

MENINGKATKAN *CIVIC KNOWLEDGE* MAHASISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* DENGAN SISTEM *ASYNCRONOUS*

Cahyono¹⁾, Endang Danial²⁾, Rahmat³⁾, Iim Masyitoh⁴⁾

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Email: cahyono060585@upi.edu

²Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Email: endangdanial@upi.edu

³Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Email: rahmat@upi.edu

⁴Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Email: iimmasyitoh@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *blended learning* dengan sistem *asynchronous* dalam meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) mahasiswa Universitas Pasundan. Metode penelitian yang dipilih yaitu metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, karena dianggap lebih tepat untuk menjawab tujuan penelitian tersebut yang diimplementasikan pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu mahasiswa program studi teknik lingkungan sebagai kelas eksperimen, dan mahasiswa program studi teknik pangan sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* dengan sistem *asynchronous* lebih efektif untuk meningkatkan *civic knowledge* mahasiswa dengan rata-rata skor hasil postestnya yaitu 91,50. Model pembelajaran *blended learning* dengan sistem Pembelajaran *asynchronous* terbimbing sangat direkomendasikan dalam sistem pembelajaran daring karena terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) mahasiswa.

Kata Kunci: *Asynchronous; Blended learning; Civic knowledge.*

ABSTRACT

This research aims to determine the effectiveness of the blended learning model with an asynchronous system in increasing the civic knowledge of Pasundan University students. The research method chosen was a quasi-experimental method with a quantitative approach, because it was considered more appropriate to answer the research objectives implemented in the Citizenship Education course. The subjects in this research were students from the environmental engineering study program as the experimental class, and students from the food engineering study program as the control class. The research results obtained show that the learning process using the blended learning model with an asynchronous system is more effective in increasing students' civic knowledge with the average posttest score being 91.50. The blended learning model with a guided asynchronous learning system is highly recommended in the online learning system because it has been proven to be more effective in increasing students' civic knowledge.

Keywords: *Asynchronous; Blended learning; Civic knowledge.*

PENDAHULUAN

Arus pertumbuhan kemajuan zaman sebanding pula dengan perkembangan dunia teknologi. Perkembangan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan dalam kehidupan manusia (M. Danuri, 2019). Salah satu teknologi yang sangat menunjang kemajuan peradaban umat manusia yaitu kemajuan teknologi internet (Surahman, 2013). Teknologi internet sangat berpengaruh pada masa revolusi industri 4.0 dan ini merupakan gerbang awal untuk memasuki era society 5.0. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan media internet dalam berbagai aspek kehidupan (Surahman, 2013). “Dunia Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat ketergantungan terhadap perkembangan teknologi internet atau teknologi elektronik dewasa” ini. Perkembangan internet dalam dunia Pendidikan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, baik sebagai sumber belajar, media pembelajaran, dan media evaluasi. Littlejohn & Pegler, (dalam Chaeruman, 2013) menyampaikan bahwa “konsep pembelajaran berbantuan teknologi elektronik yang dikenal dengan istilah *e-learning*. Istilah *e-learning* itu sendiri sendiri baru populer sejak tahun 2002 yang kemudian menjadi istilah generik yang memayungi semua istilah-istilah seperti tersebut di atas yang telah muncul beberapa tahun sebelumnya”. “Dalam konteks *e-learning* ini, salah satu trend yang muncul dan menarik untuk diterapkan adalah konsep *blended learning*” (Chaeruman, 2013). Penggunaan internet dalam proses pembelajaran menyebabkan banyak model pembelajaran yang dikembangkan, salah satunya adalah model pembelajaran *blended learning* atau campuran. “*Blended learning* merupakan sebuah istilah yang relatif baru dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan tinggi (Ambar Ningsih et al., 2018). *Blended learning* berarti gabungan antara sistem pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran *e-learning* yang

dapat digunakan oleh siapa saja (*everyone*), di mana saja (*everywhere*), kapan saja (*anytime*)” (Sudarman & Mulawarman, 2018). *Blended learning* berarti menggunakan berbagai cara dalam proses belajar, termasuk menggunakan teknologi pembelajaran, untuk mendapatkan hasil maksimal (Nussbaum, 2018). Hal ini berarti proses pembelajaran dengan berbagai cara, termasuk tatap muka dan *online*. Ketika berhasil dengan baik, perpaduan berbagai jenis pembelajaran ini membantu proses pembelajaran lebih cepat dan lebih efektif (Jumaini et al., 2021)

“Dalam implementasinya *blended learning* memiliki beragam pola pembelajaran, salah satunya dengan pola pembelajaran *synchronous* (sinkron) dan *asynchronous* (asinkron), hal ini berdasarkan kepada teori pendekatan konstruktif dalam teori pembelajaran *blended learning* (Chaeruman, 2019). *Synchronous* dan *asynchronous* merupakan sistem pembelajaran “*blended learning* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran disemua jenjang” Pendidikan (Brookhart, 2010). Dengan cara yang sinkron, pembelajaran dilakukan dengan orang lain pada waktu yang bersamaan. Dengan cara asinkron, proses belajar dapat dilakukan secara mandiri (M. Fahmi, 2020). “*Synchronous* dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang dilakukan dalam waktu yang bersamaan namun dalam dimensi ruang yang sama/berbeda, meliputi: *video conference*, *audio conference*, dan *chatting*. *Virtual synchronous* merupakan perluasan *live synchronous* dengan memanfaatkan teknologi untuk mengambil peran pada pembelajaran *online*”. “*Sinkronous Maya (virtual synchronous)*; suatu kondisi dimana belajar terjadi pada waktu bersamaan (real time) di tempat yang berbeda-beda satu sama lain (Turrahma et al., 2018). Dalam konteks ini, belajar terjadi dalam dimensi waktu yang sama, tapi dimensi ruang/tempat yang berbeda-beda satu sama lain. Contoh metode pembelajaran yang terjadi dalam konteks

ini adalah presentasi, diskusi, demonstrasi, tutorial dan lain-lain menggunakan teknologi dan tool komunikasi seperti telewicara: *video-conference*, *audio-conference*, atau mungkin *chatting (text-based conference)*” (Chaeruman, 2013). Sedangkan *asynchronous* dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang “dilakukan dalam dimensi ruang dan waktu yang berbeda (kapan saja dan di mana saja) melalui media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri, meliputi Media cetak dapat berupa buku, majalah, modul, dan sebagainya, dan media digital dapat dikemas dalam bentuk doc, ppt, pdf, html, flv, dan sebagainya” (Chaeruman, 2019). Selanjutnya menurut Littlejohn & Pegler (dalam Chaeruman, 2013). Pembelajaran *sinkronous* adalah “proses belajar yang terjadi secara simultan pada saat yang sama antara pembelajar dengan tutor/guru/dosen, walaupun tidak harus terjadi di tempat yang sama, sedangkan *asynchronous* merupakan aktifitas pembelajaran yang memungkinkan pemelajar berbeda untuk mengalami materi ajar yang sama pada waktu dan tempat yang berbeda” (Smaldino, dalam Chaeruman, 2013). Sistem pembelajaran *asynchronous* dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu *asynchronous* mandiri dan *asynchronous* kolaborasi. Menurut Chaeruman, (2013) “Asinkronous Mandiri (*Self-paced Asynchronous*); suatu kondisi dimana belajar terjadi secara mandiri, kapan saja di mana saja sesuai dengan kondisi dan kecepatan belajarnya masing-masing. Dalam konteks ini, belajar terjadi tanpa terikat dengan waktu dan tempat. Sifatnya lebih terbuka dan luwes melalui metode belajar mandiri. Agar terjadi belajar mandiri, peserta belajar difasilitasi dengan bahan ajar digital yang dikenal dengan istilah learning object dalam beragam format media baik yang berbasis teks, audio, video, animasi, simulasi, permainan ataupun kombinasi” (Utami,

2019). Sedang *asynchronous* kolaborasi yaitu “suatu kondisi dimana belajar terjadi kapan saja dan di mana saja melalui kolaborasi antara dua orang atau lebih, contoh metode pembelajaran yang terjadi dalam konteks ini adalah metode diskusi, tutorial dan tanya jawab melalui forum diskusi *online*, metode pemecahan masalah dan pembelajaran kolaboratif melalui penugasan *online (online assignment)*”. Dengan demikian proses pembelajaran *blended learning* dengan pola *synchronous* dan *asynchronous* dapat dilakukan dan dikolaborasikan dengan menggunakan berbagai macam aplikasi sebagai penunjang implementasi pembelajaran *blended* tersebut, seperti *e-learning*, *moodle*, *google classroom*, dan *Edmodo*, dll (Belladonna & Anggraena, 2019).

Pembelajaran *blended learning* dengan pola pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous* dapat diterapkan pada semua proses pembelajaran termasuk pada proses pembelajaran mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan diperguruan tinggi (Cahyono et al., 2022). “Melalui pendidikan kewarganegaraan inilah, setiap individu perlu mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai upaya untuk mempersiapkan dirinya menghadapi konteks kehidupan bermasyarakat yang lebih luas” (Belladonna & Anggraena, 2019). Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata kuliah yang menitikberatkan para mahasiswa untuk memiliki tiga kemampuan yaitu pengetahuan warga negara (*civic knowledge*), keterampilan warga negara (*civic skills*), dan watak atau kepribadian warga negara (*civic disposition*) (Maiello et al., 2003). Menurut Erwin (dalam Belladonna & Anggraena, 2019) kompetensi yang harus dikuasai oleh mahasiswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yaitu; “*Pertama*, paling tidak dapat memunculkan *civic knowledge*, yakni orang yang kenal dengan pendidikan Kewarganegaraan

dapat memiliki pengetahuan tentang kebangsaan dan kewarganegaraan, *Kedua*, dalam tingkatan *civic dispositions*, di mana orang mengerti seluk-beluk tentang kebangsaan dan kewarganegaraan akan dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh pada tingkatan *civic knowledge* untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, *Ketiga*, untuk tingkatan yang paling *ber-action* ada pada *civic skill*, Di mana pihak yang berada pada tingkatan ini telah mampu mengaplikasikannya dalam bentuk keterampilan seperti orang-orang yang dapat berperan dalam pembuatan kebijakan publik yang dapat berguna bagi orang-orang banyak seperti orang-orang yang bergabung dalam legislatif ataupun orang-orang yang dapat melakukan pengawasan terhadap jalannya pemerintahan seperti aktivis lembaga-lembaga swadaya masyarakat” (Pribadi, 2010).

Berangkat dari penjelasan di atas, dalam penelitian ini fokus penelitian yaitu kepada peningkatan pengetahuan warga negara (*civic knowledge*) mahasiswa dalam proses pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan diperguruan tinggi melalui proses pembelajaran *blended learning* dengan sistem *asynchronous*. Peningkatan *civic knowledge* dalam proses pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan terfokus pada peningkatan wawasan dan kesadaran para mahasiswa dalam konsep hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang merupakan salah satu komponen penting untuk menjadi warga negara yang baik (Dill, 2012). Aspek dari *civic knowledge* ini menyangkut kemampuan akademik-keilmuan yang dikembangkan dari berbagai teori atau konsep politik, hukum dan moral (Mulyono, dalam Jamaludin dan Sofia, 2021).

Isi dari *civic knowledge* dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di perguruan tinggi yakni menyangkut lima aspek yaitu; 1) apa itu kehidupan kewarganegaraan, kehidupan politik, dan

kehidupan pemerintahan, 2) apa yang menjadi dasar dari sistem politik di Indonesia, 3) Bagaimana konsep pemerintahan yang dibentuk oleh berdasarkan UUD 1945 yang mengejewantahkan tujuan-tujuan, dan tata nilai-nilai, serta prinsip-prinsip demokrasi di negara Indonesia? 4) Bagaimana konsep hubungan negara Indonesia dengan negara lain kaitannya dengan dengan masalah-masalah Internasional?, dan 5) Peran seperti apa sebagai warga negara dalam kehidupan demokrasi di Indonesia? (Jamaludin dan Sofia, 2021).

Berdasarkan indikator *civic knowledge* di atas, nyatanya belum muncul dan dimiliki oleh para mahasiswa di fakultas teknik unpas khususnya. Hal ini dapat dilihat berdasarkan data hasil evaluasi pembelajaran daring selama covid -19 yang dilakukan *time learning* fakultas teknik tahun 2020. Indikator lemahnya *civic knowledge* mahasiswa dapat dilihat dari nilai-nilai akhir mata kuliah Pendidikan Pancasila, dan mata kuliah Pendidikan kewarganegaraan yang mayoritas mendapatkan nilai C dan B. Peneliti berasumsi bahwa permasalahan tersebut salah satunya imbas dari proses pembelajaran daring yang dilaksanakan kurang tepat dan kurang inovatif, sehingga mahasiswa mengalami penurunan semangat belajar dan motivasi belajar. Hal ini berimbas terhadap hasil belajar para mahasiswa yang mengalami penurunan pada saat pembelajaran daring (Filsaime, 2008). Hal ini tentu menjadi bahan yang menarik bagi peneliti untuk mengkaji lebih mendalam tentang permasalahan ini guna mencari solusi untuk perbaikan proses pembelajaran daring di masa yang akan datang. Salah satu solusi yang peneliti coba tawarkan yaitu dengan pemilihan model pembelajaran *blended asynchronous*. Peneliti berpandangan bahwa model pembelajaran *blended asynchronous* dapat memberikan solusi agar mahasiswa dapat lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Karena model ini memberikan kesempatan kepada para mahasiswa untuk

belajar dimanapun, kapanpun dan dengan siapapun. Berangkat dari tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan warga negara (*civic knowledge*) melalui pembelajaran *blended learning* dengan sistem *asynchronous* atau pembelajaran mandiri maupun kolaboratif yang dilaksanakan secara *online/daring*.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan desain penelitian kuantitatif, dengan metode kuasi eksperimen yang bertujuan untuk mencari tau antar variabel yang melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (Disman, 2017) dengan menggunakan subjek penelitian sebanyak 2 kelas sebagai bahan pengambilan data yaitu kelas A Prodi Teknik Lingkungan dan Kelas C Prodi Teknologi Pangan Fakultas Teknik Universitas Pasundan. Kelas A sebagai kelas perlakuan atau kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan penerapan pembelajaran mata kuliah Pendidikan kewarganegaraan menggunakan sistem *asynchronous* dan kelas C atau kelas kontrol menggunakan pola pembelajaran *synchronous*, pada materi yang sama yaitu materi hak dan kewajiban warga negara. kuasi eksperimen dilakukan hanya satu kali pertemuan. Pengumpulan data dilakukan melalui data utama hasil *pretest* dan *posttest*, di mana data akan diolah dan dibandingkan hasil pembelajaran dengan sistem *asynchronous* dan sistem pembelajaran *synchronous* terhadap peningkatan *civic knowledge* atau pengetahuan warga negara pada mahasiswa.

Instrumen penelitian berupa soal-soal latihan yang dikerjakan oleh para mahasiswa baik sebelum pembelajaran (*pretest*) maupun sesudah pembelajaran (*posttest*). Instrumen soal *pretest* dan *posttest* merupakan soal-soal yang dibuat sama yang diberikan kepada kelas A yang berjumlah 42 orang dan kelas C yang berjumlah 37 orang, bentuk soal berupa esay yang terdiri dari 10 soal esay yang dikembangkan berdasarkan indikator *civic knowledge* atau pengetahuan kewarganegaraan, hal ini dilakukan untuk mengukur capaian pemahaman pengetahuan warga negara pada mahasiswa. 10 soal esay tersebut dibuat berdasarkan 5 indikator capaian *civic knowledge* warga negara di atas. Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian diolah dengan menggunakan aplikasi statistic yaitu SPSS versi 25. Hal ini dilakukan untuk mengetahui rata-rata perbedaan antara pembelajaran *blended learning* dengan *synchronous* dan *asynchronous* terhadap pemahaman pengetahuan warga negara (*civic knowledge*) para mahasiswa. Analisis data dilakukan berdasarkan hasil data statistic yang sudah di olah dengan menggunakan aplikasi statistik. Kemudian dianalisis berupa mengkomparasi atau membandingkan pola pembelajaran mana yang lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data penelitian dapat disajikan sebagai berikut.

Tabel 1 Rata-Rata Hasil *Posttest*

Indikator <i>Civic Knowledge</i>	Hasil Pembelajaran <i>Blended learning</i>			
	Kelas C (<i>Synchronous</i>)		Kelas A (<i>Asynchronous</i>)	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Kemampuan memahami konsep kehidupan kewarganegaraan, politik, dan pemerintahan	47.92	82.38	56.85	92.07
Kemampuan memahami dasar-dasar sistem politik Indonesia	58.73	87.80	60.30	88.02
Kemampuan memahami peran dan fungsi pemerintahan yang sesuai dengan UUD 1945 dalam menegjewartahkan tujuan, nilai-nilai dan prinsip demokrasi Indonesia	58.89	89.83	55.78	91.8
Kemampuan memahami hubungan Indonesia dengan negara lain dan masalah-masalah internasional	61.78	86.98	68.87	89.58
Kemampuan memahami peran warga Negara dalam konsep demokrasi Indonesia	64.75	90.86	70.89	95.80
Rata-rata	58.41	88.86	57.64	91.454

Penelitian dilakukan dengan cara memberikan 10 soal pertanyaan yang berhubungan dengan materi Hubungan Warga Negara dengan Negara yang diturunkan berdasarkan 5 indikator *civic knowledge* yaitu; 1) apa itu kehidupan kewarganegaraan, kehidupan politik, dan kehidupan pemerintahan, 2) apa yang menjadi dasar dari sistem politik di Indonesia, 3) Bagaimana konsep pemerintahan yang dibentuk oleh berdasarkan UUD 1945 yang mengejawantahkan tujuan-tujuan, dan tata nilai-nilai, serta prinsip-prinsip demokrasi di negara Indonesia? 4) Bagaimana konsep hubungan negara Indonesia dengan negara

lain kaitannya dengan dengan masalah-masalah Internasional? dan 5) Peran seperti apa sebagai warga negara dalam kehidupan demokrasi di Indonesia? Dari tabel di atas dapat terlihat bahwa pembelajaran blended dengan sistem *asynchronous* menghasilkan rata-rata nilai pengetahuan warga negara (*civic knowledge*) yang lebih baik dibandingkan dengan sistem *synchronous*.

Berdasarkan sajian data hasil penelitian di atas, dapat dijabarkan bahwa peningkatan pengetahuan warga negara dapat dicapai salah satunya melalui penerapan pembelajaran *blended learning* dengan sistem *asynchronous*, hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai *posttest* mahasiswa pada mata kuliah Pendidikan kewarganegaraan materi Hubungan warga negara dengan negara yaitu sebesar 91.454, dibandingkan dengan sistem *synchronous* yaitu hanya sebesar 88.86. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran *blended learning* dengan sistem *asynchronous* memberikan pengaruh yang besar terhadap peningkatan pengetahuan warga negara pada mahasiswa, khususnya pada mata kuliah Pendidikan kewarganegaraan. Pernyataan tersebut terbukti dari rata-rata nilai hasil *posttest* mahasiswa yang mengikuti perkuliahan mata kuliah Pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan model *blended learning* dengan sistem *asynchronous*

yaitu 91.454 yang dapat dirinci dengan ketercapaian indikator *civic knowledge* sebagai mana dijabarkan di bawah ini.

Indikator pertama *civic knowledge* yaitu Kemampuan memahami konsep kehidupan kewarganegaraan, politik, dan pemerintahan, nilai *posttest* mahasiswa sebesar 92,07, artinya para mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan sistem *asynchronous* memiliki kemampuan pemahaman yang sangat baik terhadap aspek kehidupan kewarganegaraan, politik, dan pemerintahan. Hal ini terbukti dengan rata-rata jawaban *postes* mahasiswa yang mendapatkan nilai 92,70. Indikator kedua dari *civic knowledge* yaitu Kemampuan memahami dasar-dasar sistem politik Indonesia dengan rata-rata skor hasil *posttest* mahasiswa yaitu sebesar 88,02 yang menandakan para mahasiswa pemahamannya baik terhadap konsep dasar-dasar sistem politik Indonesia. Indikator ketiga yaitu Kemampuan memahami peran dan fungsi pemerintahan yang sesuai dengan UUD 1945 dalam mengejawantahkan tujuan, nilai-nilai dan prinsip demokrasi Indonesia. Indikator ketiga inipun menunjukkan *civic knowledge* mahasiswa sangat baik yaitu mencapai skor 91,80. Indikator keempat yaitu tentang kemampuan memahami hubungan Indonesia dengan negara lain dan masalah-masalah internasional sangat baik dengan skor rata-rata hasil *postestnya* yaitu 89,58. Indikator kelima yaitu kemampuan memahami peran warga Negara dalam konsep demokrasi Indonesia, juga sangat baik yaitu dengan skor hasil *posttest* mereka rata-rata 95,80.

Kelima indikator *civic knowledge* di atas, apabila dilihat dari hasil *postes* mahasiswa pada kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran *blended learning* dengan sistem *asynchronous* menunjukkan sangat baik. Hal ini dipengaruhi oleh faktor keleluasaan dan kebebasan para mahasiswa dalam mengerjakan soal-soal post. Karena dengan pembelajaran *asynchronous* tugas-

tugas dan soal-soal test dapat dikerjakan lebih fleksibel, dapat dikerjakan dimanapun, dengan siapapun, dan kapanpun sesuai dengan batasan seting waktu yang telah ditentukan oleh dosen pengampunya (Cahyono et al., 2022).

Artinya para mahasiswa dapat mengerjakan soal-soal test sesuai dengan waktu yang sudah ditetapkan oleh dosen pengampunya, dan dapat dikerjakan secara bersama-sama temannya, lebih leluasa melihat berbagai macam referensi, dan berdiskusi, sehingga jawaban hasil testnya memiliki kecenderungan lebih baik dibandingkan dengan pola pembelajaran dengan menggunakan *system synchronous* (Ginting, 2012). Hal ini sesuai dengan pendapat Heinze & Procter, (dalam Sudarman & Mulawarman, 2018) yang menyatakan bahwa “*Blended learning* berarti gabungan antara sistem pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran *e-learning* yang dapat digunakan oleh siapa saja (*everyone*), di mana saja (*everywhere*), kapan saja (*anytime*). Istilah *blended learning* mengandung arti percampuran atau kombinasi pembelajaran atau perpaduan dari unsur-unsur pembelajaran tatap muka langsung dan *online* secara harmonis dan terpadu”. Dari pernyataan tersebut pembelajaran *blended* dengan *system asynchronous* sudah jelas merupakan pola pembelajaran *online* dengan menggunakan berbagai macam jenis *e-learning*, yang dapat digunakan oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja, dapat memberikan ruang pembelajaran dan pengerjaan test dan tugas-tugas dengan lebih fleksibel dan lebih leluasa dibandingkan dengan pola pembelajaran *synchronous* atau tatap muka baik langsung maupun *online* (W et al., 2014). Dengan pembelajaran *synchronous* mahasiswa menjadi sedikit kurang leluasa dan kurang diberikan kemerdekaan untuk belajar mandiri dan mencari referensi untuk mengerjakan tugas-tugas serta soal-soal testnya. Hal ini disebabkan karena mereka

harus fokus juga terhadap kajian materi yang disajikan dan dibahas oleh dosen pengampunya pada saat proses *synchronous* dengan *video conferen* atau tatap maya (Muhammad Hanif Fahmi, 2020).

Pembelajaran mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model *blended learning* dengan system *asynchronous* dengan berbantuan aplikasi edlink situ 2 (Sistem Informasi Terpadu Unpas 2.0) Universitas Pasundan (Unpas) telah memberikan kesempatan dan keterbukaan belajar kepada mahasiswa. Mahasiswa dapat mengakses materi dan mengkaji materi dari sumber lain secara leluasa dengan tidak dikejar-kejar waktu, dan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun bersama dengan siapapun. Hal tersebut dapat dikatakan sebagai unsur kelebihan dari pembelajaran *blended learning* dengan sistem *asynchronous* (Zhafiri & Ekohariadi, 2021).

Tahapan pembelajaran *blended learning* dengan system *asynchronous* dengan berbantuan aplikasi edlink situ 2 Unpas dimulai setelah para mahasiswa diberikan link untuk mengerjakan soal-soal pretest terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan tahapan sebagai berikut: *pertama*, masuk dengan menggunakan akun edlink sevima yang sudah diseting oleh admin sevima. *Kedua*, masuk ke menu edlink, dan pilih perannya sebagai dosen. *Ketiga*, klik ruang kelas, dan pilih kelas mata kuliah Pendidikan kewarganegaraan (PKn). *Keempat*, klik mata kuliah PKn dan dilanjutkan masuk ke menu materi, dilanjutkan dengan menu pilih sesi. *Kelima* masuk ke sesi pembelajaran, dan pilih sesi pembelajaran sesuai dengan sesi pembelajaran dalam RPS yang sudah disusun. *Keenam*, masuk dan pilih sesi sesuai dengan sesi pembelajaran yang dilakukan, dalam eksperimen ini pada sesi ke-6 yaitu pada materi Hubungan Negara dengan Warga Negara. *Ketujuh*, sisipkan materi, video pembelajaran, jurnal dan penugasan pada sesi yang sudah ditentukan, dalam hal ini adalah

sesi 6. Pada Langkah ketujuh ini petunjuk pembelajaran dan petunjuk penugasan harus betul-betul rinci dan jelas serta mudah dipahami oleh para mahasiswa agar proses pembelajaran *asynchronous* dapat berjalan dengan lancar. Dalam penelitian ini mahasiswa diberikan bahan tayang, modul, dan jurnal yang berhubungan dengan materi hubungan warga negara dengan negara yang didalamnya membahas tentang hak dan kewajiban negara terhadap warga negara, serta hak dan kewajiban warga negara kepada negara. Dilengkapi juga dengan video pembelajaran tentang hak dan kewajiban warga negara, serta diberikan penugasan untuk memperdalam materi pada sesi ke-6 tersebut. Setingan waktu untuk proses pembelajaran dan penugasan dilakukan sehari sebelum jam perkuliahan dimulai, dan diakhirnya pada saat jam perkuliahan selesai yaitu pada hari Rabu, pukul 08.40.

Eksperimen tersebut di atas menghasilkan satu penafsiran bahwa proses pembelajaran campuran (*blended*) dengan sistem *asynchronous* memberikan dampak dan pengaruh terhadap peningkatan pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) mahasiswa unpas. Salah satu indikatornya yaitu berkaitan dengan hak dan kewajiban warga negara sebagaimana disampaikan oleh Jamaludin dan Sofia, (2021) yaitu “*Civic knowledge* berkaitan dengan materi substansi yang seharusnya diketahui oleh warga negara berkaitan dengan hak dan kewajibannya sebagai warga negara”. Pada indikator ini sebagaimana dijelaskan di atas bahwa hasil posttest mahasiswa pada indikator yang berhubungan dengan warga negara yaitu ada pada indikator *civic knowledge* ke-5 yaitu Peran seperti apa sebagai warga negara dalam kehidupan demokrasi di Indonesia? dengan hasil rata-rata posttestnya yaitu 95,80. Artinya dengan pembelajaran *asynchronous* pada materi hubungan warga negara dengan negara, telah memberikan kontribusi yang positif

terhadap peningkatan pengetahuan warga negara dalam bidang hak dan kewajiban warga negara dalam kehidupan demokrasi di negara Indonesia (Cholisin, 2010). Langkah-langkah penerapan pembelajaran *blended* dengan sistem *asynchronous* di atas, harus dibuat perencanaannya secara matang yang dapat dituangkan dalam RPS (Rencana Pembelajaran Semester) (Elva Pristy Afifah, Wahyudi, 2019).

Penerapan *blended learning* dengan sistem *asynchronous* dalam penelitian ini mahasiswa diberikan waktu pembelajaran selama 24 jam, termasuk proses pengerjaan tugas-tugasnya. Sebagai panduan belajar, mahasiswa diberikan materi ajar, berupa bahan tayang, video penjelasan materi tentang hubungan warga Negara dengan negara, jurnal, dan beberapa link sumber belajar yang dapat diakses oleh para mahasiswa selama waktu pembelajaran *asynchronous*.

SIMPULAN

Berdasarkan sajian data dan pembahasan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran *blended learning* dengan sistem *asynchronous* dapat dikatakan lebih baik dibandingkan dengan sistem pembelajaran *synchronous*. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata hasil posttest mahasiswa yang mencapai kriteria sangat baik apabila dilihat dari lima indikator *civic knowledge* yaitu dengan rata-rata skor 91, 50. Hal ini mengandung pengertian pembelajaran *blended learning* dengan sistem *asynchronous* dapat meningkatkan *civic knowledge* atau kemampuan pengetahuan warga negara yang dikuasai oleh para mahasiswa di universitas pasundan.

Proses pembelajaran mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan sistem *asynchronous* telah memberikan peluang dan kesempatan belajar mandiri dan belajar kolaborasi kepada para mahasiswa, hal ini disebabkan pembelajaran dengan sistem

asynchronous memberikan ruang waktu dan tempat yang dapat dilaksanakan dimana saja, dan kapan saja, sesuai dengan ketentuan yang sudah diseting oleh dosennya. Sehingga mahasiswa dapat lebih leluasa untuk mengeksplor bahan kajian materi secara maksimal, tanpa harus berbagai konsentrasi dengan menyimak penjelasan dosen dalam pembelajaran system *asynchronous*. Dengan demikian proses pembelajaran *asynchronous* lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan mahasiswa program studi teknik lingkungan dan program studi teknik pangan fakultas teknik universitas pasundan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambar Ningsih, W. S., Suana, W., & Maharta, N. (2018). Pengaruh Penerapan Blended learning Berbasis Schoology Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Konstan - Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 3(2), 85–93. <https://doi.org/10.20414/konstan.v3i2.16>.
- Belladonna, A. P., & Anggraena, S. N. (2019). Penguatan Pengetahuan Kewarganegaraan (Civic knowledge) Dalam Meningkatkan Kesadaran Hukum Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 3(2), 196. <https://doi.org/10.31571/pkn.v3i2.1442>.
- Brookhart, S. M. (2010). How to Assess Higher-Order Thinking Skills in Your Classroom. In *Journal of Education* (Vol. 88, Issue 18). <https://doi.org/10.1177/002205741808801819>
- Cahyono, C., Danial, E., Affandi, I., & Masyitoh, I. S. (2022). The Effectiveness of Blended learning With the Synchronous and Asynchronous System in Civic Education Courses. *Proceedings of the Annual Civic Education Conference (ACEC 2021)*, 636(Acec 2021), 53–55. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220108.010>
- Chaeruman, U. A. (2013). Merancang Model Blended learning. *Jurnal Teknodik*, 17(4), 399. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v17i4.482>.
- Chaeruman, U. A. (2019). Merancang Model Blended learning Designing Blended learning Model. *Jurnal Teknodik*, 053–063. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v17i4.577>.
- Cholisin. (2010). Penerapan Civic Skills dan Civic Disposition dalam Mata Kuliah Prodi PKn. *Diskusi Terbatas Jurusan PKn Dan Hukum FISE, UNY, September*, Hlm. 2-10.
- Dill, J. S. (2012). The Moral Education of Global Citizens. *Society*, 49(6), 541–546. <https://doi.org/10.1007/s12115-012-9599-8>
- Disman. (2017). *True Experimental dan Quasi Experimental*.
- Elva Pristy Afifah, Wahyudi, Y. S. (2019). Efektivitas Problem Based Learning Dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(1), 95–107.
- Filsaime, D. K. (2008). *Menguak Rahasia Berpikir Kritis dan Kreatif*. Prestasi Pustakarya.
- Ginting, A. (2012). *Esensi Praktis Belajar & Pembelajaran (Disiapkan untuk Guru dan Dosen)*. Humaniora.
- Jamaludin dan Sofia. (2021). Pengembangan Civic knowledge Dan Literasi Informasi Di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Case Method Pada Mahasiswa Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11 (01), 28. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v11i01.10083>.
- Jumaini, J., Hertin, H. H., Nisfiyati, M., & Ibrahim, M. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Blended learning dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Hasil Belajar Siswa: Sebuah Meta - Analisis. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*

- Matematika*, 5(1), 48. <https://doi.org/10.22373/jppm.v5i1.9805>
- M. Danuri. (2019). Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital. *Infokam*, 15(2), 116–123.
- Maiello, C., Oser, F., & Biedermann, H. (2003). Civic knowledge, Civic Skills and Civic Engagement. *European Educational Research Journal*, 2(3), 384–395. <https://doi.org/10.2304/eej.2003.2.3.5>
- Muhammad Hanif Fahmi. (2020). Komunikasi Synchronous Dan Asynchronous Dalam E-learning Pada Masa Pandemic Covid-19. *Jurnal Nomosleca* 6 (April), 68–76.
- Nussbaum, M. (2018). Education for citizenship in an era of global connection. *Contemporary Philosophical Proposals for the University: Toward a Philosophy of Higher Education*, 145–159. https://doi.org/10.1007/978-3-319-72128-6_8
- Pribadi, B. A. (2010). Pendekatan konstruktivistik dan pengembangan bahan ajar pada sistem pendidikan jarak jauh. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 11(2), 117–128.
- Sudarman, S., & Mulawarman, U. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Blended learning Terhadap Perolehan Belajar Konsep Dan Prosedur Pada Mahasiswa Yang Memiliki Self-Regulated Learning Berbeda. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Volume, 21(March), 107–117.
- Surahman, S. (2013). Dampak Globalisasi Media Terhadap Seni Dan Budaya Indonesia Oleh : Sigit Surahman Universitas Serang Raya Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Globalisasi media berdampak terhadap perkembangan seni budaya Indonesia. *Globali. Jurnal Komunikasi*, 2 (1), 29–38.
- Turrahma, A., Satyariza, E. N., & Ibrahim, A. (2018). Pemanfaatan *E-learning* Berbasis Lcms Moodle Dalam Peningkatan Efisiensi Dan Efektivitas Serta Kualitas Media Pembelajaran Siswa Di Man Sakatiga. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 6(3), 327. <https://doi.org/10.23887/janapati.v6i3.12672>
- Utami, P. B. (2019). *Pengembangan E-learning Berbasis Problem Based Learning Sebagai Komplemen Pembelajaran Alat Optik Untuk Menumbuhkan Higher Order Thinking Skills Siswa*. Universitas Lampung.
- W, V. I. K., P, R. M., & Suciati. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Blended Problem Solving melalui Aplikasi Moodle untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas XI IPA 4 SMA N 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. *Bio-Pedagogi*, 3.
- Zhafiri, L., & Ekohariadi, E. (2021). Studi Literatur Efektifitas *E-learning* Melalui Edmodo Dan Google Classroom Dalam Pembelajaran Di SMK. *IT-Edu: Jurnal Information Technology*, 05(02), 564–572.