

## Rekonstruksi Pedagogi Pendidikan Kewarganegaraan melalui Model *Blended Learning* Variatif-Partisipatif

**Antono Wahyudi<sup>1\*</sup>, FX. Dono Sunardi<sup>2</sup>, Rayna Anggraeni<sup>3</sup>, Billy Yosafat Tumilaar<sup>4</sup>**

<sup>1\*, 2,3,4</sup>Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa, Universitas Ma Chung, Malang, Indonesia

---

### Article Info

*Article history:*

Received Nov 14, 2025

Accepted Dec 27, 2025

Published Online Jan 29, 2026

---

**Keywords:**

Model Pembelajaran

Variatif-Partisipatif

Nearpod

Kelompok Debat

Video Role-Play

---

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas model pembelajaran variative-partisipatif berbasis blended learning dalam meningkatkan kepuasan, minat, dan partisipasi mahasiswa pada Mata Kuliah Umum Pendidikan Kewarganegaraan, khususnya dalam konteks karakteristik belajar Generasi Z. Penelitian ini menggunakan desain quasi-eksperimen dengan pendekatan mixed methods melalui triangulasi data. Data kuantitatif diperoleh melalui pra dan pos kuesioner, sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui Focus Group Discussion (FGD) dengan mahasiswa dan pakar pendidikan karakter. Model pembelajaran baru mengintegrasikan media digital Nearpod, aktivitas debat kelompok, dan video role-play dalam skema blended learning. Partisipan penelitian berjumlah 43 mahasiswa dari beberapa program studi di Universitas Ma Chung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran variative-partisipatif mampu meningkatkan variasi pembelajaran, menurunkan tingkat kebosanan, serta meningkatkan minat dan kepuasan mahasiswa. Tingkat kepuasan mahasiswa terhadap blended learning mencapai 93%, dan kepuasan terhadap model pembelajaran baru sebesar 82,1%. Namun demikian, ditemukan penurunan motivasi aktif mahasiswa dalam tatap muka kelas, yang dipengaruhi oleh faktor teknis (koneksi internet) dan strategi komunikasi dosen. Penelitian ini menawarkan model pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan variasi aktivitas, partisipasi aktif, dan teknologi digital-visual dalam kerangka pendidikan karakter. Temuan ini memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan pembelajaran MKU serta implikasi kebijakan institusional dalam merespons kebutuhan belajar Generasi Z di pendidikan tinggi.

*This is an open access under the CC-BY-SA licence*




---

**Corresponding Author:**

Antono Wahyudi,

Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa,

Universitas Ma Chung, Malang, Indonesia,

Villa Puncak Tidar Blok N No.1 Kec. Dau, Kabupaten Malang, Jawa Timur, Indonesia

Email: [antonowahyudi@machung.ac.id](mailto:antonowahyudi@machung.ac.id)

---

**How to cite:** Wahyudi, A., Sunardi, F. D., Anggraeni, R., & Tumilaar, B. Y. (2026). Rekonstruksi Pedagogi Pendidikan Kewarganegaraan melalui Model Blended Learning Variatif-Partisipatif. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 181–192. <https://doi.org/10.51574/jrip.v6i1.4109>

## ***Rekonstruksi Pedagogi Pendidikan Kewarganegaraan melalui Model Blended Learning Variatif-Partisipatif***

### **1. Pendahuluan**

Teknologi merupakan salah satu faktor terbesar yang tidak hanya dapat mempengaruhi pola perilaku generasi Z, tetapi juga dapat membentuk pola pikir atau cara pandang mereka terhadap realitas nyata (Madden, 2019). Pola pikir atau cara pandang Generasi Z terhadap realitas nyata ini memiliki implikasi pada proses belajar mengajar atau lebih tepatnya terhadap kualitas belajar. Jika proses belajar di dalam dunia nyata dilakukan tanpa adanya interaksi, maka daya konsentrasi terhadap pembelajaran dapat menurun. Demikian halnya ketika mereka belajar di dalam dunia maya, pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan agar konsistensi di dalam konsentrasi belajar dapat terjadi. Hal ini telah dibuktikan dalam penelitian Shao Xiaolin, 2023. Konklusi yang dihasilkan dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa konsentrasi pembelajar berkorelasi dengan kualitas pemahaman. Disarankan bahwa pendidik perlu menyediakan pembelajaran yang bersifat interaktif.

Jika dibandingkan dengan pembelajaran langsung (luring), pembelajaran daring (*online*) menjadi lebih menarik bagi Generasi Z. Ketertarikan ini dijelaskan melalui motivasi peserta didik yang meningkat ketika proses belajar mengajar dilakukan secara *online*. Dalam hasil penelitian Sampaio D, 2018 disimpulkan bahwa siswa terdidik menunjukkan ketertarikan sekaligus motivasi yang lebih tinggi terhadap materi pembelajaran ketika proses belajar mengajar menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Berdasarkan hasil penemuan uji coba kedua penelitian tersebut diketahui bahwa sangat penting bagi pendidik juga melibatkan teknologi digital-visual di dalam proses pembelajaran.

Aktivitas yang bersifat *interaktif* di dalam proses belajar mengajar juga menjadi penting agar konsentrasi dan motivasi siswa terdidik dapat terjaga atau minimal tidak ada penurunan. Konsekuensinya, tujuan dari proses belajar mengajar mampu tercapai sesuai dengan harapan. Perlu diketahui juga bahwa kedua penelitian tersebut hanya terfokus pada pembelajaran *online* yang mengedepankan aspek partisipatif. Kedua penelitian tersebut tidak memiliki aspek lainnya yang juga mampu meningkatkan motivasi atau ketertarikan peserta didik, yaitu aspek pembelajaran yang bersifat variatif.

Dalam konteks ini, peneliti melakukan penelitian untuk menghasilkan suatu inovasi pembelajaran di Universitas Ma Chung, khususnya terhadap Mata Kuliah Umum (MKU) Pendidikan Kewarganegaraan. Masalah yang belum terjawab adalah apakah model pembelajaran MKU Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Ma Chung yang selama ini diterapkan (melalui *blended-learning*, variatif dan partisipatif) terbilang efektif, khususnya di dalam memunculkan ketertarikan mahasiswa dan kemudian dapat diaplikasikan pula di konteks kampus-kampus lain? Apakah model pembelajaran *blended-learning* dengan menekankan pada variatif-partisipatif dalam bentuk baru dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik?

Artikel ini akan mengurai persoalan tersebut melalui satu bentuk model pembelajaran yang mengedepankan dua aspek penting, yaitu pembelajaran yang bersifat *partisipatif* dan *variatif* dengan menggunakan media digital *nearpod* serta bentuk yang diperbarui agar interaksi mahasiswa dapat meningkat. Hal ini menjadi penting mengingat perkembangan teknologi digital-visual dalam hal pembelajaran semakin berkembang, sementara generasi muda juga semakin “terbiasa” dengan kecanggihan teknologi tersebut, terlebih pada bentuk-bentuk pembelajaran lainnya yang terbilang konvensional seperti presentasi dan diskusi yang bersifat interaktif.

Penggunaan media digital pada artikel ini diharapkan mampu membawa ketertarikan belajar mahasiswa. Selain itu, pembelajaran berbasis *Case Study* juga tidak hanya dijalankan dalam satu jenis kegiatan (diskusi dan presentasi), tetapi juga dijalankan dengan mengaktifkan teknologi media digital, misalnya dengan penugasan pembuatan video *role-play* yang direkam.

Agar mutu pembelajaran yang menyentuh *critical thinking* juga dapat tercapai, selain pembelajaran berbasis *Case Study* yang menekankan pada analisis dan presentasi, mahasiswa juga akan didorong untuk belajar melakukan aktivitas kelompok debat (*debating*). *Blended Learning* juga menjadi metode yang digunakan di dalam pembelajaran. Dengan demikian, mahasiswa mendapatkan variasi pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya.

Model pembelajaran yang bersifat partisipatif dan variatif serta dilaksanakan secara *blended-learning* ini merupakan suatu metode yang belum pernah dilakukan sebelumnya, khususnya pada MKU Pendidikan Kewarganegaraan. Penggunaan metode *blended-learning* pada Pendidikan Kewarganegaraan memang telah diterapkan sebagaimana yang diuraikan pada penelitian [Dayu Rika Perdana, 2020](#). Namun demikian, fokus pembelajaran pada penelitian tersebut tidak menyentuh aspek peningkatan partisipasi mahasiswa yang disebabkan adanya variasi pembelajaran yang berdampak pada tingkat kepuasan dan motivasi mahasiswa.

Dalam penelitian model pembelajaran yang dilakukan oleh [Ahmad Muhibbin, 2016](#) telah menyentuh aspek yang bersifat partisipatif dengan menekankan pada diskusi berbasis isu-isu kontroversial di media massa. Namun, penelitian tersebut tidak menyentuh aspek digital-visual yang menekankan pada aspek variatif-partisipatif peserta didik. Kebaruan model pembelajaran yang ditawarkan pada artikel ini tentu memiliki aspek yang menekankan pada diskusi partisipatif mahasiswa. Namun, tidak hanya itu, model pembelajaran juga menyentuh kegiatan partisipatif yang dilakukan baik secara langsung (luring) maupun tidak langsung (daring) melalui media teknologi *nearpod*.

Dalam metode pembelajaran yang dilakukan secara daring dalam penelitian yang dilakukan oleh [Trisiana, 2020](#) telah memunculkan satu metode pembelajaran dengan menggunakan media digital, khususnya penggunaan animasi agar tercipta daya imajinasi. Penelitian tersebut dilakukan di era pandemi di mana perkembangan teknologi belum dapat dirasakan sebagaimana saat ini. Dengan kata lain, *platform* teknologi yang digunakan sebatas video, animasi kartun dan poster. Oleh sebab itu, kebaruan dari model pembelajaran pada artikel ini adalah penggunaan *nearpod* yang masih dapat dikatakan sebagai media yang inovatif khususnya untuk MK Pendidikan Kewarganegaraan.

Berdasarkan pada penelitian sebelumnya tersebut, diketahui bahwa hasil yang diperoleh masih terfokus pada motivasi atau ketertarikan peserta didik yang dipengaruhi oleh aktivitas pembelajaran dengan penggunaan teknologi digital-visual tanpa penggunaan *platform* khusus. Selain itu, penelitian sebelumnya tersebut belum menyentuh aspek pembelajaran yang variatif. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini dilakukan adalah untuk menghasilkan model pembelajaran yang inovatif di mana penekanannya berada pada metode partisipatif—khususnya dalam penggunaan media pembelajaran *nearpod*—sekaligus pembelajaran yang menekankan pada metode variatif.

## 2. Metode Penelitian

### Jenis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan suatu hasil atas suatu tindakan atau pendekatan tertentu dari peneliti sehingga hipotesis yang telah ditentukan dapat diketahui tingkat keberhasilannya ([M. Farhan Arib, 2024](#)). Dengan kata lain, penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen (*Experimental Research*) dengan quasi eksperimen terhadap kelompok mahasiswa yang diuji melalui pra kuesioner dan terdapat sebagian di dalamnya *control group* yang juga mendapatkan uji pos kuesioner serta FGD. Penelitian dengan metode tersebut dijalankan melalui beberapa tahap dengan responden mahasiswa dan seorang pakar pendidikan karakter sebagai subjek penelitian dan materi atau bentuk-bentuk pembelajaran baru.

## Populasi Responden

Adapun responden penelitian ini dapat dibagi menjadi dua, yaitu: (1) responden peserta didik (mahasiswa dan Program Studi yang dipilih secara acak) yang telah mengikuti proses belajar mengajar MKU Pendidikan Agama dan MKU Pancasila (semester 2 dan 3) dan sedang mengikuti proses belajar mengajar MKU Pendidikan Kewarganegaraan (semester 4); dan (2) seorang pakar Pendidikan Karakter Bapak Doni Koesoema A ([www.pendidikankarakter.org](http://www.pendidikankarakter.org)). Perlu diketahui bahwa bentuk pembelajaran pada ketiga MKU tersebut memiliki persamaan metode. Berikut adalah sebaran jumlah responden berdasarkan tahap penelitian, bentuk atau cara penelitian, Program Studi (Prodi) atau Instansi serta total jumlahnya:

**Tabel 1.** Sebaran Responden

Tahap	Bentuk/Cara	Prodi/Instansi	Jumlah
1	Pra Kuesioner	Farmasi	28
		Pendidikan Bahasa	9
		Mandarin	
		Teknik Industri	6
2	Uji Coba; Pos kuesioner	<b>Total</b>	<b>43</b>
		Farmasi	28
		Farmasi	10
		Karakter <i>Education Consulting</i>	1
3	FGD Mahasiswa	Pendidikan	
4	FGD Pakar	Karakter <i>Education Consulting</i>	

## Instrumen Penelitian

Instrument penelitian yang digunakan terbagi menjadi dua jenis. *Pertama*, berupa kuesioner yang terdiri dari pra kuesioner dan pos kuesioner. Pertanyaan-pertanyaan pra kuesioner dan pos kuesioner terfokus pada penilaian mahasiswa berdasarkan pengalaman mereka pada metode pembelajaran yang pernah diikuti. Pertanyaan-pertanyaan ini hendak melihat ketertarikan dan motivasi mereka berdasarkan variasi dan tingkat partisipasi di dalam model pembelajaran yang mereka alami. Instrumen penelitian berikutnya adalah pedoman FGD yang dibagi dua, yaitu FGD mahasiswa dan FGD Pakar.

*Kedua*, pedoman FGD mengacu pada ([Ali Elhami, 2022](#)) disusun untuk mendapatkan data yang dibutuhkan peneliti dalam kerangka *in-depth* semi-terstruktur. Pedoman FGD mahasiswa terfokus pada pendalaman hasil pra dan pos kuesioner serta hal-hal lainnya yang tidak tersentuh di dalam kuesioner. Demikian halnya dengan pedoman FGD pakar terfokus pada hasil pra dan pos kuesioner, hasil FGD mahasiswa serta pendalaman model pendidikan berbasis teknologi dengan pendidikan karakter. Dengan instrumen penelitian yang dilakukan melalui kuesioner dan FGD semacam ini, triangulasi metode diharapkan dapat mencapai validitas dan reliabilitasnya ([Sylvester Donkoh, 2024](#)).

## Tahapan Penelitian

Tahap pertama penelitian ini adalah tahapan survey dengan menggunakan (pra) kuesioner. Responden pada Tahap 1 merupakan mahasiswa yang diteliti pengalamannya mengikuti proses pembelajaran di MKU Pendidikan Agama dan MKU Pancasila. Setelah hasil pra kuesioner didapatkan, peneliti melakukan penyusunan Model Pembelajaran Baru dan melakukan uji coba untuk responden Tahap 2. Kemudian peneliti melakukan survey melalui pos kuesioner. Responden Tahap 2 merupakan mahasiswa yang diteliti pengalamannya mengikuti proses pembelajaran di MKU Pendidikan Kewarganegaraan dengan (uji coba) Model Pembelajaran Baru.

Tahap 3 dilakukan dalam bentuk wawancara melalui *Focus Group Discussion* (FGD). Tahap metode ini menekankan tidak hanya pengalaman mahasiswa di dalam mengikuti model

pembelajaran yang baru, tetapi juga membandingkan pengalaman mahasiswa di dalam mengikuti model pembelajaran yang lama. FGD diperlukan agar pengalaman mahasiswa yang belum terakomodasi melalui pertanyaan pos kuesioner pada Tahap 2 dapat terfasilitasi lebih mendalam dan meluas. Oleh sebab itu, peneliti mendapatkan informan dari populasi yang sama dengan informan yang mengisi pra dan pos kuesioner meskipun tidak semuanya. Selain dapat memperdalam penggalian data dari hasil kuesioner, FGD dengan informan yang sama dapat bersinergis (mengingatkan, mengoreksi, memberi masukan) satu dengan yang lainnya ([Seçil Tumen Akyıldız, 2021](#)).

Terdapat 10 orang jumlah mahasiswa yang dilibatkan pada FGD ini dan dipilih secara acak melalui penawaran bagi yang berminat untuk menjadi informan. Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya, FGD ini dilakukan dengan instrumen pedoman pertanyaan. Jumlah pertanyaan yang diberikan pada saat FGD adalah sebanyak jumlah pertanyaan yang ada pada pra dan pos kuesioner. Meskipun demikian, pertanyaan dan diskusi tidak selalu terbatas pada pertanyaan yang sama pada pra dan pos kuesioner agar proses pendalamannya dapat terwujud. Durasi FGD adalah maksimal 2 jam dengan analisis data mengacu pada ([MD Asadul Islam, 2022](#)) melalui proses pemahaman transkrip FGD, identifikasi frasa atau kalimat-kalimat serta pola gagasan atau pendapat yang berhubungan dengan hasil dari kuesioner maupun pengalaman mahasiswa dalam mengikuti model pembelajaran dan kemudian mengambil kesimpulan.

Hasil dari Tahap 2 dan 3 kemudian dianalisis dengan hasil Tahap 1 serta disesuaikan dengan model-model pembelajaran baru yang telah diujicobakan kepada mahasiswa. Ditarik kesimpulan sementara untuk kemudian disesuaikan dengan tujuan penelitian ini dijalankan. Hasil akhir kesimpulan (sementara) ini kemudian didiskusikan melalui FGD dengan para pakar pendidikan karakter. Tujuan yang hendak dicapai di sini adalah mendapatkan perspektif dari aspek pendidikan karakter. Sebab, penelitian inovasi pembelajaran ini terfokus pada hal yang bersifat teknis-praktis proses belajar mengajar dan tidak pada salah satu substansi pendidikan itu sendiri.

Tahap FGD dengan pakar pendidikan karakter dihadiri oleh seluruh tim peneliti dan berlangsung selama 2 jam. FGD menggunakan pedoman pertanyaan dari peneliti sebanyak 7 pertanyaan mulai dari pertanyaan seputar hubungan pendidikan karakter dengan model pembelajaran menggunakan digital-visual hingga tanggapan hasil kuesioner dan FGD mahasiswa. Sebagaimana dengan FGD mahasiswa, analisis data dari FGD pakar juga dilakukan dari hasil rekaman (daring) melalui beberapa tahapan pemahaman, identifikasi pola dan menghubungkan hasilnya dengan tahap-tahap sebelumnya.

Pada tahap ini peneliti kemudian melakukan analisis dengan menjabarkan hasil pra dan pos kuesioner. Hasil kuesioner berupa data kuantitatif kemudian didekati dengan hasil FGD mahasiswa untuk mendapatkan penguatan data (melalui triangulasi data). Hasil dari pendekatan FGD mahasiswa terhadap data kuesioner kemudian didekati dengan hasil FGD pakar pendidikan karakter. Tujuannya agar hasil tersebut dapat dinilai berdasarkan perspektif pendidikan karakter. Perspektif pendidikan karakter menjadi penting karena matakuliah yang menjadi obyek penelitian adalah Matakuliah Pengembangan Kepribadian (MPK). Hasil akhir dari analisis merupakan temuan-temuan yang dapat disimpulkan untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan hasil dan pembahasan berdasarkan tahapan yang telah direncanakan dan dilakukan. Secara lebih spesifik, peneliti akan memaparkan hasil pra dan pos kuesioner kemudian dengan penerapan triangulasi data, peneliti kemudian menghubungkan untuk memeriksa hasil FGD mahasiswa dan FGD pakar untuk kemudian diambil satu kesimpulan di setiap variabel. Di bawah ini adalah tabel tentang Model Pembelajaran lama dan Model Pembelajaran baru yang perlu diketahui agar hasil dan

pembahasan dua bagian pemaparan hasil dan pembahasan dapat dipahami secara kontekstual.

**Tabel 2.** Model Pembelajaran

Model	Materi	Case Study	Team Based Project	Diskusi Kelas
<b>Lama</b>	YouTube & ms.form	Presentasi Kelompok	Pengabdian Masyarakat	Pendalaman Materi; <i>feedback</i> mahasiswa
		Kelompok Debat		Pendalaman Materi; <i>feedback</i> mahasiswa
<b>Baru</b>	Nearpod		Pengabdian Masyarakat	Uji coba pembahaman atas materi <i>nearpod</i>
		Video <i>Role-play</i>		

Hasil pengalaman mahasiswa yang mengikuti proses belajar mengajar dengan model pembelajaran lama dibandingkan dengan hasil pengalaman mahasiswa yang mengikuti proses belajar mengajar dengan model pembelajaran baru. Berikut adalah tabel perbandingan antara hasil pra kuesioner (Tahap 1) dan hasil pos kuesioner (Tahap 2).

**Tabel 3.** Perbandingan Hasil Kuesioner

No	Variabel	Model Lama		Model Baru		
		Materi YouTube	Case Study Presentasi Kelompok	Materi Nearpod	Kelompok Debat	Video <i>Role-Play</i>
1	Variasi pembelajaran		72.1%			82.1%
2	Aktivitas membosankan	46.5%	20.9%	25%		14.3%
3	Dorongan (motivasi) aktif di kelas		81.4%			64.3%
4	Tidak dikondisikan aktif-berpartisipasi	44.2%	-	25%	-	-
5	Ketertarikan Mahasiswa	16.3%	20.9%	39.3%	50%	35.7%
6	Perlu perubahan	27.9%	-	25%	-	-
7	Tingkat Minat	25%	42.9%	67.9%		53.6%
8	Pengetahuan Baru	67.4%	-	53.6%	-	-

Hasil dari perbandingan antara pra kuesioner dan pos kuesioner yang termanifestasi pada model pembelajaran lama dan baru pada Tabel 3 dapat dijelaskan ke dalam beberapa pembahasan. Pada variabel pertama, dengan menggunakan model pembelajaran baru, sebagian besar mahasiswa atau sebesar 10.2% lebih banyak yang menganggap bahwa model pembelajaran yang baru tersebut lebih bervariasi dan tidak membosankan. Hal ini mendapatkan afirmasi dari hasil FGD mahasiswa bahwa sebagian besar dari mereka mengatakan model pembelajaran lebih variatif. Berdasarkan hasil FGD pakar pendidikan karakter, generasi Z memiliki daya fokus yang tidak terlalu lama, sehingga metode pembelajaran perlu berdurasi singkat. Dalam hal ini, model pembelajaran yang bervariasi memiliki durasi yang berbeda-beda dan dengan sendirinya setiap variasi berdurasi singkat. Dengan demikian, daya fokus generasi Z berpengaruh pada variasi model pembelajaran sebagaimana yang dikemukakan oleh (Patmisari, 2025).

Pada variabel kedua, berdasarkan model pembelajaran lama (YouTube dan Presentasi Kelompok dalam *case study*) ke pembelajaran yang baru (*nearpod*, aktivitas Kelompok Debat dan Video *Role-Play*) terjadi penurunan tingkat kebosanan sebesar 6.6%. Hasil yang diperoleh

dari FGD mahasiswa mengenai hasil ini adalah bahwa tingkat kebosanan dapat terjadi ketika materi yang diberikan memiliki durasi yang cukup lama dan monoton sebagaimana yang didapatkan di dalam model pembelajaran lama (terutama melalui media YouTube). Sementara itu, dalam model pembelajaran baru, durasi di dalam setiap aktivitas seperti dalam *nearpod* memiliki bagian-bagian yang bervariasi, aktivitas debat tidak monoton karena mendorong setiap individu untuk menuangkan gagasannya, video *role-play* memberikan wadah setiap individu untuk berekspresi berdasarkan kreativitas mereka.

Berdasarkan hasil FGD dengan pakar pendidikan karakter, model pembelajaran baru semacam ini memang sesuai dengan gaya belajar generasi Z yang mengedepankan pembelajaran kolaboratif serta menekankan pada partisipasi langsung dari peserta didik. Perlu ditekankan di sini bahwa aktivitas pembelajaran yang membosankan akan sangat berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik. Pada gilirannya, hal ini dapat mempengaruhi pencapaian akademik mahasiswa (Sani Susanti, 2024). Tidak hanya itu, hasil FGD dengan pakar juga menekankan bahwa model pembelajaran yang baru, khususnya pada aktivitas video *role-play* penting untuk diterapkan pada generasi Z. Sebab, aktivitas video *role-play* tidak hanya kompatibel dengan cara belajar generasi Z, tetapi juga penting untuk menanamkan nilai-nilai keutamaan serta melatih pengelolaan emosi.

Selanjutnya pada variabel ketiga, pembelajaran di kelas dengan model pembelajaran baru terdapat penurunan dorongan (motivasi) mahasiswa sebesar 17.1% untuk berpartisipasi jika dibandingkan dengan pembelajaran di kelas dengan model pembelajaran lama. Namun pada variabel keempat, terjadi kenaikan sejumlah 19.2% di kelas pada model pembelajaran lama untuk tidak mengkondisikan mahasiswa aktif berpartisipasi di dalam penggunaan YouTube jika dibandingkan dengan *nearpod* (model pembelajaran baru). Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pada model pembelajaran lama mahasiswa lebih terdorongan (termotivasi) untuk melakukan pembelajaran jika dibandingkan dengan model pembelajaran baru. Pada model pembelajaran lama tidak terjadi pengkondisian (baik oleh pengajar maupun model pembelajarannya) untuk mahasiswa dapat aktif berpartisipasi jika dibandingkan dengan model pembelajaran baru. Hal ini juga terjadi pada diskusi kelas yang mana hal ini bertolak belakang dengan hasil sebelumnya. Diskusi kelas dengan model pembelajaran lama hanya sebesar 17.9% yang menganggap tidak ada dorongan (motivasi) mahasiswa. Sementara diskusi kelas dengan model pembelajaran baru sebesar 18.6% yang menganggap tidak ada dorongan (motivasi) mahasiswa di dalam mengikutinya.

Berdasarkan data-data tersebut, tanggapan mahasiswa dari hasil FGD adalah bahwa metode pembelajaran baru, khususnya penggunaan *nearpod* memiliki kelebihan dan kekurangan. Dalam hal ini, mahasiswa menekankan pada kekurangan penggunaan *nearpod* sebagai media pembelajaran. Kekurangan tersebut adalah setiap mahasiswa perlu mengandalkan koneksi internet yang stabil. Sebab, jika pada saat pembelajaran koneksi internet terputus, maka mahasiswa perlu mengulang kembali mengerjakan dari awal. Hal ini membuat mahasiswa merasa demotivasi. Namun, jika materi diatur dengan sistem *skip*, maka ketika terjadi putus koneksi, mahasiswa dapat melanjutkan pekerjaannya dari titik sebelumnya. Dengan demikian, dorongan (motivasi) mahasiswa dapat meningkat bila kekurangan ini dapat teratasi. Berkenaan dengan model pembelajaran di kelas (tatap muka bersama dengan dosen), tergantung dari bagaimana metode komunikasi dosen tersebut.

Tanggapan pakar pendidikan karakter dari hasil FGD yang telah dilakukan terhadap penurunan motivasi dalam model pembelajaran baru ini adalah bertolak dari profesionalisme dosen. Dalam hal fasilitas koneksi internet tentu dosen perlu mempertimbangkan jika pandangan mahasiswa untuk mengatasi kekurangan tersebut tidak mengurangi esensi dari pembelajaran mahasiswa, maka solusi tersebut dapat dilakukan dan demikian sebaliknya. Dalam hal motivasi mahasiswa yang menurun di dalam model pembelajaran di kelas (tatap muka bersama dosen), narasumber menekankan sekaligus mengingatkan bahwa solusi terbaik

bukanlah meniadakan tatap muka bersama dengan dosen hanya karena motivasi mahasiswa menurun. Sebaliknya, dosen perlu meningkatkan kapasitas metode pengajaran di kelas. Sebab, selain dari pada keterampilan melakukan pengelolaan (*management*) kelas, menjadi hal yang penting juga dosen memiliki dimensi multimedia seperti kehadiran fisik, tatapan mata, senyuman, bahasa tubuh, ekspresi, emosi dan seterusnya yang membuat mahasiswa dapat menjadi dirinya sendiri. Hal ini dapat memberikan motivasi secara natural kepada mahasiswa sebagaimana penelitian ([Husnul Hotimah, 2025](#)).

Masih merujuk pada Tabel 3 Perbandingan Hasil Kuesioner, pada variabel lima di dalam pembelajaran *nearpod* terdapat kenaikan ketertarikan mahasiswa sebesar 23%. Berkaitan dengan hal ini, pada variabel enam bahwa hasil perbandingan kuesioner menunjukkan bahwa perlu dirubahnya aktivitas pembelajaran pada *nearpod* menurun sejumlah 2.9% jika dibandingkan dengan aktivitas pembelajaran pada YouTube. Sementara pada variebel tujuh menunjukkan bahwa pembelajaran melalui *nearpod* lebih diminati mahasiswa sebesar 67.9% jika dibandingkan YouTube hanya sebesar 25%. Dalam pembelajaran *case study* melalui Kelompok Debat dan Video *Role-Play* lebih diminati sebesar 53.6% jika dibandingkan dengan Presentasi Kelompok hanya sebesar 42.9%.

Hal ini diperkuat oleh hasil FGD mahasiswa di mana mahasiswa dapat lebih memahami materi melalui mekanisme *nearpod* berupa penggalan pembahasan di setiap materi dan pertanyaan yang langsung dapat dijawab. Selain itu *nearpod* juga menyediakan fitur di mana mahasiswa dapat berinteraksi melalui *games* yang bernuansa pendidikan sehingga mahasiswa menjadi tertarik dan berminat untuk belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu di mana penekanan pada media pembelajaran yang menggunakan *game* interaktif lebih besar kemungkinan peserta didik untuk mencapai peningkatan pengetahuan ([Aisyah Nurhikmah, 2023](#)).

Pada variabel lima, terjadi kenaikan sebesar 14.8% ketertarikan mahasiswa di dalam pembelajaran Video *Role-Play*. Artinya, model pembelajaran baru khususnya dalam penggunaan teknologi digital-visual terutama dalam penggunaan media *nearpod* lebih diminati oleh mahasiswa jika dibandingkan dengan model pembelajaran lama. Selain itu, aktivitas Video *Role-Play* lebih diminati karena terdapat kebebasan mahasiswa di dalam berkreasi. Dengan kata lain, kebebasan yang diberikan kepada mahasiswa akan mendorong kreativitas mahasiswa ([Koni Olive Tunas, 2024](#)).

Model pembelajaran dalam bentuk video *Role-Play* diafirmasi oleh mahasiswa dalam FGD. Meskipun demikian, terdapat catatan yang perlu diperhatikan dalam ranah mekanisme penilaian oleh dosen. Hasil dari FGD mahasiswa menyebutkan bahwa sebaiknya penilaian tidak dilakukan secara kelompok, melainkan secara individu berdasarkan jenis tugas yang disepakati di dalam kelompok. Hal ini untuk mengantisipasi adanya kerja individu di dalam kelompok yang kurang seimbang. Meskipun demikian, model pembelajaran dalam bentuk video *Role-Play* dalam hal ini memang menjadi salah satu model baru pembelajaran yang mengundang ketertarikan dan minat mahasiswa.

Demikian halnya dengan model pembelajaran studi kasus (kelompok debat). Hasil FGD dengan mahasiswa menyebutkan bahwa mahasiswa termotivasi untuk belajar melalui metode debat kerena tertarik dan dapat mengetahui serta belajar tentang isu-isu politik terkini. Dari hasil FGD ini mahasiswa menunjukkan antusias yang tinggi dengan menjelaskan bahwa durasi aktivitas debat dapat diperpanjang agar dapat mencapai kepuasan di dalam mengungkapkan pikirannya. Hal ini juga disampaikan di dalam penelitian yang menekankan bahwa metode debat merupakan aktivitas yang dapat merangsang peserta didik untuk aktif berpikir dan menganalisis serta meningkatkan kemampuan berargumentasi ([Alya Maisarah, 2025](#)). Meskipun demikian, perlu dipertimbangkan sistem penilaian yang dapat mengakomodir perbedaan kapasitas dan bakat setiap mahasiswa di dalam melakukan debat. Selain penilaian, juga perlu ada batasan-batasan yang diberikan kepada mahasiswa agar isu-isu yang berpotensi

menjurus pada SARA tidak muncul dalam perdebatan. Terlepas dari saran dan masukan mahasiswa dari hasil FGD tersebut, model pembelajaran kelompok debat menjadi model pembelajaran yang banyak diminati oleh mahasiswa.

Mengacu pada FGD pakar pendidikan karakter, hasil kuesioner serta afirmasi terkait model pembelajaran baru tersebut dari mahasiswa memperkuat argumentasi bahwa metode belajar generasi Z memang diperlukan. Meskipun demikian, pendidikan karakter dan dunia digital sangat relevan satu dengan yang lainnya. Dalam penelitian ([Tiffany Shahnaz Rusli, 2024](#)) yang mengatakan bahwa Generasi Z memiliki ketergantungan pada teknologi di mana mereka dikenal sebagai “digital natives” menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis teknologi digital-visual variatif-partisipatif sangat dibutuhkan. Akan tetapi, keutamaan akademik (*academic virtue*) juga tidak dapat dikecualikan. Hal ini telah dibuktikan oleh peneliti di Universitas Ma Chung bahwa melalui model pembelajaran yang juga mampu mengasah analisis-kritis dan komunikasi argumentasi seperti dalam model Studi Kasus kelompok debat.

Selanjutnya pada variabel delapan menunjukkan bahwa pembelajaran melalui YouTube lebih dapat memberikan pengetahuan baru (sebesar 67.4%) jika dibandingkan dengan pembelajaran melalui *nearpod* (sebesar 53.6%). Sementara itu, hasil FGD mahasiswa, sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa mahasiswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan melalui *nearpod*. Hal ini telah diklarifikasi oleh mahasiswa dalam FGD bahwa model pembelajaran melalui *nearpod* memiliki kekurangan di mana koneksi yang stabil menjadi syarat kelancaran mahasiswa di dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, berdasarkan FGD mahasiswa tersebut dapat disimpulkan bahwa jika fasilitas koneksi internet memadai, mahasiswa memang dapat lebih memahami materi melalui *nearpod*.

**Tabel 4.** Tingkat Kepuasan Mahasiswa

No	Variabel	Puas	Sama Saja
1	Pembelajaran dilaksanakan secara <i>blended-learning</i>	93%	7%
2	Keseluruhan Model Pembelajaran Baru	82.1%	17.9%

Berdasarkan Tabel 4 di, *blended learning* merupakan metode pembelajaran yang lebih diminati mahasiswa (sebanyak 93%). Secara keseluruhan, mahasiswa merasa puas terhadap aktivitas model pembelajaran baru sebesar 82.1%. Hal ini diafirmasi oleh mahasiswa melalui FGD bahwa mahasiswa dalam hal ini generasi Z lebih memilih *blended learning* sebagai metode pembelajaran sebagaimana pertimbangan-pertimbangan yang telah dipaparkan pada setiap variabel kuesioner. Dalam hal ini, pakar pendidikan karakter Doni Kuesoema menjelaskan melalui FGD bahwa manusia adalah makhluk yang terbatas. Pendidikan ada untuk membuat manusia dapat keluar dari keterbatasannya itu sendiri. Inilah yang disebut sebagai pertumbuhan manusia (baik secara intelektual, mental, spiritual maupun secara karakter). Model belajar Generasi Z sangat menyukai teknologi digital.

Persoalannya, teknologi digital dapat menahan mereka untuk tidak dapat keluar dari keterbatasannya itu. Oleh sebab itu, dibutuhkan penyeimbang yaitu dengan model pembelajaran yang bersifat variatif-partisipatif. Artinya, perlu metode pendidikan yang tidak hanya menggunakan menyentuh aspek teknologi digital, tetapi juga dapat memenuhi kebutuhan aspek kolaboratif secara langsung (di kelas dengan Dosen dan rekan-rekan mahasiswa lainnya) dengan lingkungan terdekat maupun lingkungan yang lebih luas seperti masyarakat. Hal ini sudah sejalan dengan model pembelajaran baru, yaitu inovasi pembelajaran variatif-partisipatif dengan *blended learning* di Universitas Ma Chung.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, terdapat sekurang-kurangnya

tiga kesimpulan akhir yang berkaitan dengan tujuan dari penelitian inovasi pembelajaran variatif-partisipatif *blended learning*. Pertama, model pembelajaran variatif-partisipatif dengan *blended-learning* dalam MKU Kewarganegaraan dapat meningkatkan kepuasan dan partisipasi mahasiswa. Hal ini didasarkan pada data variasi pembelajaran yang meningkat 10.2%, pembelajaran yang membosankan menurun 6.6%, ketertarikan mahasiswa meningkat 23% dan 14.8%, minat mahasiswa meningkat sebesar 67.9%, 25% dan 53.6%, dan tingkat kepuasan meningkat sebesar 93% dan 82.1%. Hasil data ini diperkuat melalui FGD dengan mahasiswa yang mengafirmasi dengan rasionalisasi berdasarkan pengalaman mereka. Hasil data kuesioner dan FGD mahasiswa tersebut mendapatkan pendasaran melalui FGD dengan pakar pendidikan karakter berupa penekanan pada model pembelajaran variatif-partisipatif adalah model pembelajaran yang kompatibel dengan gaya belajar generasi Z dalam kerangka pendidikan karakter. Kedua, meskipun data-data tersebut menunjukkan tingkat kepuasan dan partisipasi yang tinggi, terdapat catatan penting dari hasil FGD dengan mahasiswa yang perlu diperhatikan. Khususnya pada dorongan (motivasi) aktif mahasiswa dalam tatap muka bersama dosen di kelas yang terbilang menurun. Dengan masukan hasil FGD pakar pendidikan karakter, melalui penelitian ini metode pengajaran di kelas untuk para dosen perlu memperhatikan kapasitas, keterampilan serta fungsinya sebagai “multimedia” terhadap mahasiswa. Ketiga, penelitian ini dapat diperdalam dengan dilakukannya analisis statistik terhadap data kuantitatif untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian ini juga dapat dilakukan uji instrumen kuesioner untuk memperkuat validitas dan reliabilitas. Dengan demikian, ruang untuk penelitian selanjutnya masih terbuka lebar agar model pembelajaran yang tepat dapat terus diekplorasi.

## 5. Ucapan Terima Kasih

Penelitian inovasi pembelajaran variatif-partisipatif dengan *blended-learning* dalam MKU Kewarganegaraan ini tentu tidak akan dapat terwujud tanpa dukungan finansial dari Lembaga Penelitian Pengabdian Masyarakat dan Inovasi (LPPMI) Universitas Ma Chung. LPPMI juga telah memfasilitasi hasil luaran penelitian ini berupa Modul Pembelajaran MKU Kewarganegaraan yang telah mendapatkan Sertifikat Pencatatan Ciptaan dengan nomor 001008456 yang diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia pada tanggal 31 Oktober 2025 di Kota Malang. Peneliti juga memberikan apresiasi yang besar kepada Doni Koesoema sebagai pakar Pendidikan Karakter yang telah memberikan penilaian, kritik dan perspektifnya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

## 6. Konflik Kepentingan

Tidak ada konflik kepentingan di dalam proses penelitian inovasi pembelajaran variatif-partisipatif dengan *blended-learning* dalam MKU Kewarganegaraan hingga penulisan jurnal ilmiah disusun.

## 7. Kontribusi Penulis

A.W merumuskan ide penelitian berdasarkan kebutuhan Universitas, menyusun konsep penelitian beserta tugas-tugas yang dikerjakan oleh tim peneliti. A.W juga melaksanakan penggalian atau pengambilan data, analisis data hingga perumusan data. A.W menulis artikel ilmiah pada jurnal berdasarkan hasil yang telah diperoleh. Selain itu, A.W juga menjadi koresponden dengan pihak-pihak yang terkait dengan penelitian. D.S turut menyumbangkan ide atau gagasan penelitian hingga penyusunan konsep penelitian. D.S memberikan arahan, masukan dan koreksi terkait dengan proses keseluruhan penelitian hingga penulisan artikel ilmiah. R.A dan B.Y.T bertugas untuk membantu pelaksanaan penelitian A.W dan D.S mulai dari aspek administrasi, perlengkapan hingga analisis data. Seluruh penulis menyatakan bahwa versi final artikel ilmiah ini telah dibaca dan disetujui. Dengan demikian, total persentase

kontribusi para peneliti terhadap proses penelitian secara keseluruhan ini adalah sebagai berikut: A.W 45%, D.S 35%, R.A dan B.Y.T 20%.

## 8. Pernyataan Ketersediaan Data

Penulis menyatakan data yang mendukung hasil penelitian ini akan disediakan oleh penulis koresponden, A.W, atas permintaan yang wajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Muhibbin, B. S. (2016). Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Isu-Isu Kontroversial di Media Massa Untuk Meningkatkan Sikap Demokrasi Mahasiswa dan Implikasinya Bagi Masyarakat Madani. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(1), 1-10.
- Aisyah Nurhikmah, H. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439-448. Retrieved from <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Ali Elhami, B. K. (2022) Conducting an Interview in Qualitative Research: *The Modus Operandi*. *MEXTESOL Journal*, 46(1), 1-7. doi: [10.61871/mj.v46n1-3](https://doi.org/10.61871/mj.v46n1-3)
- Alya Maisarah, N. A. (2025). Pengaruh Metode Diskusi Kelompok dan Debat Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 334-346. Retrieved from <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety>
- Asadul Islam, F. M. (2022) Justification for Adopting Qualitative Research Method, Research Approaches, Sampling Strategy, Sample Size, Interview Method, Saturation, and Data Analysis. *Journal of International Business and management*, 5(1), 1-11. doi: <https://doi.org/10.37227/JIBM-2021-09-1494>
- Dayu Rika Perdana, M. M. (2020). Implementasi Blended Learning Untuk Penguatan Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(2), 89-101.
- Husnul Hotimah, F. M. (2025). Perbandingan Efektivitas Metode Pembelajaran Luring dan Daring Terhadap Pemahaman Siswa. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 441-448. doi: <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3415>
- Koni Olive Tunas, R. D. (2024). Kurikulum Merdeka: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Kebebasan dan Fleksibilitas. *Jurnal on Education*, 6(4), 22031-22040. Retrieved from <http://jonedu.org/index.php/joe>
- M. Farhan Arib, M. S. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(1). Retrieved from <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Madden, C. (2019). Hello Gen Z: Engaging The Generation for Post-Millennials. Sydney: Hello Clarity.
- Patmisari, S.I. (2025). Analisis Gaya Belajar Siswa Generasi Z dalam Perspektif Social Cognitive Theory. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 9(2), 279-291. doi: <https://doi.org/10.20961/jdc.v9i2.104081>
- Sani Susanti, F. A. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86-93.
- Sampaio D, D. A. (2018). Students' Motivation, Concentration and Learning Skills Using Augmented Reality. *4th International Conference on Hight Education Advances (HEAD'18)* (pp. 1559-1566). Valencia: Universitat Politecnica de Valencia. doi: <http://dx.doi.org/10.4995/HEAD18.2018.8249>
- Secil Tumen Akyildiz, K. H. (2021) An Overview of Qualitative Research and Focus Group

- Discussion. *International Journal of Academic Research in Education*, 7(1), 1-15. doi: <https://doi.org/10.17985/ijare.866762>
- Sylvester Donkoh, J. M. (2024) Application of Triangulation in Qualitative Research. *Journal of Applied Biotechnology and Bioengineering*, 10(1), 6-9. doi: [10.15406/jabb.2023.10.00319](https://doi.org/10.15406/jabb.2023.10.00319)
- Tiffany Shahnaz Rusli, R. K. (2024). *Pendidikan Karakter Gen-Z: Tips dan Trik Mendidik Karakter Gen-Z bagi Pendidik*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia. Retrieved from [www.buku.sonpedia.com](http://www.buku.sonpedia.com)
- Trisiana, A. (2020). Penguanan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(02), 31-41.
- Xiaolin, S., Suwarsi, S., Inta, P., Fajarina, A. L., Muflih, M., Retnaningsih, L. N., & Damayanti, S. (2023). The Relationship Between Learning Concentration and Understanding Level Through the Online Learning Process. *Jurnal Keprawatan Respati Yogyakarta*, 10(2), 89–93. <https://doi.org/10.35842/jkry.v10i2.741>

### Biografi Penulis

	<b>Antoni Wahyudi, S.S., M.Fil.</b> adalah seorang Dosen di Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa, Universitas Ma Chung, Malang, Jawa Timur, Indonesia. Riset utamanya adalah seputar keilmuan filsafat. Email: <a href="mailto:antonio.wahyudi@machung.ac.id">antonio.wahyudi@machung.ac.id</a>
	<b>Dr. FX Dono Sunardi, M.A.</b> adalah dosen Sastra Inggris, Fakultas Bahasa, Universitas Ma Chung, Malang. Bidang keahlian dan risetnya adalah kajian sastra, kajian budaya, dan penerjemahan. Email: <a href="mailto:dono.sunardi@machung.ac.id">dono.sunardi@machung.ac.id</a> .
	<b>Rayna Anggraeni</b> adalah seorang mahasiswa Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa, Universitas Ma Chung, Malang, Jawa Timur, Indonesia. Saat ini memiliki ketertarikan dalam pengembangan pembelajaran. Email: <a href="mailto:212410022@student.machung.ac.id">212410022@student.machung.ac.id</a>
	<b>Billy Yosafat Tumilaar</b> adalah seorang mahasiswa Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa, Universitas Ma Chung, Malang, Jawa Timur, Indonesia. Saat ini memiliki ketertarikan dalam pengembangan pembelajaran. Email: <a href="mailto:212410004@student.machung.ac.id">212410004@student.machung.ac.id</a>