



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 4289 - 4298

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pembelajaran IPS Berbasis *Blended Learning* sebagai Upaya Memenuhi Tantangan Abad 21

Silvi Nur Afifah^{1✉}, Kokom Komalasari², Disman³, Elly Malihah⁴

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: silvinurafifah@upi.edu¹, kokom@upi.edu², disman@upi.edu³, ellyms@upi.edu⁴

Abstrak

Pendidikan di Indonesia pada abad ke 21 berhadapan dengan sserbagai tantangan yang menuntut berubahnya paradigma pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat juga berdampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Tujuan penelitian agar mengetahui pembelajaran IPS secara *blended learning* pada pengembangan pembelajaran dan untuk memahami keterampilan yang sebaiknya dimiliki peserta didik. Metode yang digunakan adalah metode *library research* yang membahas pembelajaran IPS yang dilakukan secara *blended learning* sebagai alternatif pembelajaran unuk menjawab tantangan di abad 21. Kesimpulannya Permasalahan abad 21 adalah perubahan yang sangat cepat yang harus diimbangi dengan kemampuan untuk beradaptasi yang cepat pula. Sehingga peserta didik sebagai generasi penerus bangsa yang akan menjadi *leader* masa depan harus mampu bersaing diantara cepatnya perkembangan zaman serba digital. Pembelajaran IPS berbasis *blended learning* merupakan salah satu inovasi dan solusi yang hadir disesuaikan dengan perkembangan zaman. Hal ini menjawab tujuan pembelajaran IPS yaitu peserta didik dapat memecahkan masalah dan mengambil keputusan yang terjadi dalam kehidupannya.

Kata Kunci: pembelajaran IPS, *blended learning*, abad 21.

Abstract

Indonesian education in the 21st century is faced with many challenges that demand a change in learning education. The rapid development of information technology has also had a significant impact on the world of education. The purpose of research is to find out the social studies *blended learning* in the development of learning and know the skills that should be obtained by learners. The method used is a library research method that discusses social studies which are done in *blended learning* as an alternative to learning to answer the challenges in the 21st century. In conclusion, the problem of the 21st century is a very rapid change that must be balanced with the ability to be rapidly civilized as well. So that students as the next generation of the nation who will become future leaders must be able to compete in the rapid development of the digital era. Social studies based on *blended learning* is one of the innovations and solutions that are present tailored to the times. This answers the purpose of social studies that students can solve problems and make decisions that occur in their lives.

Keywords: *social studies*, *blended learning*, 21st century.

Copyright (c) 2022 Silvi Nur Afifah, Kokom Komalasari, Disman, Elly Malihah

✉ Corresponding author :

Email : silvinurafifah@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2769>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 3 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pada masa sekarang peningkatan pengetahuan sangat signifikan dikarenakan percepatan informasi yang diperoleh dari teknologi yang terus berkembang. Hal ini berdampak sangat besar dalam dunia pendidikan, sehingga pada abad 21 ini pendidikan harus dapat memastikan bahwasaya peserta didik mempunyai kemampuan yang diperlukan dalam kehidupannya saat ini dan masa yang akan datang. Kemajuan teknologi pada abad 21 ini telah memasuki setiap lini kehidupan manusia, salah satunya di bidang Pendidikan. Adapun peluang dan tantangan pada abad 21 ini sangat diperlukan untuk bertahan ditengah sengitnya pesaingan pengetahuan di era saat ini,

Pembelajaran adalah sebuah proses memfasilitasi agar seorang dapat belajar. Belajar dan pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Secara sederhana pembelajaran dapat diartikan sebuah usaha mempengaruhi intelektual, emosi, dan spriritual individu untuk dapat belajar sesuai dengan keinginannya sendiri. Sedangkan pembelajaran secara khusus diartikan sebagai proses belajar yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan moral, intelektual, dan mengembangkan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik, keterampilan tersebut berupa kemampuan untuk berpikir, berkeaktifitas, mengkontruksi pengetahuan, memecahkan masalah dan penguasaan materi yang baik (Syahputra, 2018). Kemampuan-kemampuan tersebut adalah kemampuan yang diperlukan dan harus dikembangkan pada abad 21 yang bercirikan dengan kemjuan teknologi informasi. Segala sesuatu serba digital, secara massif masayarat terkoneksi satu sama lain. Hal tersebut menjadikan warna baru bagi kehidupan individu sebagai mahluk sosial di era 21 ini.

Pendidikan era 21 ini wajib menyiapkan anak muda bangsa yang mampu menyongsong kemajuan zaman berupa pesatnya perkembangan teknologi baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi pada setiap lini kehidupan manusia. Pembelajaran pada era 21 merupakan sebuah penerapa pembelajaran dari tahun ke tahun. Kita ketahui bahwasanya kehidupan mengalami perkembangan dari masyarakat primitive menjadi masyarakat agraris, kemudian berkembang lagi ke masyarakat industry, dan saat ini telah beralih pada masyarakat yang lebih informatif yang bercirikan perkembangan digitalisasi. Mulai tahun 1960 hingga saat ini banyak hal yang berkembang mengenai perangkat yang digunakan dalam pembelajaran seperti dari computer, internet dan hanphone. Sehingga menjadikan perubahan dari masyarakat *offline* menjadi masyarakat *online*.

Belakangan ini proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan tatap muka dirasa kurang menarik, selain itu juga faktor keadaan yang menuntut pembelajaran tidak dilaksanakan secara tatap muka penuh seperti keadaan pandemi covid-19 yang sempat melanda negara kita. Meskipun keadaan tersebut menjadikan pembelajaran tidak dapat dilaksanakan secara tatap muka, tapi pembelajaran harus tetap terus dilaksanakan dengan alerntif lain, sehingga pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara luring dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Kemajuan eknologi di bidang pendidikan ini membawa perubahan pandangan masyarakat, banyak yang beranggapan segala sesuatu bisa didapatkan secara praktis dan instan.

Pada era saat ini pembelajaran dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun secara daring. Peserta didik tidak lagi menunggu guru untuk menjelaskan materi yang akan dipelajari karena peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran secara mandiri melalui *smartphone*. Peserta didik juga dapat mencari tambahan materi dengan berselancar di dunia maya. Bahkan peserta didik dengan mudak bisa mengakses ilmu pengetahuan dari laman-laman yang ada di internet dengan gratis. Contohnya melalui situs brainly peserta didik dapat menanyakan soal yang kurang dimengerti dan dapat berdiskusi dengan sesama pengguna brainly. Hal ini dapat merubah persepsi peserta didik dan dapat mengatasi kurangnya motivasi peserta didik dengan pembelajaran konvensional/tradisional. Pembelajaran *online* atau yang disebut juga *blended learning* hadir sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran akibat pembelajaran yang monoton dan sekaligus sebagai trobosan baru untuk kedepannya agar pendidikan menjadi lebih baik dan meningkat. Namun pada kenyataannya tidak pembelajaran *blended learning* selalu berjalan sesuai dengan harapan, tidak semua peserta didik mampu untuk menggunakan teknologi dengan baik dan berinisiatif untuk mencari materi sendiri

dengan teknologi yang tersedia sehingga disinilah peran guru sebagai mediator dan fasilitator sangat dibutuhkan.

Dari hasil pengujian hipotesis dari penelitian yang telah dilakukan (Puspitasari, S. Hayati, K.N. & Purwaningsih, A., 2022) tentang perbedaan yang signifikan antara rata-rata motivasi peserta didik kelas control dengan peserta didik kelas eksperimen, sehingga pembelajaran *blended learning* dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik.

Senada dengan hasil penelitian lain (Nafis, L. B. & Prastowo, Z. F. A., 2022) yang hasil penelitiannya bahwa pembelajaran yang dilakukan secara daring efektif meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Efektifitas *blended learning* ini juga dijelaskan sebagai sebuah pemecah masalah dari pembelajaran di kelas (Wijaya, S.H. & Astuti, S., 2022). Namun hal ini tidak lepas dari peran utama seorang pendidik yang membentuk kualitas individu yang lebih baik dengan cara mengikuti perkembangan serta kemajuan teknologi melalui dunia pendidikan. Hal ini dijelaskan dari hasil penelitian yang bertujuan untuk menganalisis dan memberikan gambaran tentang kompetensi pedagogik guru atau pendidik dalam pelaksanaan *blended learning* (Yulianti, U., Julia, J. & Febriani, M., 2022).

Dari berbagai penelitian terdahulu yang sudah dilaksanakan dan telah dipaparkan tersebut, sehingga pembeda dari penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah model *blended learning* ini diterapkan dalam pembelajaran IPS dengan dengan memanfaatkan IPTEK yang ada dan berfokus pada keterampilan abad 21 yaitu *Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation*. Hal ini menjadi penting untuk diteliti karena bertujuan agar peserta didik benar-benar siap menghadapi kehidupan abad 21 yang sangat kompleks.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *library research* yang merupakan jenis dari penelitian kualitatif yang berkaitan dengan pendidikan dan pelaksanaan pembelajaran. Penelitian ini membahas pembelajaran IPS yang dilakukan secara *blended learning* yang bertujuan untuk dijadikan sebuah alternatif pembelajaran untuk menjawab tantangan di abad 21 dan dapat dijadikan rujukan untuk pengembangan berikutnya dengan indikator memasukkan teknologi kedalam pembelajaran di kelas. Data dikumpulkan dan dianalisis sumber data yang didapatkan peneliti dari teori dan konsep-konsep yang dikembangkan dalam sebuah buku, pemahaman ahli dan artikel yang telah dipublikasikan. Data yang dipaparkan kemudian diolah kembali dengan cara menyajikan data, reduksi data hingga sampai penarikan sebuah kesimpulan yang berhubungan dengan topik penelitian *library research* yang dibahas. Sehingga dalam prosesnya ada studi komparasi maupun perbandingan yang akhirnya mengerucut pada subjek penelitian utamanya yaitu pembelajaran secara *blended learning*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran IPS diharapkan dapat menjawab tantangan abad 21, sehingga diperlukan keterampilan abad 21 dalam pembelajaran IPS. Salah satu solusi agar dapat menjawab tantangan abad 21 adalah dengan menerapkan model pembelajaran berbasis teknologi atau yang disebut juga dengan *blended learning*. Abad 21 ini mau tidak mau guru harus beradaptasi dengan zaman yang serba digital. Guru harus menyiapkan peserta didiknya untuk hidup di era digital yang serba cepat. Salah satu caranya adalah dengan memakai pengetahuan perihal bahan ajar, pembelajaran dan teknologi dengan harapan memfasilitasi pengalaman peserta didik untuk meningkatkan kreatifitas dan penemuan bery tentang pelaksanaan pembelajaran luring dengan daring.

Selain itu (Sardiman, 2010) dijelaskan bahwasanya pembelajarn IPS dianggap kurang menarik oleh masyarakat karena tidam banyak memiliki manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran IPS disebut tidak bisa untuk membangaun rumah, jembaran dan lain sebagainya. Hal ini diperkokoh oleh pandangan masyarakat yang berkembang dari aliran positivism dan paham materialism. Suatu hal yang tidak terukur masih cenderung

dianggap tidak penting sehingga tidak kembangkan. Dari penjelasan tersebut perlunya sebuah inovasi dalam pembelajaran IPS yang lebih menyenangkan dan mengikuti perkembangan zaman.

Ilmu Pengetahuan Sosial (Bank, 2012) ialah bagian berasal kurikulum yang terdapat di SD dan SMP yang memiliki amanah penting untuk membantu siswa dalam meningkatkan sikap, nilai dan keterampilan yang dianggap perlu dimiliki pada kehidupan bermasyarakat. Sedangkan (Wiriadmadja, 2015) ketika peserta lulus sekolah harus mempunyai kemampuan untuk melaksanakan penilaian dan bertanggung jawab pada hal-hal moralitas, etika dan keadilan sosial, mempunyai kapasitas dalam kehidupannya untuk memecahkan masalah, membuat keputusan yang rasional dan menginformasikan kehidupannya sendiri dan bertanggung jawab atas tindakan mereka sendiri. Dari kedua pernyataan tersebut maka peserta didik harus bisa bertanggung jawab atas dirinya dengan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sendiri, sehingga di abad 21 ini peserta didik harus mampu mengikuti cepatnya perubahan yang terjadi termasuk tentang IPTEK. Dalam sebuah jurnal yang ditulis (Sadia, 2013) menjelaskan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS) juga harus dijadikan rujukan dalam pengembangan dan pelaksanaan pendidikan di Indonesia, karena melalui pendidikan akan terjadi pewarisan dan pengembangan IPTEKS.

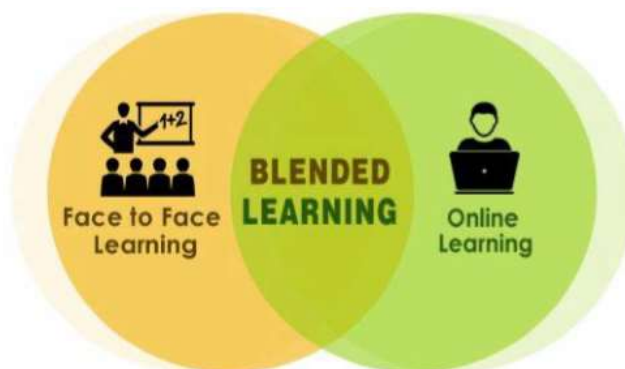
Salah satu perkembangan dari IPTEK adalah pembelajaran yang dapat dilaksanakan secara sinkronus dan asinkronus atau yang disebut juga *blended learning*. *Blended Learning* (Sari, 2014) secara sederhana dapat diartikan sebagai pembelajaran dengan pola campuran antara satu unsur dengan unsur lainnya. *Blended learning* adalah sebuah isu terbaru tentang pendidikan dalam perkembangan teknologi dan globalisasi yang telah banyak dikembangkan oleh para praktisi dan institusi dengan memberikan definisi sesuai tipologi *blended learning* dengan mahasa mereka sendiri. Definisi *blended learning* (BL) merujuk pada empat konsep dibawah ini.

1. BL adalah proses belajar pengajar penggabungan antara teknologi-teknologi tertentu demi sebuah tujuan yang ingin dicapai
2. BL ialah gabungan dari pendekatan pembelajaran konstruktivisme, behavior dan kognitivisme untuk capaian tertentu dalam belajar mengajar.
3. BL sebagai gabungan dari berbagai bentuk dari teknologi pembelajaran, contohnya pembelajaran berbasis video atau film yang di kombinasi dengan belajar mengajar secara face to face.
4. BL sebagai perpaduan dari teknologi dalam sebuah pembelajaran dengan tuntutan tugas kerja demi membuat pengaruh baik pada proses belajar mengajar dan sebuah pekerjaan (Driscoll, 2002).

Definisi lain tentang *blended learning* (Graham, 2005) yang paling sering dikemukakan, adalah:

1. Kombinasi dari beberapa modalitas media dalam sebuah pembelajaran
2. Kombinasi dari beberapa dimensi pedagogis, teori belajar dan metode dari sebuah pembelajarn
3. Kombinasi antara pelaksanaan belajar mengajar dengan online dan offline

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah disebutkan dapat kita pahami bahwasanya pembelajaran yang dilaksanakan secara *blended learning* adalah kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan pembelajaran elektronik atau *e-learning*. Pembelajaran *blended learning* merupakan penggabungan aktivitas belajar mengajar dengan daring dari pendekatan, teori belajar dan juga model dalam sebuah aktivitas belajar demi tercapainya sebuah tujuan yang telah direncanakan.



Gambar 1. Ilustrasi Pembelajaran Blended learning

Abad ke-21 (Majir, 2019) disebut juga dengan abad yang penuh dengan persaingan dari segi ekonomi, pengetahuan, abad revolusi 4.0 serta abad teknologi dan informasi. Di era ini, terjadilah sebuah perubahan pesat, tidak dapat diperkirakan pada berbagai lini kehidupan yang salah satunya bidang pendidikan. Hal ini menjadi sebuah peluang besar bagi yang memiliki kualifikasi dan menjadikan masalah bagi yang tidak memiliki kualifikasi dalam mengatasi perubahan yang sangat cepat tersebut. Lembaga-lembaga pendidikan saling beradu kualitas demi kebutuhan pada permintaan pasar untuk menghasilkan sebuah hasil berupa peserta didik yang berkualitas baik maka harus melalui proses pendidikan yang baik pula dan untuk meningkatkan mutu pendidikan haruslah ada perencanaan yang baik dalam menentukan keberhasilan dari sebuah program pendidikan. Masalah mutu pendidikan adalah permasalahan nasional yang diperhatikan secara serius oleh negara, dunia usaha, dunia industry dan masyarakat di Indonesia. Ini disebabkan karena mutu sebuah pendidikan adalah tonggak kemajuan suatu bangsa dan negara.

Pendidikan ialah tolak ukur sebuah kualitas kehidupan setiap individu pada tingkat global. Jika kualifikasi pendidikan rendah, dapat diperkirakan bahwasanya masyarakat memiliki kualitas dibawah rata-rata, begitu kebalikannya. Berdasarkan hal tersebut pendidikan berjalan Bersama dengan pelaksanaan aktivitas belajar mengajar wajib direncanakan disinkronkan dengan apa yang dibutuhkan dalam masyarakat sebagai user dari sebuah lembaga pendidikan. Berubahnya aturan pendidikan dan pelaksanaan pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan merata baik pendidikan formal maupun pendidikan nonformal. Peserta didik di setiap jenjang pendidikan diharuskan memiliki keterampilan yang diperlukan agar mampu melanjutkan ke jenjang pendidikan yang tinggi dan mampu dalam bersaing dalam menciptakan lapangan kerja ataupun mendapatkan pekerjaan yang tepat sesuai kualifikasi yang telah dimiliki. Perubahan besar yang sangat berdampak pada bidang pendidikan adalah teknologi informasi dan teknologi informasi yang semakin canggih yang sering disebut dengan revolusi pendidikan. Hal ini menjadikan tidak ada batasan antara pendidikan dan proses belajar mengajar asalkan jaringan internet berjalan dengan baik dan lancar. Contoh faktor kapasitas, ruang, waktu dan jarak sudah bukan lagi hambatan dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Menurut UNESCO (Umri, 2013) lewat sebuah international commission oneucation for the 21st century yang mempunyai harapan untuk merubah dunia “from technologically divided world where hightechnology is privilage of the few to technologically united world” dengan pengajuan empat pilah sebuah pendidikan yaitu 1) belajar untuk mengetahui, 2) belajar untuk melakukan, 3) belajar untuk menjadi, dan 4) belajar untuk hidup Bersama dan bersosialisasi. Seorang pendidik harus mampu melaknakan empat pilar pendidikan ini, hal ini bermaksud proses belajar mengajar menjadikan setiap individu mampu menguasai bagaimana cara memperoleh sebuah pengetahuan, mempunyai kesempatan sama untuk berinteraksi secara aktiif dengan teman sebayanya sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Aktifitas semacam ini dapat dilaksanakan dengan baik jika pendidik sebagai mediator sekaligus fasilitator memiliki peralatan atau fasilitas yang memadai, materi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan serta waktu yang fleksibel dan cukup.

Ditegaskan (Eggen, 2012) bahwasanya standar untuk sekolah di abad 21 atau yang sering disebut dengan era digital ini adalah antara seorang pendidik dan para peserta didik mampu melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Guru dituntut untuk bisa menyiapkan anak didiknya untuk bertahan hidup di era yang serba digital, contohnya dengan memakai pengetahuan yang dimiliki tentang materi pelajaran dan teknologi yang ada untuk memfasilitasi sesuatu yang sedang dipelajari. Sebuah inovasi yang bisa digunakan pendidik untuk meningkatkan sebuah pelayanan dalam kondisi *online & offline* adalah dengan model *blended learning*.

Pembelajaran abad 21 (Syahputra, 2018) memiliki 4 prinsip pokok yang dipaparkan dan diuraikan berikut ini.

1. *Instruction should be student centered*. Sebuah usaha mengembangkan proses belajar mengajar yang dilaksanakan dengan pendekatan yang ada dalam pembelajaran yang terpusat pada siswa. Siswa sebagai individu yang menjadi subjek dalam sebuah aktivitas belajar mengajar dengan harapan mampu mengembangkan potensi dan minat yang dimiliki. Peserta didik dituntut untuk berusaha mengkonstruksi sebuah pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki sesuai tingkat perkembangan berpikirnya dan juga memecahkan sebuah permasalahan yang ada pada masyarakat.
2. *Education should be collaborative*. Peserta didik harus diajarkan untuk berkolaborasi baik dengan orang yang berbeda dalam latar budaya dan nilai-nilai yang dianutnya sekalipun dengan cara melatih peserta didik bekerjasama dengan teman sebayanya untuk sebuah proyek tertentu.
3. *Learning should have content*. Aktivitas pembelajaran di kelas dihubungkan dengan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pendidik harus mampu mengembangkan metode-metode tertentu dalam pelaksanaan pembelajaran yang menjadikan peserta didik dapat terhubung dengan kehidupan nyata.
4. *Schools should be integrated with society*. Sekolah harus memberikan fasilitas kepada siswanya untuk dapat bersosialisasi dengan lingkungan dengan kegiatan pengabdian pada masyarakat yang bertujuan agar individu mampu mengambil peran dalam melaksanakan aktivitas dalam sebuah lingkungan.

Pada abad 21 seorang pendidik bukanlah sumber belajar satu satunya. Dijelaskan (Sole, 2018) bahwa seorang pendidik yang menjalankan prosesi keguruannya pada abad 21 ini tentu harus mampu mengembangkan kompetensi-kompetensi tertentu untuk membekali anak didiknya dengan sejumlah kemampuan-kemampuan sesuai dengan yang diminati, selain itu juga harus membekali anak didiknya dengan kompetensi non akademik yang bermanfaat untuk individunya sendiri ataupun antar individu atau kelompok.

Sebuah tantangan seorang pendidik di abad 21 ini artinya kemampuan mengajarkan keterampilan-keterampilan sebagai tuntutan pada era serba digital ini. Keterampilan pada abad 21 ini ialah *learning and innovation skills, information media and technology, life and career skills* (Skill, 2011). Keterampilan tersebut dirangkum pada sebuah skema dengan sebutan pelangi keterampilan-pengetahuan abad 21/*21st century knowledge-skills rainbow* (Trilling, 2009). Skema diatas adalah sebuah adaptasi yang dilakukan oleh sebuah organisasi nirlaba p21 yang memiliki tujuan melakukan pengembangan kerangka pendidikan di abad 21 ke seluruh penjuru dunia. Ketiga hal tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

1. *Life and career skills* artinya keterampilan hidup dan berkarir. Hal ini meliputi inisiatif dan mengatur diri sendiri, produktivitas dan akuntabilitas, fleksibilitas dan adaptabilitas, interaksi sosial dan budaya serta kepemimpinan dan tanggung jawab.
2. *Learning and innovation skills* artinya keterampilan belajar dan berinovasi, yang meliputi berpikir kritis dan mengatasi masalah, kreativitas dan inovasi, komunikasi serta kolaborasi. Keempat keterampilan tersebut dikenal dengan sebutan 4C. yang disarankan oleh NEA (*National Education Association*) dengan tujuan sebagai pelengkap dari pembelajaran inti dalam sebuah program pendidikan. NEA menyarankan perlunya mengembangkan 4C tersebut a) *Critical thinking and problem solving*, yang merupakan kemampuan berpikir secara sistematis, menyampaikan pendapat yang efektif, membuat keputusan serta memecahkan permasalahan. b) *Communication*, kemampuan menyampaikan gagasan dalam bentuk oral, tulis dan nonverbal, keterampilan mengoperasikan perangkat komunikasi, keterampilan mendengarkan, mampu

berkomunikasi dengan baik dengan berbagai kalangan, tujuan dan konteks budaya. c) *Collaboration*, ialah kemampuan bekerjasama dalam tim, fleksibel dan bersedia berkompromi demi tercapainya tujuan bersama, dan memiliki kemampuan membagi tanggung jawab serta menghargai kontribusi dari setiap anggota tim. d) *Creativity and Innovation*, merupakan kemampuan untuk berpikir kreatif, bekerja dengan orang lain secara kreatif, kemampuan menerapkan ide kreatif dalam sebuah praktik. Keempat keterampilan tersebut seharusnya diintegrasikan kedalam sebuah pembelajaran dengan tujuan dapat dikuasai oleh peserta didik dan dapat digunakan dalam kehidupan bermasyarakat.

3. *Information media and technology skills* artinya keterampilan teknologi dan media informasi. Diantaranya literasi media, literasi informasi dan literasi ICT. Keterampilan -keterampilan tersebut sangat berguna untuk membekali dan menyiapkan peserta didik menyongsong masa depannya. Literasi ini menjadi sangat penting agar peserta didik melek teknologi dan mampu mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi baik yang menggunakan jaringan maupun tanpa jaringan.

Guru juga bertindak sebagai fasilitator, motivator dan inspirator agar peserta didik mampu mencari dan memanfaatkan sumber belajar melalui teknologi yang telah berkembang. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Rahmadi, 2019) yang menjelaskan metode kajian literatur menunjukkan bahwa ada model kerangka TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) yang menjadi jenis pengetahuan baru yang mengharuskan pendidik mampu mengintegrasikan teknologi kedalam sebuah pembelajaran. Adapun karakteristik guru abad 21 (Syahputra, 2018) yakni:

1. Minat baca guru harus tinggi. Jika minat baca guru rendah maka pengetahuan seotrang pendidik tidak akan berkembang dan akan dilampaui oleh anak didiknya. Sehingga menjadikan menurunnya wibawa seorang pendidik didepan peserta didiknya.
2. Seorang pendidik harus mempunyai kemampuan menulis sebuah karya ilmiah, dikarenakan guru akan memberikan tugas kepada peserta didik dengan berbagai macam jenis seperti menulis artikel jurnal, mereviu buku, membuat karangan pendek dan lainnya.
3. Pendidik harus kreatif dan inovatif dalam menerapkan berbagai model pembelajaran yang dapat mengkonstruksi pengetahuan anak didiknya. Hal ini karena menjadi sebuah tuntutan di era digital ini.
4. Baiknya seorang pendidik mampu bertransformasi dari pandangan kultur sebelumnya tentang “*teacher centered*” ke arah pandangan baru berupa “*student centered*”. Peserta didik dijadikan sebagai subyek belajar yang mampu mengembangkan pengetahuannya secara maksimal.

Selain empat hal tersebut ada karakteristik peserta didik abad ke 21 (Rahayu, 2022) yaitu: 1) Berpikir kritis, mempunyai kemampuan pemecahan masalah dan komunikasi, kolaboratif, kreatif, dan inovatif. 2) Memiliki kemauan dan kemampuan literasi digital, media baru dan ICT. 3) Berinisiatif yang fleksibel dan adaptif.

Menurut (P.M., 2018) strategi program pendidikan pada abad 21 ada beberapa macam yaitu: a) meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam program pendidikan formal maupun pendidikan nonformal, b) memunculkan komitmen pemberdayaan melalui stakeholder yang mempunyai tugas dan fungsi masing-masing, c) mendukung SDM untuk berpartisipasi dalam aspek pendidikan, d) meningkatkan inovasi dan kreatifitas masyarakat sesuai budaya yang ada di sekitarnya, e) pemerataan akses pendidikan formal, informal dan nonformal

Blended Learning dapat diterapkan sesuai dengan inovasi dan kreatifitas dari seorang pendidik dalam melaksanakan aktivitas belajar mengajar dalam program pendidikan, selain itu juga perlunya kerjasama seorang guru dengan stakeholder. Sesuai dengan undang-undang Nomor 14 Tahun 2015 tentang guru dan dosen pasal 8 yang menjelaskan bahwasanya guru dan dosen wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi akademik, sehat jasmani dan rohani serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Dalam penerapannya tidaklah mudah, disebabkan seorang pendidik dituntut memiliki kemampuan

melaksanakan profesinya dengan baik secara mandiri maupun secara kolaboratif dan berlandaskan pada sikap ikhlas. Ikhlas disini adalah sikap seseorang pendidik bertanggung jawab untuk bekerja dengan sungguh-sungguh dan mau untuk mengembangkan paradigma berpikrinya, serta bertindak sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang ada pada lingkungan.

Pada dasarnya prinsip dai sebuah proses belajar mengajar disetiap jenjang pendidikan mulai dari dasar sampai perguruan tinggi meitikberatkan pada pembelajaran *active learning*, *effective learning*, dan *creative learning*. Internet menjadi sebuah sumber dan media belajar yang sangatlah potensial Hal ini berimplikasi pada kemampuan guru dalam melakukan persiapan, pelaksanaan, instrumen dan strategi asesmen dalam setiap aktivitas pembelajaran yang berlangsung. Pada abad 21 seorang pendidik setidaknya harus selangkah lebih maju dari peserta didik dalam penguasaan keterampilan abad ke-21 yang disebut dengan 4C: keterampilan dalam berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), kolaborasi (*collaboration*), komunikasi (*communication*), serta kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*) (Leen, 2014).

Berdasarkan uraian diatas, maka aktivitas belajar mengajar yang dilaksanakan di sekolah harus tidak monoton dan bervariasi serta harus menggunakan teknologi demi mendapatkan sebuah keterampilan yang seharusnya didapatkan peserta didik melalui proses belajar mengajar di kelas dalam semua jenjang pendidikan. Penjelasan dari 4C (Majir, 2019) adalah sebagai berikut.

Pertama, *Communication*/komunikasi dimaksudkan pendidik selalu dituntut mampu mengembangkan sebuah kondisi peserta didik diberikan kesempatan untuk mempertanyakan dan berkomunikasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan perkembangan potensi yang ada pada dirinya. Ini merupakan suatu hal yang diperlukan karena pendidik bertugas menyediakan pelayanan kepada peserta didik mengenai berbagai pertanyaan dan kebutuhannya. Pendidik dan peserta didik harus saling menghormati serta menghargai pandangan serta pendapat dari masing-masing. Agar komunikasi berjalan dengan efektif antara pendidik dan peserta didik maka harus menggunakan Teknik komunikasi yang tepat, baik secara lisan maupun tulisan atau media lainnya.

Kedua, *Collaborative* komunikasi merupakan sebuah kemampuan bekerjasama, bertanggung jawab dan beradaptasi dalam berbagai peran, saling bersinergi, menghormati perbedaan pandangan, berempati dan bekerja secara produktif dengan orang lain. Seorang pendidik harus mengaitkan pengetahuan kedalam kehidupan nyata peserta didik dan mampu menjadi contoh bagi anak didiknya dalam menjalankan tanggung jawabnya baik di sekolah maupun di masyarakat.

Ketiga *Critical thinking and problem solving*/berpikir kritis dan pemecahan masalah, ialah kemampuan dalam memahami sebuah permasalahan, mengaitkan sebuah informasi dengan informasi lain, sehingga menjadi berbagai perspektif, dan menemukan sebuah solusi dalam permasalahan. Seorang pendidik diwajibkan untuk menyampaikan sebuah materi yang bersifat menantang sehingga peserta didik melakukan pemahaman, penalaran, membuat sebuah pilihan, menganalisis, Menyusun dan menyelesaikan sebuah permasalahan. Sehingga sebuah pembelajaran yang berlangsung menjadi bermakna dan menjadi proses pemberdayaan kemampuan berfikir secara kritis dan kemampuan menyelesaikan dalam penyelesaian masalah.

Keempat *Creativity and Innovation*// kreativitas dan inovasi merupakan sebuah kemampuan dalam mengembangkan, melaksanakan, dan menyampaikan pendapat pada yang lain; bersikap terbuka dan responsif terhadap perspektif baru dan berbeda. Guru harus mampu menggabungkan antara teori praktek dengan media yang dapat menciptakan sebuah inovasi baru yang dapat yang memiliki manfaat dalam pengembangan pengetahuan. Model pembelajaran harus berpust pada peserta didik agar mereka mampu mengembangkan keterampilan yang mereka miliki.

Pembelajaran campuran atau yang disebut dengan istilah *blended learning* ini pelaksanaannya dengan menggunakan teknologi informasi dengan dibimbing langsung oleh guru yang bertujuan agar guru dan peserta didik sama-sama tertarik untuk mempelajari pengetahuan atau hal baru yang belum diketahui agar pengetahuan

dan keterampilannya berkembang. Penerapan *blended learning* yang baik dapat memuat 6 komponen yaitu belajar mandiri, tutorial, aplikasi, kerjasama, tatap muka dan evaluasi. Hal ini dapat dilaksanakan dengan menggunakan media *computer* atau *smartphone* (Majir, 2019).

Dari berbagai fakta dan teori diatas maka perlunya sebuah inovasi pembelajaran yang beriringan dengan perkembangan zaman yaitu pembelajaran yang pelaksanaannya menggunakan teknologi yang menjadi salah satu ciri khas dari abad 21 terutama diterapkan dalam pembelajaran IPS. Keterampilan abad 21 yang berupa *Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation*, harus dimiliki oleh peserta didik dengan bantuan guru yang bertugas sebagai mediator dan fasilitator. Atas keterbatasan penemuan dalam maka penelitian ini maka penelitian ini dapat dijadikan rujukan dan dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti lain baik dalam pembelajaran IPS maupun pembelajaran lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwasanya pembelajaran yang dapat menjawab permasalahan dan tantangan abad 21 ini adalah pembelajaran yang merupakan perkembangan dari IPTEK. Permasalahan abad 21 adalah perubahan yang sangat cepat yang harus diimbangi dengan kemampuan untuk beradaptasi dengan cepat pula. Sehingga peserta didik sebagai generasi penerus bangsa yang akan menjadi *leader* masa depan harus mampu bersaing secara positif dengan individu lain diantara cepatnya perkembangan zaman yg serba digital. Pembelajaran IPS berbasis *blended learning* merupakan salah satu inovasi dan solusi yang hadir disesuaikan dengan perkembangan zaman. Hal ini menjawab tujuan pembelajaran IPS yaitu peserta didik dapat memecahkan masalah dan mengambil keputusan yang terjadi dalam kehidupannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bank, J. A., 2012. *Strategi Ilmu Sosial Pendidikan dan Pengambilan Keputusan*. Bandung: Mutiara Press.
- Driscoll, M., 2002. *Blended Learning: Let's Get Beyond the Hype*. -: -.
- Eggen, P. & K. D., 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran, Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. s.l.:Indeks.
- Graham, C., 2005. *Blended Learning System. Definisi Current and Future Direction dalam Hand Book of Blended Learning*. -: -.
- Leen, C. H. K. & Y. T., 2014. *Creative and Critical Thinking in Singapore Schools*. Singapore: Nanyang Technological University.
- Majir, A., 2019. Blended Learning dalam Pengembangan Suatu Tuntutan Guna Memperoleh Keterampilan Abad-21. *Sebatik*, Volume 23 (2), pp. 359-366.
- Nafis, L. B. & Prastowo, Z. F. A., 2022. Merangsang Minat Belajar Siswa melalui Pembelajaran Daring dengan Model Instructional. *Jurnal Basicedu*, pp. 3766-3774.
- P.M., M. A. & N., 2018. Kepala Sekolah dalam Mengelola Ekstra-Kurikuler Kurikulum 2013. *Jurnal IMEDTECH Citra Bakti*, Volume 2 (1), pp. 11-33.
- Puspitasari, S. Hayati, K.N. & Purwaningsih, A., 2022. Efektivitas Penggunaan Model Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS. *Basicedu*, Volume 6 (1), pp. 1252-1262.
- Rahayu, R. I. S. & A. Y., 2022. Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, Volume 6 (2), pp. 2099-2104.
- Rahmadi, L., 2019. Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Volume 6 (1), pp. 65-74.
- Sadia, d., 2013. Model Pendidikan Karakter Terintegrasi Pembelajaran Sains. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Volume 2 (2), pp. 209-220.

- 4298 *Pembelajaran IPS Berbasis Blended Learning sebagai Upaya Memenuhi Tantangan Abad 21 – Silvi Nur Afifah, Kokom Komalasari, Disman, Elly Malihah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2769>
- Sardiman, A., 2010. Revitalisasi Peran Pembelajaran IPS dalam Pembentukan Karakter Bangsa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, Volume 1 (3), pp. 147-160.
- Sari, M., 2014. Blended Learning Model Pembelajaran Abad ke-21 di Perguruan Tinggi. *Ta'Tib*, Volume 17 (2), pp. 126-136.
- Skill, P. f. 2. C., 2011. *Framework for 21st Century Learning*. s.l.:s.n.
- Sole, F. & A. D., 2018. Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan, e-Saintika*, Volume 2 (1), pp. 10-18.
- Syahputra, E., 2018. *Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia*. Medan, Universitas Quality, pp. 1276-1283.
- Trilling, B. & F. C., 2009. *21st Century Skill: Learning for Life in Our Time*. s.l.:San Fransisco.
- Umri, M., 2013. *Blended Learning dalam Pembelajaran*. Bandung: Citra Umbara.
- Wijaya, S.H. & Astuti, S., 2022. Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Basicedu*, Volume 6 (3), pp. 3737-3747.
- Wiriadmadja, R., 2015. *Buku Ajar Filsafat Ilmu Relevansinya dengan Pendidikan IPS*. Bandung: Rizqi Press.
- Yulianti, U., Julia, J. & Febriani, M., 2022. Analisis Kompetensi Pedagogik Guru pada Pelaksanaan Blended Learning. *Jurnal Basicedu*, Volume 6 (2), pp. 1570-1583.