

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap negara menempatkan generasi muda sebagai tonggak kekuatan dari keberlangsungan negara. Generasi muda menjadi sangat penting untuk dibekali dengan pendidikan. Tujuannya adalah memperkuat pembentukan identitas diri (Idris *et al.*, 2012). Menurut Kementerian Pendidikan Nasional bahwa Indonesia memiliki sebanyak 24 karakter dan terintegrasi dengan pembelajaran di sekolah seperti berkarakter cerdas, mandiri, bertanggung-jawab, dan memiliki kepekaan sosial, serta rasa kepemilikan dan kebersamaan dalam sebuah negara (Muchtar & Suryani, 2019). Terbentuknya karakter di atas masih membutuhkan usaha yang cukup serius karena berdasarkan laporan Kemenpora RI dikutip dari buku *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* kelas VIII SMP/MTs edisi revisi tahun 2017, disinyalir ada sepuluh masalah pada generasi muda antara lain; masih maraknya tingkat kekerasan, adanya kecenderungan sikap tidak jujur yang makin membudaya, berkembangnya rasa tidak hormat kepada orang tua, guru dan pemimpin, sikap curiga dan kebencian satu sama lain, berkembangnya perilaku menyimpang di kalangan pemuda, kecenderungan mengadopsi nilai-nilai budaya asing, melemahnya idealisme, patriotisme, serta mengendapnya semangat kebangsaan, meningkatnya sikap pragmatisme dan hedonisme, semakin kabur pedoman yang berlaku, dan sikap acuh tak acuh (Lubis & Sodeli, 2017). Selain itu menurut Nurmalisa *et al.* mengatakan bahwa ada anak yang tidak lagi hormat

kepada orang tua, sikap-sikap anti sosial, kecenderungan sikap intoleran, dan perbuatan plagiasi sebagai bagian dari mental menerabas (Nurmalisa et al., 2020).

Dengan demikian masalah pembentukan karakter generasi muda membutuhkan usaha dan tanggung-jawab dari aspek pendidikan untuk melakukan perbaikan. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata kuliah yang memiliki tugas dan tanggung-jawab besar bagi pembentukan karakter tersebut.

Menurut Carretero *et al.* bahwa dalam pembelajaran *Civics* atau Pendidikan Kewarganegaraan, peserta didik dibentuk menjadi warga negara yang baik, berkarakter, cerdas, kreatif, inovatif, bermoral, bertanggung-jawab, demokratis, menghargai perbedaan (Carretero et al., 2016), sehingga Putri et al. mengatakan bahwa pendidikan karakter tepat diimplementasikan melalui Pendidikan Kewarganegaraan dalam membentuk akhlak generasi muda (Putri et al., 2021).

Selanjutnya berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 39 ayat 2 yang mengatur fungsi pendidik di Perguruan Tinggi berbunyi "*pendidik merupakan tenaga profesional bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat*". Dengan demikian tugas dan tanggung-jawab pendidik di perguruan tinggi mulai dari merencanakan, merancang, serta melaksanakan pembelajaran yang maksimal, termasuk melakukan penilaian merupakan sebuah proses pembelajaran. Menurut Ornstein & Hunkins bahwa pendidik harus berpedoman pada kurikulum sebagai acuan dari proses pembelajaran yang perlu diatur dan disesuaikan oleh pendidik sendiri

(Ornstein & Hunkins, 2018), sehingga pendidik harus merencanakan proses pembelajaran, termasuk menyusun RPS, materi pembelajaran, asesmen, merancang proses penilaian dalam bentuk sumatif dan formatif, serta mengatur strategi pembelajaran yang efektif agar dapat memperoleh hasil belajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Perolehan hasil belajar di Perguruan Tinggi telah diatur berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan. Pasal 18 ayat 3 mengatur tentang penilaian pencapaian hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan tinggi yang ditentukan berdasarkan kelulusan dari mata kuliah, dan kelulusan program studi. Hasil belajar diperoleh di akhir proses pembelajaran dan tidak dapat dilepaskan dari keberlangsungan suatu proses pembelajaran meliputi materi, interaksi selama proses pembelajaran, metode pendekatan pembelajaran, dan kemampuan keterampilan pendidik. Oleh sebab itu hasil belajar tidak hanya menitik-beratkan pada aspek Kognitif dan aspek Afektif saja, tetapi juga diperlukan hasil belajar dari aspek Psikomotor, seperti yang dapat dilihat dalam penelitian Suhhaida & Rohana bahwa aspek kognitif masih dominan dalam Pendidikan Kewarganegaraan (Suhhaida & Rohana, 2018). Selain itu Irawan dan Nurcahyani mengatakan bahwa pengembangan metode pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat menyebabkan peserta didik mengimplementasikan kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-harinya, bukan hanya sebatas teori saja (Irawan & Nurcahyani, 2021). Penelitian Irawan dan Nurcahyani menunjukkan pentingnya usaha dari setiap pendidik untuk membekali dan memperkuat karakter peserta didik dari aspek Afektif sesuai dengan nilai

budaya bangsa Indonesia. Meskipun demikian aspek Psikomotor belum terlihat sebagai tujuan dari mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan yakni membentuk keterampilan sosial kewarganegaraan dalam bentuk tindakan. Belum terlihatnya aspek Psikomotor sebagai hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan, dapat disebabkan karena mengalami kendala tentang pemahaman aspek Psikomotor yang akan diukur. Oleh sebab itu Arone dan Putra mengatakan bahwa aplikasi untuk penilaian psikomotor untuk Pendidikan Kewarganegaraan dapat berbeda dengan bentuk pembelajaran pendidikan jasmani, bahasa, dan pembentukan karakter di sekolah (Arone & Putra, 2022).

Permasalahan lain yang ditemukan sebagai kendala dari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan antara lain; pendidik mengalami kesulitan untuk membentuk karakter siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Andita et al., 2018). Hal ini dapat disebabkan karena keterbatasan waktu dengan 2 SKS, jumlah kelas yang banyak, dan jumlah mahasiswa yang bervariasi antara 35 hingga 145 mahasiswa tiap kelas. Selain itu Moges mengatakan bahwa praktik penilaian pembelajaran masih sangat rendah karena sumber daya rendah, ukuran kelas besar, kurangnya waktu pengajaran, dukungan alat pembelajaran tidak memadai, persepsi negatif dari pengajar, kurangnya pengetahuan dan keahlian, serta banyaknya isi materi yang harus disesuaikan dengan penilaian sebagai kualitas pembelajaran (Moges, 2018). Situasi ini dihadapi oleh dosen Pendidikan Kewarganegaraan pada Perguruan Tinggi yang memiliki Fakultas dan jurusan yang banyak, dengan keterbatasan tenaga pengajar mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Lastari & Saragi mengatakan metode pembelajaran yang

kurang bervariasi menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan bahkan mengantuk sehingga berdampak pada nilai peserta didik yang rendah (Lastari & Saragi, 2023). Kemudian Asim *et al.* mengatakan bahwa ada beberapa bagian penting yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar antara lain; strategi penilaian, tujuan pembelajaran berdasarkan tingkat kerumitan, dan gaya belajar yang disenangi peserta didik (Asim *et al.*, 2021). Meskipun demikian tujuan pembelajaran yang diperoleh melalui hasil belajar harus diatur dan ditentukan dengan cara memperhatikan dan mempertimbangkan beberapa hal seperti yang disampaikan oleh *OECD and CERI* dalam konferensi internasional “*Learning in the 21st Century: Research, Innovation and Policy*”, tentang tujuan penilaian formatif dan sumatif adalah:

- 1) Memenuhi tujuan untuk pembelajaran seumur hidup.
- 2) Mempromosikan adanya kesetaraan pembelajaran yang berkualitas tinggi.
- 3) Membangun keterampilan peserta didik untuk belajar dari proses pembelajaran itu sendiri.
- 4) Mengatasi hambatan terhadap praktik penilaian formatif yang lebih luas yakni bukan untuk menjadikan tes sumatif memiliki visibilitas tinggi karena penilaian kinerja peserta didik berskala regional ataupun nasional.
- 5). Memperkuat budaya evaluasi (Centre for Educational Research and Inovation, 2018).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, menunjukkan bahwa selain pengelolaan kelas, pendidik di perguruan tinggi perlu memperhatikan juga strategi penilaian dengan cara memperhitungkan tingkat kesulitan, dan memperhitungkan

cakupan materi yang tepat dan terukur sesuai waktu yang disediakan karena dibatasi oleh sistem Satuan Kredit Semester (SKS). Apalagi hasil belajar diperoleh pendidik di perguruan tinggi melalui rancangan penilaian harus dikaitkan dengan dengan 3 bagian yaitu; (1) *assessment of learning* atau penilaian akhir pembelajaran, (2) *assessment for learning* atau penilaian untuk pembelajaran, dan (3) *assessment as learning* atau penilaian sebagai pembelajaran (Kemdikbud, 2019). Dengan demikian dibutuhkan usaha pendidik untuk mencari cara yang tepat agar dapat membentuk karakter peserta didik sesuai dengan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan dan untuk meningkatkan perolehan nilai belajar yang lebih baik. Pendidik harus mempertimbangkan asesmen yang dilakukan pada beberapa sesi sebagai penilaian formatif, selain ujian tengah semester dan ujian akhir semester. Penilaian formatif merupakan salah satu bentuk penilaian untuk mempromosikan pendekatan yang digunakan untuk proses pembelajaran. Pendidik dapat mengevaluasi strategi mengajar yang efektif melalui penilaian formatif guna meningkatkan pencapaian hasil belajar dan penilaian sumatif dilakukan pada akhir proses pembelajaran. Haryati *et al.* mengatakan bahwa penilaian bukan sekedar mencari jawaban atas pertanyaan tentang apa, tetapi seharusnya lebih mengarah pada bagaimana atau seberapa jauh. Penilaian dapat diartikan sebagai suatu proses yang digunakan untuk mempertimbangkan sesuatu dengan menggunakan tolok ukur yang telah ditentukan dan memenuhi syarat (Haryati et al., 2019). Oleh sebab itu *Estyn Anchor Court Keen Road Cardiff* sebagai organisasi yang memeriksa kualitas dan standar pendidikan dan pelatihan di Wales mengatakan bahwa penilaian berkaitan dengan kemampuan

dan keterampilan pendidik. Guru harus memiliki pemahaman yang jelas tentang tujuan pembelajaran setiap sesi dan terampil memberikan pertanyaan untuk menilai pemahaman siswa dan jika diperlukan menyesuaikan arah pelajaran (Estyn, 2022).

Berkaitan dengan penilaian Pendidikan Kewarganegaraan, Tafese & Desta mengatakan penilaian mata pelajaran *Civic* pada Sekolah Menengah di Ethiopia, tidak hanya terjadi ketika proses pembelajaran di kelas dilakukan, tetapi juga dilakukan melalui kegiatan ekstra kurikulum untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan kewarganegaraan, memperluas ilmu pengetahuan, dan menanamkan sikap kewarganegaraan (Tafese & Desta, 2014). Dengan demikian penilaian dalam pembelajaran kewarganegaraan tidak hanya aspek Kognitif dan aspek Afektif saja tetapi juga aspek Psikomotor. Oleh sebab itu hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya aspek Psikomotor untuk ditambahkan sebagai aktivitas pembentukan keterampilan kewarganegaraan kepada peserta didik. Penilaian aspek Psikomotor dapat diperoleh melalui penilaian yang menggunakan portofolio, sejalan dengan pendapat Sali bahwa penilaian mata pelajaran *Civic Education* di tingkat sekolah menengah di Indiana, Amerika Serikat dalam mengukur hasil belajar dilakukan dengan cara memberikan tugas yang dikerjakan peserta didik dengan menggunakan penilaian portofolio (Sali, 2005). Penggunaan portofolio menurut Nyinge lebih efektif untuk menilai kinerja seseorang (Nyinge, 2022), (Beka & Kulinxa, 2021). Oleh sebab itu Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata kuliah, memiliki tugas dan tanggung- jawab besar terhadap keberlangsungan bangsa dan negara melalui sebuah tindakan

keterampilan sosial kewarganegaraan. Penilaian berbentuk portofolio melalui tugas dalam bentuk kegiatan telah menjadi salah satu bagian penting bagi mahasiswa. Kegiatan dalam bentuk proyek yang dinamakan “*Service Learning*” menjadi alat dari pendidik untuk digunakan mendapatkan aktivitas dari aspek Psikomotor yang dapat dibuktikan melalui refleksi pengalaman sebagai wujud dari portofolio yang disampaikan dalam Laporan kegiatan *Service Learning*. Refleksi dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menilai kinerja seseorang yang bersifat deskripsi seperti yang dilakukan melalui portofolio. Menurut Beka & Kulinxha, bahwa dalam hal mengambil tanggung-jawab individu atas proses berpikir dan bertindak, refleksi diri merupakan kondisi yang diperlukan untuk penilaian dan regulasi (Beka & Kulinxha, 2021). Dengan demikian setelah menyelesaikan tugas yang diberikan, peserta didik perlu merefleksikan proses dan pekerjaan yang telah diselesaikan dengan menjelaskan pengalaman-pengalaman dan tantangan yang dihadapi di tengah-tengah masyarakat.

Kajian-kajian yang dilakukan di atas menunjukkan adanya “ruang” yang perlu dibenahi dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pencapaian hasil belajar yang maksimal untuk mahasiswa membutuhkan suatu pendekatan proses pembelajaran yang dapat memacu aktivitas belajar. Perkembangan pesat dari teknologi dan sistem jaringan menyebabkan perhatian masyarakat menggunakan sarana teknologi dan jaringan sangat besar, termasuk dunia pendidikan. Dalam kajian ini strategi yang dilakukan untuk meningkatkan peran mahasiswa terhadap mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan agar berdampak pada ketercapaian hasil belajar adalah menggunakan media teknologi

yang disebut *Edutainment*. Penggunaan *Edutainment* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar sangat efektif (Putra & Setyaningrum, 2018), *Edutainment* dipahami sebagai suatu pendekatan yang digunakan sebagai proses pembelajaran dengan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, responsif, kreatif, mandiri, dan komunikatif. *Edutainment* merupakan pendekatan proses pembelajaran dengan memiliki strategi pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan media teknologi menyebabkan peserta didik ikut serta untuk bersama-sama terlibat secara aktif dan menggunakan pendekatan menjadi persuasif serta bersahabat bagi terjadinya hubungan yang timbal-balik secara aktif. Namun demikian aspek hiburan yang dimiliki *Edutainment* mengharuskan ketelitian pendidik sebagai perancang proses pembelajaran agar mampu meramu dan menentukan keberlangsungan pembelajaran dengan tidak mengabaikan aspek pendidikan. Disadari bahwa aspek hiburan perlu diciptakan tetapi hanya sebagai penciptaan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Apalagi sifat “*haptic*” artinya adanya sensasi sentuhan yang dirasakan peserta didik menjadi daya tarik kuat terhadap penggunaan media dan menjadi alat penghubung pembelajaran. Kemampuan teknologi memfasilitasi desain pembelajaran yang baik dan efektif, perlu dimanfaatkan pendidik bukan sekedar mengikuti “*tren*” artinya sedang populer, dan media tersebut sudah menjadi kebutuhan peserta didik sebagai sarana untuk belajar. Sensasi “*haptic*” sebagai interaksi manusia dengan komputer disampaikan Barfield bahwa dalam pembelajaran yang menggunakan teknologi, peserta didik dapat menjadi “*haptic*” sebagai kekuatan umpan balik dan realisme simulasi (Barfield, 2009).

Selanjutnya dalam kajian ini menggunakan cara berpikir tingkat tinggi atau *HOTs (Higher-Order Thinking skills)* yang diberikan Bloom sebagai standar berpikir yang harus dimiliki peserta didik dan telah menjadi kebutuhan mahasiswa saat ini. *HOTs* merupakan standar kualitas berpikir tingkat tinggi untuk menentukan kemampuan pengambilan keputusan serta sikap peserta didik di tingkat universitas berdasarkan alat ukur yang dirancang pendidik. Menurut Schulz & FitzPatrick bahwa untuk menjadikan *HOTs* sebagai cara berpikir peserta didik maka pendidik harus memahami *HOTs* dengan baik (Schulz & FitzPatrick, 2016). Pendidik harus meramu proses pembelajaran yang sesuai dengan standar kualitas pembelajaran untuk tingkat mahasiswa yang berpikir kritis dan kreatif. Pendidik perlu menyesuaikan model dan metode pendekatan pembelajaran dengan tingkat kebutuhan mahasiswa yang bukan lagi menghafal dan menjelaskan, tetapi sudah harus memiliki kemampuan dan kecakapan menganalisis, mengevaluasi, mencipta sesuatu melalui tindakan sebagai keterampilan sosial kewarganegaraan. Selanjutnya Mat Daud *et al.* memberikan saran agar *HOTs* digunakan sebagai bentuk pedagogis untuk keterampilan berbahasa Inggris di Malaysia. Hal ini terjadi karena ditemukan masih cukup banyak pendidik yang belum terlatih mengintegrasikan keterampilan berpikir kritis dalam proses pembelajaran bahasa sastra secara terpadu. Para pendidik tersebut memang belum diberikan pelatihan tentang *HOTs* (Mat Daud *et al.*, 2018). Oleh sebab itu *HOTs* bukan hanya sekedar dipahami sebagai alat ukur berpikir tingkat tinggi, tetapi bagaimana kepiawaian pendidik menggunakan *HOTs* dalam proses pembelajaran agar mahasiswa dapat berpikir yang kritis dan aplikatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Singh *et al.* yang

mengatakan bahwa menggunakan *HOTS* di kelas bukan hanya sekedar memberikan soal berpikir tingkat tinggi, tetapi peserta didik harus diajarkan bagaimana menyusun pemikiran yang dapat dilakukan dengan bimbingan guru (Singh et al., 2018). Permasalahan *HOTS* dalam proses pembelajaran disampaikan juga oleh Qasrawi & Beniabdelrahman bahwa perlu mengevaluasi penggunaan buku teks Bahasa Inggris ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Penggunaan buku teks dilihat kurang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan berpikir tingkat tinggi ketika mengaplikasikan apa yang dipelajari. Penggunaan buku teks menunjukkan *LOTS* masih sering ditemukan (Qasrawi & Beniabdelrahman, 2020).

Ketertinggalan berpikir tingkat tinggi juga masih dialami oleh pendidik sebagai perancang proses pembelajaran. Menurut Nachiappan *et al.* penggunaan alat ukur *HOTS* masih belum memenuhi standar. Dari tiga tingkatan yang ada, pendidik hanya merancang dua tingkatan saja (Nachiappan et al., 2018). Secara jelas terlihat kelemahan dari pelaksanaan *HOTS* dalam kelas. Penilaian autentik tidak mudah dilakukan. Hal ini merupakan tantangan berat untuk penelitian pengembangan penilaian *HOTS*, seperti pendapat yang disampaikan Syahputra dan Nasution bahwa sulit untuk melihat proses berpikir secara signifikan selama proses pembelajaran berlangsung (Syahputra & Nasution, 2018). Sekalipun *HOTS* sudah lama dikenal dalam pembelajaran, tetapi masih kurang mendapat tanggapan dari para pendidik untuk meramunya ke dalam proses pembelajaran. Selain itu pendidik masih perlu mendalami *HOTS* bukan hanya sekedar pada tataran konsep tetapi pada ketepatan strategi dan teknik untuk mengaplikasikannya. Penggunaan

HOTs untuk proses pembelajaran di masa kini sudah menjadi kebutuhan utama seiring dengan perkembangan teknologi yang memberikan banyak kemudahan bagi peserta didik tanpa berpikir.

1.2 Identifikasi Masalah

Hasil belajar dari mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan diperoleh pada bagian akhir kegiatan proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dan dicapai selama mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Adapun masalah-masalah yang ditemukan dalam kajian ini berkaitan dengan hasil belajar dalam mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Menurut Carretero *et al.* bahwa pengelolaan kelas dalam mata pelajaran *Civic Education* perlu diperhatikan pendidik untuk menyeimbangkan antara peran pedagogis pembelajaran dengan perolehan pengetahuan melalui instruksi pengajar, interaksi, dan pengalaman (Carretero et al., 2016). Pendidik tidak hanya berfokus pada penyajian materi saja tetapi juga harus memberikan instruksi yang tepat, memperbanyak interaksi timbal balik, serta mempertimbangkan aspek pengalaman dari peserta didik sehingga pembelajaran dapat mencapai hasil yang utuh. Mering mengatakan bahwa lemahnya penilaian afektif dari pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan justru berdampak pada kualitas sumber daya manusia (Mering, 2019). Aspek emosional untuk proses pembentukan sikap dan perilaku peserta didik tidak dibangun. Keberadaan peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung dengan sikap pasif dalam mengikuti mata kuliah tidak menjadi perhatian pendidik. Oleh sebab itu Zulfikar dan Dewi mengatakan bahwa butuh

keteladanan dan kreativitas pendidik agar dapat melihat pembentukan karakter tentang jati diri bangsa dengan nilai-nilai sosial kultural ke-Indonesiaan (Zulfikar & Dewi, 2021). Keteladanan dan kreativitas pendidik merupakan bagian dari tugas dan tanggung-jawab pendidik sebagai bagian dari pedagogis seperti mendorong terciptanya perubahan sikap dan perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik. Menurut Levine dan Kawashima-Ginsberg, tanggung-jawab pedagogis ini juga yang kurang diperhatikan pendidik sehingga hasil belajar *Civics Education* dianggap gagal ketika dilakukan ujian (Levine & Kawashima-Ginsberg, 2015).

Selanjutnya kurangnya komitmen dosen Pendidikan Kewarganegaraan menjadi masalah dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan seperti, rasa nasionalisme dan patriotisme yang luntur dan memudar (Nurwardani et al., 2016), sehingga membutuhkan peran yang kuat dan memiliki komitmen sebagai tanggung-jawab dan kecintaan dosen pada negara. Seorang dosen harus memiliki rasa “kepemilikan” terhadap negara sebagai wujud nasionalisme dan patriotisme. Moon *et al.* mengharapkan bahwa pendidik hendaknya memiliki “*heart is active citizenship*” (Moon et al., 2017), dan peran dosen yang harus memberikan keteladanan kepada mahasiswa (Ginting et al., 2021). Tugas pendidik untuk menjaga dan merawat keberlangsungan negara merupakan kewajiban yang harus dilakukan. Pendidik perlu memberikan penguatan kepada peserta didik yang pasif melalui Pendidikan Kewarganegaraan sebagai salah satu agen dari proses pembentukan karakter (Carretero et al., 2016). Hal ini sangat berkaitan juga dengan usaha pendidik mengajar dengan “apa adanya” dan tidak memperbaiki serta meningkatkan metode pembelajaran. Menurut Widiatmaka bahwa

pembelajaran Pendidikan Kewarganegaran masih cenderung lebih banyak menggunakan metode ceramah (Widiatmaka, 2016), dan cara pemberian materi satu arah (Holmes, 2019), sehingga proses pembelajaran tidak dikembangkan dan dikreasikan untuk menstimulus keterlibatan peserta didik. Permasalahan tentang pembelajaran yang monoton menyebabkan peserta didik tidak tertarik untuk belajar mata pelajaran tersebut, sejalan dengan beberapa hasil penelitian yang bahwa selain monoton, tidak menarik dan tidak tepat, juga kurang mendapat perhatian (Ardiansyah, 2016), (Ulfah, 2017), (Kurniawan, 2017).

Ketidak-mauan melakukan perubahan dari proses pembelajaran disebabkan masih kurangnya keterampilan dasar dari guru untuk mengajar, seperti kreativitas dan inovasi agar mampu melahirkan ide-ide (Sugihartini et al., 2020), pendidik masih belum terbiasa dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu (Trisiana, 2020), merupakan bagian yang perlu dibenahi untuk ditingkatkan. Permasalahan yang dapat ditemukan bagi mahasiswa adalah karena *Edutainment* memiliki nuansa “*haptic*” yang memiliki sensasi sentuhan dan menyebabkan munculnya daya tarik yang kuat (Barfield, 2009), sehingga membutuhkan keterlibatan aktif dosen untuk mengawasi proses pembelajaran berlangsung. Okan mengingatkan dengan memberikan penekanan pada cara pendidik yang perlu memperhitungkan motivasi dari keterlibatan peserta didik yaitu apakah benar-benar untuk kepentingan belajar atau justru lebih dominan untuk bermain (Okan, 2003), meskipun Encarnação & Diener mengatakan bahwa kemampuan nuansa *education* atau edukasi masih seimbang dengan *entertainment* atau hiburan di dalam *Edutainment* (Encarnação & Diener, 2004).

Selanjutnya *HOTs* sebagai standar berpikir mahasiswa bahwa masih memiliki kesulitan dalam mengaplikasikan pada peserta didik. Menurut Stapa dan Izzati bahwa yang harus dipenuhi dalam *HOTs* adalah berpikir kritis, logis, metakognitif, berpikir kreatif, berpikir reflektif dan secara terus-menerus aktif berpikir untuk menghadapi masalah yang tidak pasti dengan pertanyaan yang ambigu (Stapa & Ibaharim, 2020). Selain itu para pendidik tersebut belum diberikan pelatihan tentang *HOTs* (Mat Daud et al., 2018), dan kemampuan pendidik terkait dengan *HOTs* masih sangat kurang (Tyas et al., 2019). Oleh sebab itu masih ditemukan cukup banyak pendidik yang belum terlatih mengintegrasikan keterampilan berpikir kritis dalam proses pembelajaran secara terpadu. Selain belum memiliki kemampuan *HOTs*, pendidik juga belum mampu memfasilitasi kemampuan berpikir peserta didik (Syahputra & Nasution, 2018). Bahkan Singh, *et al*, melihat bahwa *HOTs* bukan hanya sekedar memberikan soal berpikir tingkat tinggi, tetapi bimbingan guru kepada peserta didik mengajarkan bagaimana menyusun pemikiran menjadi sangat penting (Singh et al., 2018). Penerapan *HOTs* di kelas masih sangat terbatas. Hal ini bukan saja berkaitan dengan proses pembelajaran yang berbasis *HOTs*, tetapi juga keterbatasan kemampuan guru untuk menerapkan penilaian berbasis *HOTs* tersebut (Hartini et al., 2021), (Nachiappan et al., 2019). Meskipun pendidik mengatakan telah menggunakan *HOTs* ketika proses pembelajaran berlangsung, namun alat ukur *HOTs* yang digunakan masih belum memenuhi standar seperti yang disampaikan Nachiappan *et al*. bahwa pendidik merancang alat ukur *HOTs* hanya dengan dua tingkatan dari tiga tingkatan yang seharusnya digunakan secara utuh (Nachiappan et al., 2018).

Oleh sebab itu Seman, *et al* mengatakan bahwa pendidik merupakan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi keberhasilan, ataupun juga kegagalan menggunakan *HOTs*, sehingga sebelum peserta didik menggunakan alur dan berpikir tingkat tinggi, pendidik sudah harus memiliki karakter atau pola berpikir tingkat tinggi dalam mengajar sebagai acuan berpikir kritis, kreatif, dan aplikatif (Seman et al., 2017).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi *Edutainment* sebagai pendekatan proses pembelajaran yang berbasis *HOTs* untuk memperoleh hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan sangat beragam sehingga diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih membutuhkan hasil belajar yang utuh dari aspek Kognitif, aspek Afektif dan aspek Psikomotor.
- 2) Proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih kurang memperhatikan aspek pedagogik.
- 3) Membutuhkan dosen Pendidikan Kewarganegaraan yang memiliki rasa nasionalisme dan patriotisme tinggi, sehingga dalam merancang materi pembelajaran dan proses pembelajaran dilakukan sesuai tujuan dari mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan dengan usaha dan tanggung-jawab menciptakan suasana belajar untuk menghasilkan sosok peserta didik sebagai generasi muda yang berkarakter, cerdas, kritis, inovatif, bermoral, cinta tanah air, memiliki kepedulian sosial, dan rasa tanggung-jawab.
- 4) Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sangat membutuhkan pendekatan pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi sebagai media

untuk belajar yang menyenangkan serta memudahkan dosen Pendidikan Kewarganegaraan mengajar pada jumlah mahasiswa yang cukup banyak.

- 5) Pendekatan *Edutainment* sebagai sarana pembelajaran yang modern meskipun memenuhi aspek pedagogis tetapi dikhawatirkan lebih dominan aspek *entertainment* atau hiburan daripada aspek *education* atau pendidikan.
- 6) Permasalahan pendekatan *Edutainment* yang *haptic* dan *genre* belum didukung oleh keterampilan dan kemauan pendidik sebagai manajer kelas, karena sebagian besar masih menggunakan pendekatan pembelajaran dengan penyampaian materi satu arah sebagai wujud *comfort zone* atau wilayah kenyamanan dan tidak mau berubah.
- 7) *HOTs* yang digunakan menjadikan tingkat berpikir yang tinggi dan kritis dalam proses pembelajaran belum dipahami secara baik oleh pendidik sebagai perancang kegiatan pembelajaran.
- 8) Pendidik belum memiliki keterampilan menggunakan *HOTs*.
- 9) *HOTs* mengalami masalah dalam penerapannya karena keterbatasan keterampilan pendidik untuk menstimulus peserta didik agar tercipta suasana belajar yang berpikir tingkat tinggi sebagai kebiasaan berpikir.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun masalah dalam kajian ini dibatasi pada penerapan Pendekatan *Edutainment* berbasis *HOTs* dan dampaknya dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang utuh dan maksimal bagi mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah:

- 1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan aspek Kognitif, Psikomotor, dan Psikomotor secara bersama-sama (simultan) antara kelompok yang diberikan perlakuan Pendekatan *Edutainment* dan Sistem Penilaian berbasis *HOTs* secara bersamaan, kelompok yang diberikan perlakuan Sistem Penilaian berbasis *HOTs*, kelompok yang diberikan perlakuan Pendekatan *Edutainment*, dan kelompok yang menggunakan Pembelajaran Konvensional ?
- 2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan aspek Kognitif antara kelompok yang diberikan perlakuan Pendekatan *Edutainment* dan Sistem Penilaian berbasis *HOTs* secara bersamaan, kelompok yang diberikan perlakuan Sistem Penilaian berbasis *HOTs*, kelompok yang diberikan perlakuan Pendekatan *Edutainment*, dan kelompok yang menggunakan Pembelajaran Konvensional ?
- 3) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan aspek Afektif antara kelompok yang diberikan perlakuan Pendekatan *Edutainment* dan Sistem Penilaian berbasis *HOTs* secara bersamaan, kelompok yang diberikan perlakuan Sistem Penilaian berbasis *HOTs*, kelompok yang diberikan perlakuan Pendekatan *Edutainment*, dan kelompok yang menggunakan Pembelajaran Konvensional ?
- 4) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan aspek psikomotor antara kelompok yang diberikan perlakuan Pendekatan

Edutainment dan Sistem Penilaian berbasis *HOTs* secara bersamaan, kelompok yang diberikan perlakuan Sistem Penilaian berbasis *HOTs*, kelompok yang diberikan perlakuan Pendekatan *Edutainment*, dan kelompok yang menggunakan Pembelajaran Konvensional ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan perbedaan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor secara bersamaan (simultan) antara kelompok yang diberikan perlakuan Pendekatan *Edutainment* dan Sistem Penilaian berbasis *HOTs* secara bersamaan, kelompok yang diberikan perlakuan Sistem Penilaian berbasis *HOTs*, kelompok yang diberikan perlakuan Pendekatan *Edutainment*, dan kelompok yang menggunakan Pembelajaran Konvensional.
- 2) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan perbedaan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan aspek Kognitif antara kelompok yang diberikan perlakuan Pendekatan *Edutainment* dan Sistem Penilaian berbasis *HOTs* secara bersamaan, kelompok yang diberikan perlakuan Sistem Penilaian berbasis *HOTs*, kelompok yang diberikan perlakuan Pendekatan *Edutainment*, dan kelompok yang menggunakan Pembelajaran Konvensional.
- 3) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan perbedaan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan aspek Afektif antara kelompok yang diberikan perlakuan Pendekatan *Edutainment* dan Sistem Penilaian berbasis *HOTs* secara bersamaan, kelompok yang diberikan perlakuan Sistem Penilaian berbasis

HOTs, kelompok yang diberikan perlakuan Pendekatan *Edutainment*, dan kelompok yang menggunakan Pembelajaran Konvensional

- 4) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan perbedaan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan aspek Psikomotor antara kelompok yang diberikan perlakuan Pendekatan *Edutainment* dan Sistem Penilaian berbasis *HOTs* secara bersamaan, kelompok yang diberikan perlakuan Sistem Penilaian berbasis *HOTs*, kelompok yang diberikan perlakuan Pendekatan *Edutainment*, dan kelompok yang menggunakan Pembelajaran Konvensional.

1.6 Signifikansi Penelitian

Adapun signifikansi dari penelitian ini adalah:

1). Signifikansi Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menggunakan pemikiran-pemikiran yang sesuai dengan fokus kajian penelitian sehingga dapat menjadi kekuatan secara teoritis dari pendekatan *Edutainment* berbasis *HOTs* sebagai proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dapat meningkatkan hasil belajar dari aspek Kognitif, aspek Afektif, dan aspek Psikomotor.

2). Signifikansi Praktis

a. Mahasiswa.

Mahasiswa diharapkan dapat menikmati proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sesuai kebutuhan tingkat mahasiswa sehingga dapat membentuk kesadaran diri untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan generasi muda sebagai tonggak negara dan pemimpin negara

di masa depan yang keluar dari “suara hati”.

b. Bagi Dosen.

Dosen diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan pengelolaan kelas menggunakan Pendekatan *Edutainment* berbasis *HOTs* dengan strategi dan teknik yang tepat sehingga menjadi pendekatan pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan yang inovatif dan kreatif sehingga membutuhkan sosok dosen yang memiliki “*heart is active citizenship*” sebagai wujud tanggung-jawab pendidik Pendidikan Kewarganegaraan.

c. Bagi Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan.

Mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata kuliah umum dengan ciri khas seperti banyak kelas, banyak jumlah mahasiswa, menitik-beratkan pada hafalan, ceramah dan monoton, dapat berubah menjadi mata kuliah yang disukai peserta didik.

d. Bagi Peneliti.

Peneliti dapat menemukan hal-hal yang baru dan perlu dikembangkan serta direalisasikan untuk memperkuat kedudukan dan fungsi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di tingkat mahasiswa. Selain itu hasil yang diperoleh dari penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan penelitian proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan Pendekatan *Edutainment* berbasis *HOTs* selanjutnya.

1.7 Penjelasan Istilah

Pendekatan *Edutainment* terdiri dari kata *Education* dan *Intertainment* yang semula digunakan di dunia perfileman, bertujuan memberikan hiburan dengan menyelipkan aspek edukasi sejak tahun 1948. Pada tahun 1980-an, istilah *Edutainment* kembali digunakan untuk merancang komputer yang digunakan sebagai alat edukasi. Meskipun keterampilan psikomotor mendominasi tetapi dalam dunia perfileman telah menunjukkan adanya aspek edukasi. Selanjutnya istilah *Edutainment* kembali digunakan oleh David Buckingham, seorang pakar pendidikan Inggris yang menjadikannya alat pendidikan dengan memasukkan aspek visual dicampur permainan sebagai sesuatu kemajuan dalam pembelajaran.

Edutainment memiliki sifat “*genre*” atau memiliki banyak *tool* atau alat yang dapat digunakan seperti video, *games*, kuis dan “*haptic*” atau memiliki sensasi sentuhan. Oleh sebab itu ketika *Edutainment* digunakan sebagai pendekatan proses pembelajaran, maka *Edutainment* dapat berbentuk penggunaan *Moodle* (Posese-Okesene, 2017), dan *Moodle* merupakan sarana pembelajaran yang menggunakan perangkat teknologi sebagai bentuk *Edutainment* yang menyenangkan (Costa et al., 2012). Ciri-ciri *Edutainment* yang terdapat di *Moodle* adalah (1) bentuk pembelajaran era baru dari pendidikan, (2) inovatif, (3) berpusat pada peserta didik, (4) memudahkan guru mengatur dan menyajikan konten, (5) kreatif dan cerdas (Snoussi, 2019). Selain itu ciri-ciri *Moodle* yang lain adalah membantu dan memperkaya lingkungan belajar, peserta didik merasa nyaman untuk belajar, serta menggunakan teknologi dan sistem jaringan (Al- Hunaiyyan et al., 2020). Selain menggunakan *Moodle* sebagai bentuk

Edutainment, tool atau alat yang lain yang dapat digunakan adalah Video (Wolfensberger et al., 2019), (Córcoles et al., 2021), *Panopto* dan *Quizizz* (Zainuddin et al., 2020).

Edutainment digunakan sebagai pendekatan proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan disebabkan karena ingin membentuk karakter *digital citizenship* atau kewargaan digital (Marsudi, 2018), dan untuk mengatasi masalah sosial, budaya norma-norma tertentu, dan beberapa diantaranya mungkin dapat dianggap sebagai tabu atau sesuatu yang berbahaya (Gibbons & Jones, 2020), serta *Edutainment* dalam proses pembelajaran dapat mengukur prestasi peserta didik yang menggunakan teknologi dan sistem jaringan (Eze et al., 2020). *Edutainment* sebagai model pembelajaran yang digunakan mendorong peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja dalam tim, dan kemampuan mengelola diri sendiri (Chilingaryan & Zvereva, 2020), sehingga pendekatan *Edutainment* digunakan dosen sebagai pengembangan disain pembelajaran mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (Hakim dkk, 2021). Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka pendekatan *Edutainment* pada tulisan ini adalah suatu alat yang menggunakan sistem dan jaringan teknologi yang memiliki berbagai perangkat untuk digunakan dosen ketika menyampaikan materi dan tugas perkuliahan.

Selanjutnya *HOTs* singkatan dari *Higher-Order Thinking Skills* sebagai acuan atau standar berpikir mulai dari Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5), dan terakhir adalah Mencipta (C6) yang digolongkan berpikir tingkat tinggi. Hartini et al. mengatakan *HOTs* merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi membutuhkan banyak pemikiran (Hartini et al., 2021), pembelajaran berbasis

HOTs mampu membentuk karakter dari peserta didik (Ramdhaniarti, 2018), dan yang harus dipenuhi sebagai *HOTs* adalah berpikir kritis, logis, metakognitif, berpikir kreatif, berpikir reflektif dan secara terus-menerus aktif berpikir untuk menghadapi masalah yang tidak pasti dengan pertanyaan yang ambigu (Stapa & Ibaharim, 2020). Terakhir, Singh, *et al*, mengatakan *HOTs* bukan hanya memberikan soal bertaraf pikir tingkat tinggi, tetapi bagaimana guru mengajarkan peserta didik untuk menyusun pemikiran menjadi sangat penting (Singh *et al.*, 2018).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka berbasis *HOTs* yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah sebagai standar berpikir aspek kognitif yang harus dimiliki setiap peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik harus menggunakan daya nalar, berpikir kritis, berpikir baik, berpikir metakognitif, berpikir produktif, berpikir kreatif, berpikir bijaksana, berpikir kompleks, berpikir mendalam, berpikir logis dan berpikir secara menyeluruh berdasarkan literatur sebagai patokan untuk mengasah kemampuan menganalisis, mengevaluasi dan mencipta sesuatu dengan bantuan bimbingan pendidik. Standar berpikir *HOTs* juga harus dimiliki oleh pendidik sebagai pengetahuan dan keterampilan. Hal ini disebabkan karena peserta didik dapat berpikir *HOTs* membutuhkan strategi dan teknik pemberian informasi yang jelas dan tegas dari dosen.

Selanjutnya hasil belajar adalah mengacu pada Taksonomi Bloom revisi, bahwa untuk aspek Kognitif memiliki Kategori Mengingat (C1), Memahami (C2), Menerapkan (C3), yang digolongkan sebagai *LOTs* atau berpikir tingkat rendah,

kemudian Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5), dan Mencipta (C6), yang digolongkan sebagai *HOTs* atau berpikir tingkat tinggi. Selain itu memiliki Dimensi Faktual (K1), Konseptual (K2), Prosedural (K3), dan Metakognitif (K4) (Antharjanam, 2021). Adapun aspek Afektif mengguna kategori Menerima (A1), Menanggapi (A2), Menilai (A3), Pengorganisasian (A4), dan Karakterisasi berdasarkan nilai (A5) (Hoque, 2016). Demikian juga untuk aspek Psikomotor menggunakan kategori Persepsi (P1), Kesiapan (P2), Respon terpadu (P3), Mekanisme (P4), Reaksi kompleks (P5), Adaptasi (P6), dan Kreativitas (P7) (Hoque, 2016). Adapun aspek Psikomotor dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Arone dan Putra bahwa aplikasi dari penilaian psikomotor dapat berbeda dalam bentuk pembelajaran pendidikan jasmani, bahasa, dan pembentukan karakter dalam Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah (Arone & Putra, 2022). Dengan demikian hasil belajar aspek Kognitif yang dimaksud berkaitan dengan kemampuan dan keterampilan dalam bentuk pengetahuan. Kemampuan ini diperoleh selama belajar melalui materi kuliah dan mengacu pada berpikir tingkat tinggi atau *HOTs*. Kemudian aspek Afektif yang dimaksud berkaitan dengan kemampuan dan keterampilan dalam bersikap sebagai warga negara yang baik. Aspek Psikomotor yang dimaksud berkaitan dengan kemampuan dan keterampilan sosial kewarganegaraan yang dilakukan melalui tindakan.

1.8 Novelty

Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang sangat penting bagi pembentukan karakter mahasiswa sebagai generasi penunjang kekuatan dan

keberlangsungan negara. Oleh sebab itu mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan menjadi mata kuliah wajib bagi setiap Perguruan Tinggi di Indonesia sehingga memiliki kecenderungan memiliki kelas paralel dengan jumlah mahasiswa dalam satu kelas yang banyak. Ayeni & Olowe mengatakan bahwa kelas yang besar dapat berimplikasi negatif terhadap efektivitas pengajaran (Ayeni & Olowe, 2016). Jumlah mahasiswa yang banyak dalam satu kelas dapat memberikan kesulitan bagi pendidik untuk mengefektifkan pembelajaran ketika mengelola kelas dan memberikan tugas. Dengan demikian menurut Younas *et al.* bahwa banyaknya jumlah mahasiswa dalam kelas memberikan tekanan tersendiri bagi pendidik (Younas *et al.*, 2023), sehingga pendidik cenderung memilih metode ceramah karena mudah dilaksanakan dalam proses pembelajaran yakni menyampaikan materi dengan satu arah (Holmes, 2019). Oleh sebab itu Pendidikan Kewarganegaraan dianggap membosankan (Hendrizar, 2019).

Meskipun penggunaan metode ceramah tidak disukai oleh peserta didik, tetapi dalam hal penilaian hasil belajar, metode ini dianggap lebih efektif. Penggunaan metode ceramah dapat menyampaikan semua materi yang harus dipelajari peserta didik sesuai RPS. Hal ini memudahkan pendidik untuk menyusun soal karena pendidik lebih menitik-beratkan pada aspek kognitif (Widiatmaka, 2016). Dengan demikian pemilihan metode ceramah memudahkan dosen untuk melakukan penilaian. Sejalan dengan pendapat Moges bahwa isi materi banyak harus disesuaikan dengan pelaksanaan penilaian untuk menunjukkan kualitas pembelajaran (Moges, 2018). Apalagi ketika dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan guru memiliki “kekuasaan”. Suasana

belajar bersifat doktrinal (Nurwardani et al., 2016). Oleh sebab itu dalam menjalankan proses pembelajaran, meskipun guru mengedepankan aspek pedagogis, tetapi guru sebagai pemegang kendali proses pembelajaran dapat mengatur proses pembelajaran sesuai dengan kebiasaan masa lalu. Pendidik dengan menggunakan “dalil pedagogis” seringkali menjalankan proses pembelajaran yang mengharuskan peserta didik menyesuaikan dengan “gaya” pendidik mengajar dalam kelas. Hal ini terjadi karena kebiasaan mengajar pada era ketika mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan masih bernama Kewiraan, penyajian materi masih sangat “dosen sentris” sehingga sangat kuat penyajian materi kuliah secara doktrinal. Bahkan menurut Fauzi & Srikantono bahwa Pendidikan Kewarganegaraan diberikan bukan saja bersifat indoktrinatif tetapi juga lebih ke arah regimentatif yang diberikan dalam bentuk monologis serta tidak partisipatif (Fauzi & Srikantono, 2013).

Meskipun sudah berubah nama menjadi Pendidikan Kewarganegaraan tetapi gaya mengajar demikian masih dilaksanakan di kelas Pendidikan Kewarganegaraan. Kondisi pembelajaran seperti ini masih ditemukan karena pendidik masih “terkungkung” dengan pemikiran bahwa materi-materi yang diberikan dalam Pendidikan Kewarganegaraan berisi konsep sesuai dengan sistem ketatanegaraan Indonesia. Oleh sebab itu menjadi kemutlakan untuk diberikan materi sebanyak-banyaknya dan wajib diketahui. Pemikiran demikian perlu diperbaiki sesuai dengan kebutuhan tujuan pendidikan dan pembelajaran dewasa ini. Pendidik harus mengubah cara peserta didik untuk menerima, memahami, dan meramunya menjadi sebuah kemampuan yang dimiliki dan dalam bimbingan

pendidik.

Perbaikan dan usaha pendidik agar proses pembelajaran bermanfaat dan berdampak positif harus segera dilaksanakan. Menurut Nurgiansah bahwa untuk mengubah proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan lebih inovatif dapat dilakukan meskipun tidak memiliki perangkat media sebagai penunjang seperti laptop. Pendidik dapat menggunakan media penunjang seperti karton dan kartu (Nurgiansah, 2022). Dengan demikian pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat erat hubungannya dengan usaha pendidik untuk meningkatkan efektivitas belajar agar memperoleh hasil belajar yang maksimal. Oleh sebab itu bagi Moon *et al.* mengatakan yang sangat penting bagi pembelajaran *Civics Education* adalah ketika pendidik tersebut memiliki "*heart is active citizenship*" untuk negara karena cintanya (Moon *et al.*, 2017). Pendidik yang mengajar Pendidikan Kewarganegaraan tidak cukup dengan memiliki kemampuan pedagogis, tetapi juga harus memiliki kesadaran dan rasa kepemilikan terhadap negara. Dewi dan Cahyani juga mengatakan hal yang sama bahwa pada saat ini guru tidak hanya menjadi pengajar saja, tetapi juga harus memiliki karakter, moral, serta budaya yang baik karena menjadi panutan bagi peserta didiknya (Cahyani & Dewi, 2021).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka peneliti menggunakan Pendekatan *Edutainment* berbasis *HOTs* sebagai media penunjang untuk memperoleh hasil belajar yang utuh di dalam mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Pendekatan *Edutainment* digunakan sejalan dengan ciri khas yang dimilikinya yakni memberikan suasana belajar menyenangkan, rasa

gembira, bersemangat, kepuasan ego, reaktif (Eze et al., 2020), membentuk kemandirian, menarik, komunikatif, dan memiliki kemudahan untuk belajar (Hakim dkk, 2021), memberikan kegembiraan, mendorong antusiasme, dan mampu menghadapi pelajaran yang sulit (Aksakal, 2015). Meskipun demikian sebagai pendidik harus tetap melakukan pengawasan selama proses pembelajaran berlangsung karena di dalam *Edutainment* terdapat perpaduan dari suara, animasi, video, tulisan, dan gambar sebagai tempat para pelajar bermain, bergembira dalam suasana belajar (Aksakal, 2015). Okan mengkhawatirkan penggunaan Pendekatan *Edutainment* dalam proses pembelajaran yaitu agar pendidik memperhitungkan motivasi keterlibatan apakah benar-benar untuk kepentingan belajar atau justru hanya untuk bermain (Okan, 2003). Dalam penelitian ditemukan bahwa ketika mahasiswa diberikan Rekaman Video Pembelajaran yang diformatkan menggunakan *Panopto* yang berisi kuis dan menggunakan *Quizziz*, maka suasana yang menyenangkan ketika mengerjakan kuis ternyata dapat menyebabkan durasi waktu pembelajaran dengan 2 SKS tidak cukup. Hal ini terjadi pada saat ada kesalahan mengisi kuis, mahasiswa meminta kepada dosen untuk mengerjakan kembali. Dengan demikian yang dikhawatirkan Okan tidak terjadi, sehingga yang diperhatikan adalah durasi waktu. Pendidik harus mengatur penggunaan waktu dengan ketentuan 2 SKS di dalam kelas. Pembelajaran yang menyenangkan menyebabkan peserta didik sangat antusias untuk belajar. Ketika tugas yang diberikan ada yang salah dikerjakan mahasiswa, maka mahasiswa berusaha mengerjakan kembali tugas tersebut untuk memperbaikinya.

Selanjutnya untuk *HOTs*, sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Caleb

Chidozie *et al.* bahwa bersifat konstruktif dan kreatif (Caleb Chidozie *et al.*, 2014), memiliki cara berpikir kreatif (Zaiyar & Rusmar, 2020), berpikir kritis, kreatif, dan dapat memecahkan masalah serta dilanjutkan untuk membuat sebuah keputusan (Zakaria *et al.*, 2021). Pendapat-pendapat di atas menunjukkan ciri khas dari berpikir tingkat tinggi atau *HOTs*. Dalam rangka menunjukkan ciri-ciri proses pembelajaran seperti yang dikemukakan di atas, maka dibutuhkan usaha dan kesiapan dosen. Sejalan dengan pendapat Lyne G. Pius *et al.* bahwa pentingnya usaha, upaya, dan kesiapan pendidik agar dapat terbentuk cara berpikir *HOTs* (Lyne G. Pius *et al.*, 2019). Selain itu Ballakrishnan & Mohamad mengatakan bahwa wawasan guru perlu direstrukturisasi untuk efektivitas sebuah pengajaran (Ballakrishnan & Mohamad, 2020). Dengan demikian untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang berpikir *HOTs*, bukan saja adanya usaha, upaya, dan kesiapan dosen tetapi juga kemampuan berpikir *HOTs* menjadi sangat penting dimiliki dosen sebagai pengajar. Kemampuan berpikir *HOTs* dari seorang dosen sudah ada sebelum proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan karena berpikir *HOTs* bukan sekedar ditempelkan sebagai bagian dari proses pembelajaran, tetapi sudah terjadi sejak awal ketika merancang proses pembelajaran. Berkaitan dengan peran peserta didik, Zakaria *et al.* mengatakan bahwa peserta didik harus diberikan lebih banyak kesempatan dan kebebasan dalam menyampaikan pendapatnya. Jika terjadi kesalahan konsepsi maka peserta didik dapat belajar dan berusaha mencari kebenaran konsep yang sesungguhnya (Zakaria *et al.*, 2021). *HOTs* merupakan suatu kebutuhan yang harus dimiliki, baik sebagai dosen maupun sebagai mahasiswa. Pada saat ini, mahasiswa yang

mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai generasi muda diharapkan memiliki kemampuan dan keterampilan yang dapat melihat sebuah masalah secara teliti, kritis, argumentatif dengan daya nalar yang tinggi. Hal ini yang dibangun dan dibentuk dalam penelitian ini melalui proses pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat tentang Pendekatan *Edutainment* dan berpikir tingkat tinggi atau *HOTs* yang telah diteliti oleh Mat & Yusoff dengan judul “*The Effect of Edutainment on Higher Order Thinking Skills among Year Five Students*” (Mat & Yusoff, 2019). Penelitian ini menggunakan modul yang memiliki nuansa *Edutainment* untuk memotivasi berpikir *HOTs* bagi siswa tahun ke 5 dalam mata pelajaran IPA didasarkan pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development* atau *Production, Implementation* atau *Delivery* dan *Evaluations*). Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan berpikir *HOTs*. Meskipun bentuk dari *Edutainment* terbatas pada penggunaan modul saja. Penelitian berikut dilakukan oleh Stapa & Izzati Ibaharim dengan judul “*The Use of Edutainment in Promoting Higher Order Thinking Skills in ESL Writing among Malaysian University Students*” (Stapa & Ibaharim, 2020). Penelitian ini menggunakan *Google Play Store* untuk mata kuliah Bahasa Inggris yang diberikan dalam bentuk kuis. Hasil menunjukkan bahwa kuis yang tersedia oleh *Google Play Store* mampu menstimulis cara berpikir tingkat tinggi dari para mahasiswa sehingga berdampak pada hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Arnobit *et al.* bahwa penggunaan *Youtube* sebagai media belajar tidak efektif dibandingkan dengan mengajar secara konvensional (Arnobit *et al.*, 2018). Artinya, penggunaan sistem jaringan dan teknologi yang tidak bervariasi dapat menyebabkan suasana belajar

menjenuhkan. Sejak sesi pertama sampai sesi terakhir media pembelajaran tersebut yang digunakan. Selain itu proses pembelajaran yang menggunakan media teknologi membutuhkan pemantauan.

Oleh sebab itu ketika penelitian ini menggunakan Pendekatan *Edutainment* dengan *tool* yang bervariasi seperti Rekaman Video Pembelajaran, *Moodle*, *Panopto*, *Quizizz*, Kuis dan Forum sebagai wadah atau “jembatan” agar mahasiswa memahami materi dengan mudah dan secara baik, maka alat media belajar yang variatif ini merupakan kekuatan dari Pendekatan *Edutainment* dalam proses pembelajaran. Dengan demikian ciri khas pendekatan *Edutainment* yang menyenangkan mampu mendorong mahasiswa untuk menikmati proses yang diciptakan pendidik. Keterlibatan langsung pendidik di dalam kelas bukan hanya sekedar mengawasi proses pembelajaran, karena ternyata keberadaan pendidik untuk memberikan respon terhadap aktivitas yang dilakukan peserta didik dapat menambah membangkitkan suasana belajar menyenangkan. Sapaan dan interaksi timbal-balik antara pendidik dengan peserta didik semakin mencairkan suasana belajar dari mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Keberadaan dosen “seperti mahasiswa” karena membaur dengan mahasiswa mampu menciptakan kepercayaan diri, keberanian, dan kemandirian dalam menghasilkan suatu gagasan.

Selanjutnya untuk menciptakan berpikir berbasis *HOTs*, pendidik merupakan kunci keberhasilan ketercapaian berpikir tingkat tinggi atau *HOTs* dari peserta didik. Hal ini disebabkan karena pembentukan cara berpikir tingkat tinggi atau *HOTs* bukan hanya sekedar memberikan pertanyaan yang berjenjang.

Pemberian pertanyaan hanya sebagai teknik yang digunakan dosen, sejalan dengan pendapat Stapa & Izzati Ibaharim bahwa guru harus memanfaatkan soal- soal yang memiliki cara berpikir tingkat tinggi. (Stapa & Izzati Ibaharim, 2020). Pendapat yang sama disampaikan juga oleh Metzgar bahwa pendidik harus memperhatikan soal dan kemahiran memberikan pertanyaan berbentuk esai (Metzgar, 2023). Dengan demikian kemampuan peserta didik menyelesaikan soal- soal yang bersifat *HOTs* yang memang harus dibentuk pendidik (Zaiyar & Rusmar, 2020), hanya sebagai media yang digunakan dosen untuk meramu terciptanya proses pembelajaran yang berpikir tingkat tinggi. Langkah selanjutnya yang dilakukan dosen adalah soal dan jawaban yang diberikan kemudian dilakukan Diskusi. Pada tahap ini dosen perlu memberikan narasi yang jelas dengan penggunaan kata yang tepat dan berjenjang. Narasi yang diberikan sesuai dengan materi kemudian diramu dosen. Sambil memberikan suatu narasi, dosen berkeliling didalam kelas mengunjungi setiap tempat duduk peserta didik dan tiba-tiba memberikan pertanyaan. Teknik dosen ini merupakan kekuatan dari proses pembelajaran yang berbasis *HOTs*. Selain itu tindakan ini dapat mendorong setiap peserta didik berusaha untuk mengikuti proses pembelajaran dengan keterlibatan yang aktif.

Pendekatan *Edutainment* berbasis *HOTs* menyebabkan mahasiswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan terus memacu suasana belajar yang menyenangkan dengan cara berpikir kritis dan daya nalar. Proses belajar yang berpikir tingkat tinggi dengan suasana belajar yang menyenangkan semakin mempertegas “suara hati” yang dimiliki setiap peserta didik. Selain itu bervariasi

media yang digunakan dan bervariasi juga teknik yang digunakan menciptakan suasana *HOTs* dalam proses pembelajaran menyebabkan peserta didik tidak mengalami kejenuhan. Apalagi penelitian ini lebih menitik-beratkan pada proses pembelajaran yang berbasis *HOTs*. Pendekatan *Edutainment* menjadi penunjang untuk terciptanya *HOTs*. Oleh sebab itu pendidik merancang sejak awal proses pembelajaran yaitu teknik yang harus dilaksanakan pendidik di kelas agar *HOTs* dapat diciptakan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain penekanan utama dari penelitian ini adalah bagaimana menciptakan proses pembelajaran yang berbasis *HOTs* tetapi dengan suasana belajar yang menyenangkan. Inilah perbedaan dengan penelitian terdahulu. Agar supaya mahasiswa tidak merasa kesulitan menciptakan cara berpikir tingkat tinggi atau *HOTs* maka perlu diciptakan suasana belajar yang sedang diminati peserta didik yakni menggunakan sistem dan jaringan teknologi. Bahkan berpikir kritis dengan suasana belajar yang menyenangkan menyebabkan perolehan hasil belajar menjadi lebih baik. Selanjutnya pengalaman di kelas yang berpikir tingkat tinggi dengan suasana menyenangkan mampu diwujudkan nyata peserta didik melalui kegiatan edukasi terhadap masyarakat. Peserta didik dengan kemampuan, keinginan dan kesadaran diri dapat menentukan serta menunjukkan sikap dan tindakan unsur nasionalisme dan patriotisme. Kemampuan dan keterampilan yang dimiliki peserta didik selama proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diterapkan peserta didik terhadap kelompok masyarakat yang dikunjungi. Kegiatan *Service Learning* yang berhasil dilaksanakan memiliki “*style*” dari mereka sendiri sebagai peserta didik. Capaian hasil belajar yang utuh dan diperoleh melalui usaha dan kesadaran

mahasiswa, dihasilkan dalam bentuk kebanggaan dan kehormatan terhadap identitas diri, dan sikap serta tindakan atau keterampilan sosial kewarganegaraan sebagai generasi muda yang bertanggung-jawab. Kebanggaan dan kehormatan diri ditunjukkan peserta didik ketika melaksanakan kegiatan *Service Learning*.

Dengan demikian Pendekatan *Edutainment* berbasis *HOTs* sebagai strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bukan hanya menghasilkan konseptual dan kontekstual untuk peserta didik, tetapi juga menciptakan karakter sosok individu generasi muda yang faktual. Kemampuan dan keterampilan yang diperoleh mahasiswa tersebut disebabkan karena mahasiswa mampu mengubah proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang indoktrinatif menjadi proses pembelajaran yang humanis, kreatif dan inovatif. Bentuk humanis dapat dilihat pada sikap mahasiswa mengerjakan tugas secara bersama dalam berinteraksi dengan tim, teman-teman sekelas, dosen, dan kelompok masyarakat yang dikunjungi. Permasalahan yang dihadapi dapat diselesaikan dengan baik dan penuh tanggung jawab. Mahasiswa memberikan contoh tentang perbedaan dan keberagaman yang dapat hidup dalam kebersamaan. Oleh sebab itu edukasi yang diberikan menghasilkan bentuk humanis melalui cara penyampaian dan pembauran mahasiswa dengan semua pihak. Bentuk kreatif dan inovatif ditunjukkan oleh usaha dan upaya yang dilakukan mahasiswa di kelas dengan memberikan ide-ide ketika diberikan Forum dan Diskusi, termasuk ide-ide yang dibuat ketika melakukan kegiatan di tengah-tengah masyarakat yakni memberikan edukasi tentang “Anti “*Bullying*”, dimana mahasiswa membuat video sendiri tentang bentuk-bentuk *bullying* yang dilakukan

oleh teman-teman sekelasnya. Adapun bentuk inovatif ditunjukkan ketika memberikan edukasi kepada masyarakat. Mahasiswa merancang kegiatan edukasi yang diberikan kepada masyarakat dengan berbagai kegiatan, misalnya bagaimana membantu para orang tua di ponti jompo yang terlihat tidak memiliki semangat hidup dan tidak dikunjungi keluarga. Mahasiswa melakukan kegiatan bermain sambil berolah raga ringan, sehingga orang tua yang sudah di kursi roda dapat bermain dan berolahraga juga. Mahasiswa berusaha menciptakan suasana yang menyenangkan dengan cara bernyanyi lagu-lagu yang menjadi kenangan indah di masa lalu. Mahasiswa menjadi teman bercerita bagi para orang tua tersebut. Oleh sebab itu kegiatan *Service Learning* membutuhkan jumlah anggota tim yang cukup besar yaitu sekita 10 orang. Mahasiswa ikut membantu membersihkan ruangan yang menjadi tempat berkumpul para orang tua, karena petugas panti jompo yang terbatas. Selain itu mahasiswa juga memasak untuk makanan para penghuni panti jompo. Hal ini dilakukan berulang kali dengan melakukan beberapa kali kunjungan. Meskipun kunjungan tersebut tidak lagi merupakan tugas mata kuliah. Dengan kata lain proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mengalami kemajuan yang dilakukan oleh mahasiswa sendiri sebagai hasil dari reaksi cara berpikir kritis dan daya menalar yang cukup baik. Berpikir kritis dan daya menalar akhirnya melahirkan kesadaran diri tentang tugas dan tanggung-jawab sebagai generasi muda.

Oleh sebab itu Pendekatan *Edutainment* berbasis *HOTs* dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bukan saja menunjukkan inovasi dari sebuah proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, tetapi telah

menciptakan tanggung-jawab belajar bagi mahasiswa karena mengisi proses pembelajaran dengan mengatur diri sendiri untuk terlibat langsung dan menjadi motivator bagi diri sendiri, teman di kelas, dan masyarakat dalam bentuk humanis. Demikian juga dengan *HOTs* yang memiliki kekuatan melalui berpikir kritis dan daya nalar telah menciptakan proses pembelajaran yang tidak lagi bersifat doktrinal tetapi menjadi humanitis, kritis, dan inovatif sebagai proses belajar yang dibentuk oleh mahasiswa sendiri. Mahasiswa menjadi sosok yang responsif dalam membantu dan memperkaya lingkungan belajar serta memiliki kemampuan mengelolah pengetahuan dan emosi, didukung oleh stimulus yang diperoleh di kelas, dari dosen, pengalaman diri, teman, dan masyarakat yang mampu memperkuat “suara hati” peserta didik sehingga melahirkan kesadaran diri dan membentuk serta menghasilkan rasa tanggung-jawab sebagai pribadi warga negara beridentitas, harga diri, dan kehormatan menjadi generasi muda kekuatan negara di masa depan. Pendekatan *Edutainment* berbasis *HOTs* dapat menciptakan suasana belajar yang berkualitas karena peserta didik sendiri yang membentuk dan menciptakan terbentuknya integritas diri sebagai mahasiswa.

Selama proses pembelajaran berlangsung terlihat usaha peserta didik mengerjakan dalam tugas dengan rasa tanggung jawab, aktif berkomunikasi dengan pendidik dan sesama peserta didik serta semua pihak yang terlibat dalam proses belajar. Kerjasama yang dibangun peserta didik melalui kesadaran sendiri menunjukkan keinginan peserta didik untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas dan efektif. Inisiatif dalam mengerjakan dan merancang tugas dengan kreatifitas yang dimiliki terlihat selama proses pembelajaran. Selain itu

pada bagian tugas akhir sebagai bentuk keterampilan sosial kewarganegaraan yakni melakukan kunjungan terhadap masyarakat untuk diberikan edukasi menunjukkan keberhasilan yang cukup baik. Peserta didik mampu merancang dan melaksanakan proses edukasi menjadi menarik dan sesuai dengan topik yang hendak disampaikan. Penyusunan dan penggunaan alat peraga yang dibuat sendiri oleh peserta didik yaitu menggunakan media teknologi menunjukkan bentuk kreatifitas dan inovasi dari peserta didik. Bahkan peserta didik mampu menjembatani "gap" dengan masyarakat sebagai bagian dari tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Masyarakat diajak untuk ikut "belajar dan mengajar" dengan peserta didik untuk menjadi warga negara yang bertanggung- jawab. Peran dan usaha pendidik mendorong dan menciptakan semangat belajar peserta didik dapat dikategorikan berhasil dengan menggunakan standar berpikir tingkat tinggi. Penggunaan Pendekatan *Edutainment* berbasis *HOTs* telah mengubah cara belajar Pendidikan Kewarganegaraan menjadi lebih efektif. Sikap dan tindakan peserta dalam proses pembelajaran berubah dari pasif menjadi aktif dan kreatif. Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini mampu menata, mengubah, dan menciptakan pembelajaran yang semula bersifat doktrinal menjadi pembelajaran yang humanis, kreatif dan inovatif. Inilah bentuk dari konstruktivisme dari sebuah proses pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan.