* dapat memperkuat 1) keberanian mengemukakan pendapat (*open classroom climate*); 2) kreatifitas yang meningkat; 3) memperkuat kemandirian dan tanggung jawab individu. Disamping itu pula terdapat problematika *blended learning* jika dilihat dari pendidik maka pendidik harus menyiapkan referensi digital sebagai acuan peserta didik serta konsistensi dalam memulai dan mengakhiri pembelajaran, sedangkan dari sisi peserta didik problematikanya adalah fasilitas dan akses internet yang belum memadai. Selain problematika terdapat pula manfaat dari metode pembelajaran *blended learning* yaitu pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Serta yang paling utama adalah dalam proses ini dapat menguatkan karakter yang diharapkan, seperti misalnya kedisiplinan, kemandirian belajar, manajemen waktu dan bertanggung jawab.

Saran

Artikel ini memberikan beberapa rekomendasi saran antara lain: 1) Peningkatan mutu, relevansi, dan efisiensi di dalam pembelajaran daring harus didukung oleh sarana dan prasarana penunjang baik di sekolah maupun di rumah, karena komunikasi yang dibangun dengan lancar dan bersifat dua arah maka menciptakan *open classroom climate*; 2) Pengalaman yang dikembangkan dan pelayanan pendidikan merupakan tanggung jawab bersama baik oleh pihak sekolah, para guru, orang tua dan masyarakat untuk mencapai tujuan Pendidikan yang berkualitas dan menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, R. F., Pitoewas, B. & Adha, M. M. (2015). Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral Siswa. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 3(1).

- Adha, M. M. (2010). Model Project Citizen Untuk Meningkatkan Kecakapan Warga Negara pada Konsep Kemerdekaan Mengemukakan Pendapat. Tesis. Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Adha, M. M & Yanzi, H. (2014). Project Citizen Model for Effective Student Engagement and Democratic Citizenship in Civic Education Best Practices. The First Sriwijaya University Learning and Education International Conference Proceedings. Faculty of Teacher Training and Education Sriwijaya University.
- Adha, M. M., Yanzi, H, & Nuralisa, Y. (2018). The Improvement of Student Intellectual and Participatory Skill through Project Citizen Model in Civic Education Classroom. *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 3 (1): 39-50.
- Adha, M. M., Yanzi, H, & Nuralisa, Y. (2019a). Open Classroom Climate: Project Citizen Model in Civic Education Learning Activity. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17 (01): 13-22.
- Adha, M. M., Ulpa, E. P., Yanzi, H., Nuralisa, Y., Hidayat, O. T. Putri, D. S. (2019b). Relevansi Pembelajaran Project Citizen “Memproduksi” Pengetahuan dan Keterampilan Pembelajar Masa Kini dan Masa Depan. Prosiding Seminar Pendidikan Nasional Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
- Al Munawar. (2005). *Aktualisasi Nilai-Nilai Qurani dalam Sistem Pendidikan Islam*. Ciputat: Ciputat Press.
- Aeni. (2014). Pendidikan Karakter Untuk Siswa SD Dalam Perspektif Islam Mimbar Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar UPI Kampus Sumedang*, 1 (1): 50-58.
- Akbar. (2015). *Pendidikan Karakter Best Practice*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Amri. (2011). *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Bonk & Graham. (2006). *Istilah Blended Learning*. Jakarta: UI Press.
- Cholisin (2004). PPKn Paradigma Baru dan Pengembangannya dalam KBK. *Jurnal Racmi, Media Informasi, Komunikasi, dan Pengembangan Sumberdaya*, 04 (01). Yogyakarta: Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan (LPMP).
- Driscoll, M. (2002). Blended Learning: Let’s Get Beyond the Hype. LTI Magazine. [Online]. Diakses 16 Maret 2012, dari: <http://www.ltimagazine.com/ltimagazine/article/articledetail.jsp>.
- Furner, J. (2004). Conceptual Analysis: A Method for Understanding Information as Evidence, and Evidence as Information. *Archival Science*, 4: 233-265.
- Graham, C. R. (2006). Blended Learning Systems: Definition, Current Trends, and Future Directions. Dalam C. Bonk & C. Graham (Eds.), *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*. San Fransisco: Pfeiffer, hlm. 3-21.
- Graham, C. R., Allen, S. & Ure, D. (2003). Blended Learning Environment: A Review of the Research Literature. [Online]. Diakses 2 Maret 2020, dari: http://msed.byu.edu/ipt/graham/vita/ble_litrev.pdf.
- Iksan, Z. H., Zakaria, E. & Meerah, T. S. M. (2012). Communication Skills among University Student. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 59: 71-76.
- Ismawati, E. (2018). Nationalism in Indonesian Literature as Active Learning Material. *International*

- Journal of Active Learning*, 3 (1): 33-38.
- Isnaini. (2016). Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Melalui Manajemen Bimbingan dan Konseling Islam. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1 (1): 36.
- Jones, N. (2006). E-College Wales, a Case Study of Blended Learning. Dalam C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds), *Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs* (hlm. 182-194). San Fransisco, CA: Pfeiffer Publishing.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Lorenzo, G & Moore, J. C. (2002). The Sloan Consortium Report to the Nation: Five Pillars of Quality Online Education. [Online]. Diakses 10 Juni 2012, dari <http://www.sloan-c.org/effective/pillarreport1.pdf>.
- Maggeti, M., Radaelli, C. & Gilardi, F. (2012). *Designing Research in the Social Sciences*. Sage Publishing Online.
- Manullang. (2013). Grand Desain Pendidikan Karakter Generasi Emas 2045. *Jurnal Pendidikan Karakter*, III (I): 1-14.
- Marzuki, N. A., Mustaffa, C. S. & Saad, Z. M. (2015). Emotional Intelligence: Its Relations to Communication and Information Technology Skills. *Asian Social Science*, 11 (15): 267-274.
- Misseyanni, A., Papadopoulou, P., Marouli, C, Lytras, M. D. (2018). *Active Learning Strategies in Higher Education*. UK: Emerald Publishing Limited.
- Osguthorpe, R. & Graham, R. (2003). Blended Learning Environments: Definitions and Directions. *The Quarterly Review of Distance Education*, 4 (3): 227-234.
- Pangalila, T. (2017). Peningkatan Civic Dispotitions Siswa Melalui Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7 (1):101.
- Rafzan., Budimansyah, D., Fitriyani, S., & Adha, M.M. (2019). The Implementation of Higher Order Thinking Using Project Citizen in Escalating Students' Hard and Soft Skills. Proceeding of International Conference on Advances in Education, Humanities, and Language.
- Reay, J. E. (2003). Blended Learning A Fusion for Future. *Knowledge Management Review*, 4 (3): 6.
- Santoso, R & Adha, M. M. (2019c). Inovasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Berbasis Lingkungan Sosial dan Budaya. Makalah dipresentasikan pada Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung tanggal 28 September 2019.
- Semler. (2005). *Pengertian Blended Learning*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Setyawan, M. B. (2017). Peranan Blended Learning Bagi Karakter Belajar Siswa dalam Pendidikan Olahraga. Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Tenaga Profesi PJOK, Pascasarjana UM.
- Sudarman. (2014). Pengaruh Strategi Pembelajaran Blended Learning Terhadap Perolehan Belajar Konsep dan Prosedur pada Mahasiswa yang Memiliki Self-Regulated Learning Berbeda. *Pendidikan dan Pembelajaran*, 21 (1): 107-117.
- Shkedi, A. (2004). Second Order Theoretical Analysis: A Method for Constructing Theoretical Explanation. *International Journal of Qualitative Studies in Education*, 17 (5): 627-646.

- Suraji, S., Ahmad, A. R., Awang, M. M., Mamat, N. & Seman, A. A. (2018). Fun Learning Approaches in Enhancing Patriotism Values among Preschool Children. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8 (8), 152-158.
- Susanto, A. (2014). Pengaruh Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Wahana Pengembangan Kompetensi Kewarganegaraan (Civic Competences) Terhadap Kehidupan Demokrasi Siswa Kelas Ix Smpn 1 Bungal Tahun Pelajaran 2013/2014. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Turskis, Z. (2016). What is the Difference Between Literature Review, Theoretical Analysis and Conceptual Analysis?. [Online]. Diakses 5 Maret 2020, dari: www.researchgate.net.
- Winataputra, U. S. (2001). Jatidiri Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Wahana Sistematis Pendidikan Demokrasi. Disertasi S3 IPS. Bandung: SPS UPI. Tidak diterbitkan.
- Zimmerman, B. J. (1989). A Social Cognitive View of Self Regulated Academic Learning. *Journal of Educational Psychology*, 3: 329-339.