

PENERAPAN MODEL BELAJAR *BLENDED LEARNING* BERBASIS HOTS PADA PEMBELAJARAN DEMOKRASI

Eliana Purba

Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan
Corresponding Author: purbanana.95@gmail.com

Abstrak

Proses kegiatan belajar mengajar penerapan model merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Untuk menarik minat siswa terhadap mata pelajaran khususnya mata pelajaran PKn dengan materi demokrasi, guru harus mampu membangun proses belajar yang aktif. Demokrasi menunjukkan kesesuaian antara hak dan kewajibannya sebagai warga negara, berpartisipasi aktif menjunjung tinggi HAM serta meningkatkan sikap toleransi masyarakat yang multikultural. Penerapan model belajar *blended learning* diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa serta mampu melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari. Penyesuaian masa revolusi industri 4.0 saat ini, berpikir tingkat tinggi yang mana dimaksud adalah mampu berpikir kreatif, mampu menyelesaikan permasalahan serta mampu mengeluarkan pendapat adalah tantangan bagi pendidikan. Pada prinsipnya penggunaan HOTS pada pembelajaran demokrasi bertujuan untuk mempersiapkan kompetensi siswa menyongsong abad 21 serta meningkatkan mutu dan akuntabilitas hasil belajar yang dapat diterapkan di kehidupan berikutnya menyelaraskan sikap nasionalisme serta normalitas yang tinggi. Untuk itu penerapan *Blended Learning* yang menggabungkan tatap muka, dan tidak tatap muka, pada pembelajaran berbasis online atau e-learning menjadi media yang memiliki peran penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. *Blended Learning* memberikan kesempatan siswa berperan aktif dalam pembelajaran baik secara individu maupun kelompok, dalam tatap muka ataupun online, sehingga mereka mempunyai kemampuan mendefinisikan masalah, mengidentifikasi, menginterpretasi serta mentransfer hasil pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari, dan pada akhirnya keterampilan berpikir siswa dapat tergal melalui model pembelajaran ini. Penelitian ini disajikan dengan metode kajian pustaka yang mana mengumpulkan segala informasi melalui penelitian sebelumnya yang terkait dengan model pembelajaran *blended learning* pada pembelajaran demokrasi yang diharapkan mampu menjawab tantangan masa revolusi industri 4.0 saat ini.

Kata kunci: *Blended learning*, HOTS, Demokrasi

PENDAHULUAN

Secara garis besar masa transisi revolusi industri 4.0 memiliki aspek positif dan negatif, sebagai dampak dari dominasi teknologi berdampak pada ketersediaan lapangan pekerjaan untuk itu pendidikan memiliki peran penting dalam menjawab tantangan revolusi industri 4.0 dengan mempersiapkan sumber daya yang berkualitas yang tidak dapat dikerjakan oleh mesin atau dapat menyesuaikan/memanfaatkan teknologi yang ada. Selain dari kemampuan intelektual dan ketrampilan pendidikan harus mampu membentuk karakter moral.

Menurut peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 36 tahun 2018 tentang perubahan nomor 59 tahun 2014 menyatakan bahwa salah satu dasar penyempurnaan kurikulum adalah adanya tantangan eksternal, antara lain terkait dengan arus globalisasi dan berbagai isu lingkungan hidup, kemajuan teknologi dan informasi, kebangkitan industri kreatif, budaya dan perkembangan pendidikan ditingkat Internasional. Pada pembelajaran kurikulum 2013 terdapat beberapa perubahan paradigma yang selama ini digunakan oleh para guru, perubahan tersebut dimaksudkan untuk menyesuaikan dengan tuntutan zaman dan mempersiapkan sumber daya manusia Indonesia agar siap bersaing di masa yang akan datang. Pembelajaran dengan kurikulum 2013 melatih siswa untuk mencari tahu, bukan hanya diberi tahu tentang ilmu pengetahuan, menekankan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, pembawa pengetahuan dan berfikir logis, sistematis, dan kreatif.

Dalam tatanan pendidikan, mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan salah satu wadah untuk meningkatkan produktivitas serta kualitas sumber daya yang mana diharapkan melalui pendidikan kewarganegaraan peserta didik dapat menjadi warga negara Indonesia tidak hanya baik tetapi juga kritis, aktif, cerdas, solutif dan mempunyai pengetahuan kewarganegaraan yang mumpuni. Adapun yang menjadi titik fokus dari pendidikan pancasila dan kewarganegaraan yaitu (1) *civic knowledge*, (2) *civic skills*, dan (3) *civic disposition*. Agar siswa memiliki kompetensi seperti itu diperlukan seperangkat pengetahuan dan keterampilan, serta watak yang mendukung pengembangan kemampuan tersebut. *Blended Learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan tatap muka, dan tidak tatap muka, di mana pembelajaran berbasis online atau e-learning menjadi media yang memiliki peran penting dalam proses kegiatan belajar mengajar (Syahri, 2015). *Blended Learning* memberikan kesempatan siswa berperan aktif dalam pembelajaran baik secara individu maupun kelompok, dalam tatap muka ataupun online, sehingga mereka mempunyai kemampuan mendefinisikan masalah, mengidentifikasi, menginterpretasi serta mentransfer hasil pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari, dan pada akhirnya keterampilan berpikir siswa dapat tergal melalui model pembelajaran ini.

Menjadi warga negara yang baik (*be a good citizen*) merupakan suatu hasil yang diharapkan dari hubungan antara negara dengan warga negara. Warga negara yang baik adalah warga negara yang sadar akan hak dan kewajibannya mampu mengkritisi, serta partisipatif, dan bertanggungjawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dari hal tersebut, maka warga negaranya mampu melaksanakan serta memahami keseimbangan antara hak dan kewajibannya maka terbentuklah masyarakat yang mandiri sering disebut madani (*civil society*).

Maka dari bahasan diatas pada masa revolusi industri 4.0 saat ini sangat diperlukan kesiapan sumber daya yang mampu berpikir tingkat tinggi, bersaing, pemecahan masalah, berargumentasi serta mengkritisi mengikuti perkembangan zaman saat ini. Tantangan ini tidaklah mudah pendidikan sangat berperan penting dalam mempersiapkan sumber daya, khususnya melalui pembelajaran PKn disekolah siswa tidak hanya dibentuk secara kognitif namun juga komponen skill serta perilaku yang baik. Pengembangan model pembelajaran *blended learning* mengkolaborasi antara sistem *online* dan *offline* dengan hal seperti ini pada pembelajaran PKn siswa dapat melihat kasus-kasus kewarganegaraan melalui media internet, melihat kondisi bangsa dan negara, mengkritisi kebijakan-kebijakan pemerintah kemudian akan didiskusikan di dalam kelas melakukan adu argumentasi pada setiap kelompok.

PEMBAHASAN

Penerapan Blended Learning

Diera globalisasi ini teknologi yang semakin canggih memberikan akses yang memudahkan siapapun dalam menggunakan atau memanfaatkan teknologi tersebut. Adanya perkembangan teknologi ini menuntut pemuda-pemuda Indonesia yang nantinya sebagai pemuda penerus perjuangan negeri ini agar tidak tertinggal dengan perkembangan zaman dan mampu menyaingi keunggulan negara-negara asing diluar sana. Hal ini jelas memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa sektor di Indonesia, termasuk dalam sektor pendidikan. Dalam sektor pendidikan ada berbagai macam metode pembelajaran yang dapat diterapkan guna memberikan pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif dan efisien. Salah satu metode pembelajaran tersebut yaitu adanya metode pembelajaran *blended learning*.

Blended Learning merupakan kombinasi metode pembelajaran yang menggabungkan sistem pembelajaran berbasis kelas (*face to face*) dan pembelajaran yang berbasis *e-learning* (Mason dan Frank Rannie, 2010). Pembelajaran berbasis kelas atau metode konvensional merupakan metode dimana seorang guru menjadi fasilitator dan disini guru dianggap menjadi orang yang serba tahu dan berkewajiban menyalurkan ilmunya. Sedangkan untuk pengertian *e-learning* itu sendiri merupakan suatu metode pengalaman belajar yang disampaikan melalui teknologi elektronika dan siswa disini dijadikan sebagai focus utama untuk belajar mandiri dan bertanggungjawab atas tugas yang diberikan (kompas.com). Berikut beberapa langkah atau tahapan dalam merancang dan menyelenggarakan metode *blended learning* menurut Steve Slemer (2005) dan Soekartawi (2005) dalam (academia.edu) adalah sebagai berikut (a) menetapkan macam dan materi bahan ajar; (b) menetapkan rancangan dari *blended learning* yang akan digunakan; (c) menetapkan platform dari *on-line learning*; (d) melakukan uji terhadap rancangan yang akan dibuat; (e) menyelenggarakan *blended learning* dengan baik dengan cara menyiapkan tenaga pengajar yang ahli dalam bidang tersebut; (f) menyiapkan bahan untuk melakukan evaluasi pelaksanaan *Blended Learning*.

Dalam metode *e-learning* ada beberapa platform yang digunakan dalam pembelajaran untuk menunjang pembelajaran *e-learning* ini diantaranya yaitu (1) *Virtual learning environment (VLE)* yang menyediakan fasilitas-fasilitas untuk menyajikan konten, komunikasi online, penilaian, dan melacak aktivitas mahasiswa; (2) *managed learning environment (MLE)* mencakup keseluruhan jajaran sistem dan proses informasi yang institusi pendidikannya bisa digunakan untuk mengelola pembelajaran. Selain itu juga terdapat model-model *e-learning* itu sendiri diantaranya (a) *synchronous learning* dimana pendidik tidak hadir tatap muka dengan siswa melainkan menggunakan pengajaran online; (b) *self directed learning*, pada model ini memungkinkan peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara mandiri dengan mengakses referensi sendiri; (c) *asynchronous*, model ini merupakan kombinasi anatar kedua model diatas. Dimana dalam model ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri namun tetap berkomunikasi dengan teman lain serta pendidik (Triluqman dan Anis Erfan Dinarin, 2013). Dalam (Triluqman dan Anis Erfan Dinarin, 2013) beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai pembeda anatar *e-learning* dengan metode konvensional :

Metode e-learning	Metode konvensional
bergantung pada motivasi belajar individu	Pengajar berperan untuk memberi motivasi dan membimbing siswanya
Tes dilakukan sesuai dengan kecepatan daya tangkap siswa	Tes dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan
Perlu adanya metode inovatif	Tersedianya laboratorium untuk tes dan eksperimen praktek
Durasi pelajaran ditentukan oleh pelajar	Durasi pelajaran telah ditentukan oleh institusi

Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwasanya metode pembelajaran konvensional dan metode pembelajaran elektronik (*e-learning*) merupakan dua metode yang memiliki ciri dan karakteristik yang berbeda. Pada metode

konvensional semua pembelajaran sudah diatur oleh institusi pemerintahan dan pendidik tinggal melaksanakan saja. Sedangkan metode pembelajaran elektronik (e-learning) merupakan metode penguat dari metode pembelajaran konvensional (dalam jurnal kurikulum dan pengajaran asia pasifik). Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri dengan mencari referensi-referensi pembelajaran yang lebih luas serta belajar mandiri terhadap tugas yang telah diberikan kepada siswa tersebut. Perbandingan dari hasil belajar menggunakan metode konvensional dengan metode e-learning ini diantaranya yaitu (1) siswa cenderung kurang berani mengajukan pendapatnya karena hanya memperoleh informasi dari satu sumber saja sedangkan pada metode e-learning ini karakter siswa dibentuk untuk lebih mandiri, dan dibuktikan dengan keaktifan siswa dalam mencari referensi lain selain referensi dari guru dan kemudian didiskusikan dengan teman yang lain; (2) dalam metode konvensional siswa cenderung hanya mendengarkan saja sedangkan pada e-learning siswa juga dituntut untuk mampu menganalisisnya; (3) siswa lebih berpusat pada informasi yang diberikan guru sedangkan pada metode e-learning siswa lebih aktif untuk mencari informasi lain dan kemudian dianalisis untuk dicari kebenaran dan korelasinya (penerapan blended learning dalam pendidikan biologi).

Namun demikian, metode blended learning ini dirasa masih sulit untuk diterapkan di Indonesia. Hal tersebut terjadi karena beberapa faktor diantaranya belum memahami cara penggunaan teknologi atau sering disebut dengan (gaptek), kurangnya rasa antusiasme dalam penggunaan metode ini, terbatasnya jaringan internet, ketersediaan komputer serta dikarenakan dengan kondisi geografis di Indonesia yang sarana prasarannya belum memadai sehingga pembelajaran yang dilaksanakan terkadang masih awam dengan seiring berkembangnya teknologi yang semakin maju. Hal inilah yang membuat penerapan metode blended learning masih susah untuk diterapkan dalam pembelajaran di Indonesia. Solusi dari adanya problem ini yaitu perlu adanya sosialisasi maupun training teknologi terhadap guru pendidik, pemerataan jaringan internet, pemberian motivasi belajar serta analisis manfaat metode blended learning ini serta pemenuhan sarana prasarana pada tiap sekolah.

Pembelajaran Demokrasi

Istilah Demokrasi berasal dari gabungan dua kata dari bahasa Yunani, yaitu Demos (rakyat) dan Kratos (pemerintahan). Definisi "Pemerintahan Oleh Rakyat" mungkin terdengar lugu tetapi pengertian tersebut segera memunculkan isu yang kompleks.

Sementara itu secara Terminologis Demokrasi adalah sebagai berikut:

- Menurut Josef A. Schmeter Demokrasi merupakan suatu perencanaan Institusional untuk mencapai keputusan politik dimana individu memperoleh kekuasaan untuk memutuskan dengan cara perjuangan kompetitif atas suara rakyat.
- Menurut Sidney Cook, Demokrasi adalah bentuk pemerintahan dimana keputusan-keputusan Pemerintahan yang penting secara langsung atau tidak langsung didasarkan pada kesepakatan mayoritas diberikan secara bebas dari rakyat biasa.
- Menurut Philippe C Schmitter dan Terry Lyn Karl, Demokrasi merupakan suatu sistem Pemerintahan dimana Pemerintah dimintai tanggung jawab atas tindakan-tindakan mereka di wilayah publik oleh warga Negara yang bertindak secara tidak langsung melalui kompetisi dan kerjasama dengan para wakil mereka yang telah terpilih. [

Demokrasi saat ini merupakan kata yang senantiasa mengisi perbincangan berbagai lapisan masyarakat mulai dari Politik, birokrat Pemerintahan, tokoh masyarakat, aktivis lembaga swadaya masyarakat, cendekiawan, mahasiswa dan kaum profesional lainnya. Apakah sebenarnya Hakekat Demokrasi itu? Secara garis besar Demokrasi adalah sebuah sistem sosial politik yang paling baik dari sekian banyak sistem atau ideologi yang ada dewasa ini. Menurut pakar hukum Moh. Mahfud MD, ada Dua alasan dipilihnya demokrasi sebagai sistem bermasyarakat dan bernegara. Pertama, hampir semua Negara di dunia ini telah menjadikan Demokrasi sebagai asas yang Fundamental. Kedua, demokrasi sebagai asas kenegaraan secara esensial telah memberikan arah bagi peranan masyarakat untuk menyelenggarakan Negara sebagai Organisasi tertingginya. Dari pendapat para ahli diatas terdapat benang merah atau titik singgung tentang pengertian Demokrasi yaitu rakyat sebagai pemegang kekuasaan, pembuat, penentu keputusan, dan kebijakan tertinggi dalam penyelenggaraan Negara dan Pemerintahan, serta pengontrol terhadap pelaksanaan kebijakannya baik yang dilakukan secara langsung oleh rakyat atau yang mewakilinya melalui lembaga perwakilan. Kekuasaan Pemerintahan berada di tangan rakyat Menurut Moh Mahfud MD mengandung Tiga hal penting. Pertama, pemerintah dari rakyat (government of the people). Kedua, pemerintahan oleh rakyat (government by people). Ketiga, pemerintahan untuk rakyat (government for people).

Telah dikatakan sebelumnya bahwa Demokrasi yang sesungguhnya adalah seperangkat gagasan dan prinsip tentang kebebasan yang dibatasi oleh aturan Hukum (konstitusi). Oleh karena itu Budi Harjo (1988) mengidentifikasi Demokrasi Konstitusional sebagai gagasan Pemerintahan Demokratis yang kekuasaannya terbatas dan Pemerintahannya tidak di benarkan bertindak sewenang-wenang. Ketentuan dan peraturan Hukum yang membatasi kekuasaan pemerintah ini ada dalam Konstitusi sehingga Demokrasi Konstitusional sering disebut "Pemerintahan berdasarkan Konstitusi". Istilah lain yang sering pula digunakan adalah constitutional government, limited government atau restrained government. Adanya pembatasan dalam sistem Pemerintahan (demokrasi konstitusional) sangat penting mengingat seringkali makna Demokrasi di identifikasikan dengan kebebasan, padahal Demokrasi itu sendiri merupakan kebebasan yang di batasi. Jadi Demokrasi

tidak sepenuhnya bebas. Demokrasi Konstitusional adalah Demokrasi yang berdasar konstitusi dan Hukum (rule of law). Sejumlah syarat dasar untuk terselenggaranya Pemerintahan yang Demokratis di bawah Rule Of Law, sebagai berikut:

- Perlindungan Konstitusional
- Badan kehakiman yang bebas dan tidak memihak
- Pemilihan umum yang bebas
- Kebebasan untuk menyampaikan pendapat
- Kebebasan untuk berserikat untuk berorganisasi dan beroposisi
- Pendidikan Kewarganegaraan.

Dalam rangka untuk mengembangkan pendidikan Demokrasi di Indonesia maka diperlukan adanya paradigma baru yang lebih mengembangkan kecerdasan warga negara (civic intelligence) dalam dimensi spiritual, rasional, emosional, sosial, tanggung jawab warga negara (civic participation) agar terbentuknya warga negara Indonesia yang baik. Hal ini sejalan syarat yang harus dipenuhi oleh sebuah masyarakat Demokratis. Agar terciptanya warga negara yang cerdas bertanggung jawab dan dapat berpartisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara maka perlu diupayakan suatu strategi dan model pembelajaran yang relevan. Velduis (1998) mengemukakan bahwa dalam proses pendidikan Kewargan kita harus membedakan antara aspek-aspek pengetahuan (knowledge), sikap dan pendapat (attitudes and opinions), keterampilan intelektual (intellectual skills), keterampilan partisipasi (participatory skills). Untuk mengadakan suatu proses pembelajaran, terlebih dahulu guru mempertimbangkan sejumlah kemampuan dasar (core competencies) untuk setiap dimensi atau aspek-aspek di atas. Veldhuis mengemukakan bahwa kemampuan dasar yang sering disebut pula "minimal package" ditentukan oleh:

- Kebutuhan individu untuk memecahkan isu-isu dan masalah-masalah sosial politik yang mereka hadapi
- Isu-isu yang telah menjadi topik dan agenda politik yang penting.

Ada dua faktor yang sangat berpengaruh terhadap penyelenggaraan pembelajaran yakni:

- ssSitiiasi lingkunagan tempat proses pembelajaran berlangsung
- Karakteristik sosial, ekonomi dan budaya peserta didik.

Langkah-langkah yang dapat di kembangkan oleh guru untuk mengadakan proses pembelajaran demokrasi sebagai berikut:

- Merumuskan tujuan
- Menyajikan kata-kata (istilah) yang perlu di ketahui
- Menyajikan ide-ide yang perlu di pelajari
- Memecahkan masalah
- Menerapkan masalah yang telah di kuasai.

Penerapan Model Belajar *Blended Learning* Berbasis Hots Pada Pembelajaran Demokrasi

Penerapan pembelajaran blended learning pada pelajaran demokrasi yang mengacu pada revolusi industri 4.0 mempermudah ruang belajar siswa dalam mengetahui, memahami serta mampu melaksanakan sikap demokrai dalam kehidupannya sehari-hari. Pembelajaran blended learning memadupadankan pembelajaran tatap muka serta melalui jaringan internet pada saat pembelajaran. Dengan hal itu maka pada pembelajaran tatap muka guru mampu melakukan pembelajaran yang inovativ dengan menggunakan media pembelajaran yang memahamkan tentang teori demokrasi yang baik kemudian, pada jaringan internet guru sebagai pemandu pesertadidik untuk melihat atau menganalisis kasus demokrasi yang sedang berlangsung sehingga siswa mampu mengkritisi melalui teori demokrasi yang telah dipelajari sebelumnya.

Peserta didik mampu mengelola informasi dan memberi pandangan atau memberi solusi dalam setiap permasalahan pada kasus demokrasi. Demokrasi merupakan suatu pemahaman tentang garis-garis besar kekuasaan dalam menjalankan perannya sabagai warga negara yang baik pesertadidik diberikan pemahaman yang kuat mengenai hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Dalam pelaksanaan tidaklah hal yang murah dilakukan maka dari itu pemahaman serta pendewasaan pengetahuan tentang politik/ sistem tata negara haruslah dibekali pada saat pembelajaran demokrasi berlangsung.

Dalam hal ini, pembelajaran blended learning yang diterapkan pada pembelajaran demokrasi di sekola sangat diharapkan membantu pesertadidik maupun guru pada proses belajar dan mengajar. Model pembelajaran ini yang berbasis pada HOTS atau sering disebut berpikir tingkat tinggi mampu menggali pembelajaran demokrasi secara mendalam. Pesertadidik akan mendapatkan pembelajaran tatap muka dengan inovasi model pembelajaran kemudaian menggunakan jaringan internet untuk melihat secara langsung kasus atau permasalahan demokrasi sehingga pesertadidik dapat mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan mempberikan suatu tanggapan terhadap kasus serta melakukan pemecahan masalah.

PENUTUP

Proses kegiatan belajar mengajar penerapan model merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Untuk menarik minat siswa terhadap mata pelajaran khususnya mata pelajaran PKn dengan materi demokrasi, guru harus mampu membangun proses belajar yang aktif. Demokrasi menunjukkan kesesuaian antara hak dan kewajibannya sebagai warga negara, berpartisipasi aktif menjunjung tinggi HAM serta meningkatkan sikap toleransi masyarakat yang multikultural. Penerapan model belajar *blended learning* diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa serta mampu melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari. Penyesuaian masa revolusi industri 4.0 saat ini, berpikir tingkat tinggi yang mana dimaksud adalah mampu berpikir kreatif, mampu menyelesaikan permasalahan serta mampu mengeluarkan pendapat adalah tantangan bagi pendidikan. Pada prinsipnya penggunaan HOTS pada pembelajaran demokrasi bertujuan untuk mempersiapkan kompetensi siswa menyongsong abad 21 serta meningkatkan mutu dan akuntabilitas hasil belajar yang dapat diterapkan di kehidupan berikutnya menyelaraskan sikap nasionalisme serta normalitas yang tinggi. Untuk itu penerapan *Blended Learning* yang menggabungkan tatap muka, dan tidak tatap muka, pada pembelajaran berbasis online atau e-learning menjadi media yang memiliki peran penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. *Blended Learning* memberikan kesempatan siswa berperan aktif dalam pembelajaran baik secara individu maupun kelompok, dalam tatap muka ataupun online, sehingga mereka mempunyai kemampuan mendefinisikan masalah, mengidentifikasi, menginterpretasi serta mentransfer hasil pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari, dan pada akhirnya keterampilan berpikir siswa dapat tergalai melalui model pembelajaran ini. Penelitian ini disajikan dengan metode kajian pustaka yang mana mengumpulkan segala informasi melalui penelitian sebelumnya yang terkait dengan model pembelajaran *blended learning* pada pembelajaran demokrasi yang diharapkan mampu menjawab tantangan masa revolusi industri 4.0 saat ini

REFERENSI

- B. Sjukur, Sulihin. Pengaruh Blended Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. Kalimat Dimiyati, dan Mudjioni. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : PT.Rineka Cipta
- Husamah. 2014. Pembelajaran BAURAN (BLENDED LEARNING) Jakarta: Prestasi Pustaka
- Nasih, M. (2009). "Membangun Budaya Demokrasi". Republika (11 Mei 2009).
- Prasetyo, Hoedi. (2018). INDUSTRI 4.0: TELAAH KLASIFIKASI ASPEK DAN ARAH PERKEMBANGAN RISET. Vol. 13, No. 1, Januari 2018 Surakarta : Universitas Sebelas Maret
- Wahyono, P. (1991) "Demokrasi Politik Indonesia" dalam Rusli Karim & Fausi Rizal.. Dinamika Budaya dan Politik dalam Pembangunan. Jakarta: Tiara Wacana Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi