

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Dunia yang sekarang berbeda dengan dunia yang kemarin. Pendidikan sebagai wahana transformasi budaya, nilai, ilmu pengetahuan dan teknologi telah berperan menjadi salah satu poros utama untuk berjibaku dengan perubahan ini. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai salah satu kajian yang erat dengan persoalan budaya, nilai dan pengetahuan menjadi komponen yang telah mengalami beberapa kali perubahan serta pengembangan di berbagai sisi, mulai dari perubahan metode dan konten materi. (Sapriya, 2007). Sementara itu objek pengembangan atau sasaran pembentukan PKn adalah keseluruhan ranah sosio-psikologis peserta didik, yakni ranah kognitif, afektif, konatif, dan psikomotorik yang menyangkut status hak dan kewajiban sebagai warga negara. (Winataputra U. S., 2001). Perubahan dan pengembangan dalam PKn masih terus berlangsung hingga saat ini.

PKn secara operasional berlandaskan pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Wahab & Sapriya, 2011), khususnya pada pasal 3 yang menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”. Sedangkan Dalam dimensi kurikuler, Pendidikan kewarganegaraan sendiri mempunyai tujuan agar peserta didik memiliki beberapa kemampuan, yang di antaranya : a) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; b) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti-korupsi; c) Berkembang secara positif dan demokratis untuk

Fauzi Abdillah, 2015

**PENGEMBANGAN KETERLIBATAN WARGA NEGARA MELALUI PENGGALANGAN DANA ONLINE UNTUK MEMUPUK TANGGUNG JAWAB SOSIAL MAHASISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. d) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. (Wahab & Sapriya, 2011, hal. 315). Hal-hal diatas mencerminkan bahwa PKn menjadi salah satu instrumen untuk mengembangkan potensi-potensi yang diperlukan untuk kehidupan demokrasi.

Kehidupan demokrasi Indonesia tentu berbeda dengan negara lain. Mengutip Winataputra (2012), bahwa

“...*pilar-pilar demokrasi konstitusional Indonesia* yakni cita-cita, nilai, dan prinsip demokrasi Indonesia yang: berlandaskan Ketuhanan Yang Maha Esa, memberikan jaminan hak azasi manusia, berdasarkan kedaulatan rakyat, bertujuan mencerdaskan bangsa, menerapkan prinsip pembagian kekuasaan negara, mengembangkan otonomi daerah, menegakkan “*rule of law*”, mengembangkan sistem peradilan yang bebas dan tidak memihak, mengutamakan kesejahteraan rakyat, dan melaksanakan prinsip keadilan sosial.” (UUD 1945; Sanusi, 1998; CISED, 1999).

Pilar-pilar tersebut haruslah menjadi pedoman dalam pengembangan pendidikan untuk demokrasi di Indonesia. Salah satunya, yaitu PKn sebagai wahana pendidikan demokrasi juga tidak lepas dari pilar-pilar yang disebutkan di atas karena merupakan bagian integral dalam PKn. Merujuk pada PP No. 32 tahun 2013 tentang perubahan atas PP No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan, pada penjelasannya dikatakan bahwa “Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk Peserta Didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang – Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.”. Hal yang senada juga ditemukan pada peraturan No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi yang berkaitan dengan mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Dengan demikian, secara peraturan telah menegaskan bahwa PKn mempunyai misi dan program pendidikan demokrasi.

Demokrasi memerlukan komponen agar sistem ini bisa berjalan dengan baik, salah satunya yaitu eksisnya warga negara yang aktif. Berkaitan dengan hal tersebut, partisipasi warga negara menjadi krusial karena termasuk juga sebagai tujuan akhir dari PKn. (Winataputra, 2012). Dimensi partisipasi warga negara menurut Quigley, dkk (1991) dalam (Winataputra, 2012), dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk berperan serta secara efektif dalam masyarakat, pengalaman berperan serta yang dirancang untuk memperkuat kesadaran berkemampuan dan berprestasi unggul dari siswa, dan mengembangkan pengertian tentang pentingnya peran serta aktif warganegara. Tujuan-tujuan tersebut dapat terjewantahkan dengan berbagai bentuk peran serta dan aksi-aksi sosial di masyarakat.

Warga negara aktif (*active citizenship*) di definisikan oleh Hoskins dan Mascherini (2009) dari *European Commission's Joint Research Centre* sebagai

*participation in civil society, community and/or political life, characterized by mutual respect and non-violence and in accordance with human rights and democracy* (Hoskins & Mascherini, 2009, hal. 462)

Gagasan ini menunjukkan bahwa partisipasi untuk kehidupan masyarakat pada dimensi publik sesuai dengan konsep HAM dan demokrasi. Maka PKn sebagai pendidikan disiplin ilmu perlu mengkaji lebih jauh mengenai partisipasi untuk keterlibatan warga negara yang diisi oleh berbagai macam kalangan.

Keterlibatan warga negara (*civic engagement*) merupakan suatu kondisi atau norma dimana warga negara secara individual ataupun kolektif berpartisipasi aktif di kehidupan bermasyarakat berdasarkan keterampilan, keahlian, pengetahuan, yang berkombinasi dengan nilai-nilai, motivasi dan komitmen untuk melakukan perubahan dalam rangka meningkatkan kualitas hidup masyarakat menjadi lebih baik. (Jacoby, 2009; Adler & Goggin, 2005; Ehrlich, 2000; Carpini & Keeter, 1996). Dalam dimensi kurikuler, kita mengenal strategi *service learning*, yang merupakan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan antara pengetahuan akademik dengan penyediaan kebutuhan masyarakat khususnya dalam hal pemecahan masalah yang ada, serta untuk meningkatkan pengetahuan, keterlibatan dalam kewarganegaraan serta hubungan dengan masyarakat (Billig,

2009; Celio, Durlak, & Dymnicki, 2011). Strategi tersebut sering digunakan sebagai salah satu media untuk mencapai keterlibatan warga negara, dengan mengaitkan antara teori dan dunia nyata untuk memecahkan masalah yang ada. Pembelajaran pelayanan masyarakat telah membuktikan dirinya sebagai alat pedagogis yang kuat dalam mempersiapkan orang dewasa muda secara sengaja untuk berpartisipasi aktif dalam menangani masalah sosial. (Liu, Leppard, & Nayve, 2012).

Pemecahan masalah yang eksis di tengah masyarakat menjadi misi utama dalam keterlibatan warga negara. Masalah-masalah yang eksis biasanya ditangani secara tradisional, yaitu langsung terjun kelapangan. Hal tersebut dirasa kurang aktual untuk generasi masa kini. Mengingat generasi kini kesulitan untuk mengenal kehidupan tanpa internet, dan banyak menggantungkan kehidupannya pada informasi, komunikasi dan *social networking* yang mereka miliki. Berkaitan dengan hal tersebut, para perumus pendidikan pun banyak membahas mengenai pendidikan untuk *digital native* yang menjadi penghuni utama masa ini. Walau terdapat tantangan yang sekaligus parasit pada generasi *digital native* yaitu berupa aktisime semu seperti *slacktivism*, *clicktivism* dan limpahan informasi yang tidak sedikit bisa menimbulkan mispersepsi serta miskonsepsi dalam penanganan masalah. Hal itu pun menjadi tantangan yang harus dihadapi pula oleh dunia pendidikan, khususnya kehidupan mahasiswa. Kegiatan mahasiswa yang tidak hanya terbatas pada ranah akademis, tapi juga pada perannya sebagai aktivis. Hal tersebut berkaitan slogan perguruan tinggi di Indonesia yaitu Tri Dharma Perguruan Tinggi, yang diantaranya mencakup pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat.

Namun rupanya salah satu dari wilayah Tri Dharma PT yaitu pengabdian masyarakat kurang muncul. Karena biasanya hanya dijalankan secara formalitas belaka dan cenderung efeknya bersifat temporer. Kegiatan-kegiatan pengabdian masyarakat tersebut mencakup pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN), pengabdian bersama dosen, pelaksanaan pengabdian sebagai program kemahasiswaan, berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan, aktif dalam

organisasi kepemudaan dan menjadi relawan dalam kegiatan penanggulangan bencana.

Pengabdian masyarakat dan *volunteerisme* mensyaratkan kepemilikan atas rasa tanggung jawab sosial (*social responsibility*). Beberapa studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa orang yang merasa bertanggung jawab untuk masalah sosial tertentu (kesadaran sendiri untuk bertanggung-jawab) lebih mungkin untuk mengatasi masalah ini dibandingkan dengan mereka yang menganggap tanggung jawab adalah urusan orang lain (Scott & Serek, 2014; De Groot & Steg, 2009; Kaiser & Shimoda, 1999; Zuckerman, Siegelbaum, & Williams, 1977). Pemahaman atas permasalahan yang eksis di tengah masyarakat pun mempengaruhi rasa tanggung jawab sosial yang bisa membawanya pada tindakan untuk mengubah kondisi pada fase yang lebih baik. Pemahaman berdasarkan pengalamannya dalam ikut serta melakukan perubahan, bisa membawa mahasiswa pada kegiatan pengabdian pada masyarakat lebih jauh lagi. Bowmans (2013) dalam penelitiannya mengenai pengalaman dalam berpartisipasi, pada hasil penelitiannya menunjukkan bahwa keanekaragaman pengalaman, berhubungan dengan peningkatan perilaku kewargaan, motivasi dalam berperilaku dan serta besaran efeknya perilakunya itu sendiri.

Namun, dilapangan sering ditemui kendala-kendala dalam pelaksanaan keterlibatan warga negara ini khususnya untuk menangani berbagai masalah di masyarakat. Di antaranya tidak ada tindak lanjut program sosial dikarenakan memang kegiatan pengabdian masyarakat hanya dilaksanakan sebagai acara rutin tahunan, bukan berkelanjutan. Selain itu, untuk mahasiswa yang melakukan pengabdian masyarakat dengan inisiatif sendiri, tidak dapat melanjutkan kegiatannya karena terbentur ketersediaan dana untuk operasional. Maka perlu upaya lebih jauh untuk menangani masalah-masalah ini dari sisi yang lain.

Berkaitan dengan meningkatnya penggunaan internet, mengacu pada laporan *We Are Social* pada bulan Maret 2015 yang melaporkan data pengguna website, mobile, dan media sosial di Indonesia. Data tersebut menunjukkan bahwa setidaknya terdapat 74 juta pengguna aktif media sosial, dimana 64 penggunanya

mengakses media sosial menggunakan perangkat mobile. (Kemp, 2015). Data lebih lengkapnya bisa disimak pada **Gambar 1** di bawah ini.



*Gambar 1* Pengguna website, mobile, dan media sosial di Indonesia

Copyright© AreWeSocial 2015

Laporan ini setidaknya memperlihatkan bahwa *netizen* (masyarakat *online*) di Indonesia kini semakin meningkat populasinya. Dari hal tersebut pula, diasumsikan bahwa warga negara aktif dengan corak aktivismenya yang unik juga muncul di dunia *online*. Konsekuensi lainnya, yaitu adanya keterkaitan konten *online* dengan permasalahan dunia nyata yang saat ini sudah lumrah adanya. Masih berkaitan dengan permasalahan dana yang biasanya menjadi kendala bagi mahasiswa untuk melaksanakan kegiatan sosial, dengan penggunaan untuk dimulai dan agar tetap berkesinambungan, dunia *online* ini menawarkan jalan baru untuk mengentaskan masalah tersebut.

*Crowdfunding* yang merupakan media penggalang dana secara *online* telah berkembang dan populer sejak lima tahun terakhir. Diinisiasi oleh institusi level internasional seperti Kickstarter dan IndieGogo (Davies, 2014), saat ini

Fauzi Abdillah, 2015

**PENGEMBANGAN KETERLIBATAN WARGA NEGARA MELALUI PENGGALANGAN DANA ONLINE UNTUK MEMUPUK TANGGUNG JAWAB SOSIAL MAHASISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*crowdfunding* telah berjumlah lebih dari 600 *platform crowdfunding* di seluruh penjuru dunia (Outlaw, 2015). *Crowdfunding*, menjadi sebuah terobosan baru penggalangan dana secara informal dan mandiri. Penggalangan dana tersebut dimaksudkan untuk mendanai proyek ataupun usaha melalui platform *online* sehingga cakupannya bisa lebih meluas dan beragam sarannya. Selain menjadi jalan masuk untuk dapat mengakses modal sosial, *platform* yang sedang berkembang di seluruh dunia ini juga telah berkembang cukup pesat dengan hasil penggalangan dana yang sudah mencapai \$ 2,67 Milyar di seluruh dunia. (Massolution, 2013). Dari **Grafik 1** kita bisa melihat bahwa jika dibandingkan dengan seluruh lokasi di seluruh dunia, wilayah Amerika Utara dan Eropa masih unggul dalam penggalangan dana ini. Mengacu pada laporan Massolution (2013), jika dibandingkan dengan tahun 2011, pasar *crowdfunding* di wilayah Amerika Utara mengalami kenaikan sebanyak 105%, sedangkan Eropa mencapai 65%. Fenomena ini menunjukkan bahwa *crowdfunding* semakin dilirik khususnya untuk usaha pada segmen komersil.



Sumber: 2013 CF: Crowdfunding Industry Report. Copyright© Massolution

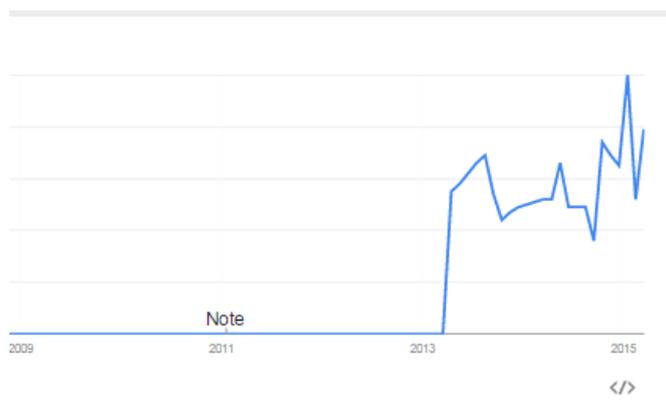
### *Grafik 1 Global Crowdfunding Volumes; The Crowdfunding Map*

Fauzi Abdillah, 2015

**PENGEMBANGAN KETERLIBATAN WARGA NEGARA MELALUI PENGGALANGAN DANA ONLINE UNTUK MEMUPUK TANGGUNG JAWAB SOSIAL MAHASISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

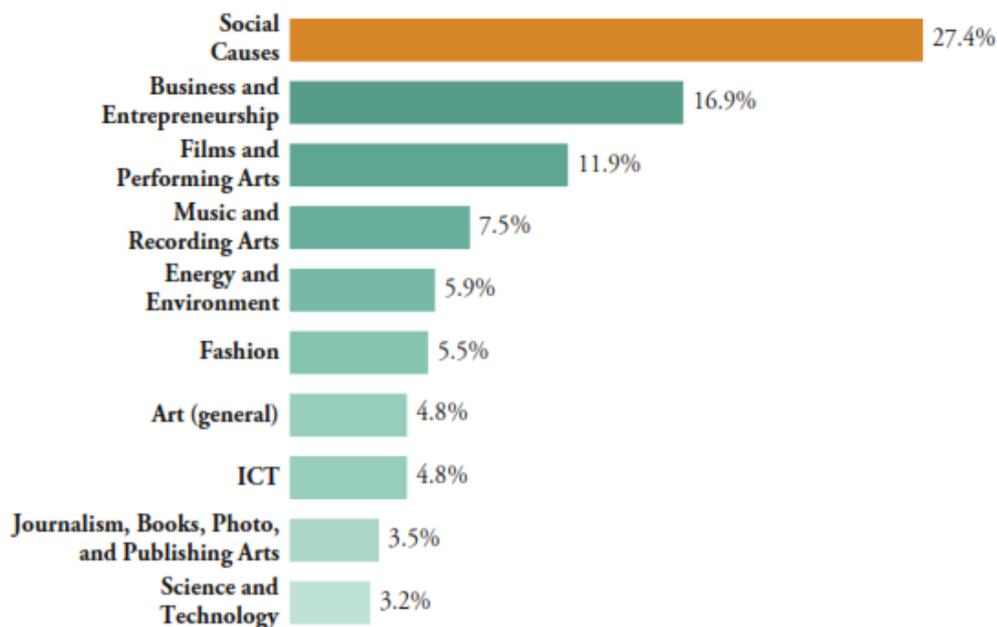
Sedangkan di level nasional, *crowdfunding* baru muncul dan dikenal di Indonesia sekitar tahun 2012 dengan beberapa *pioneer* seperti Patungan.net, AyoPeduli.com dll. Mengacu pada **Grafik 2**, platform *crowdfunding* mulai naik tingkat pencariannya pada tahun 2013 dan itu pun didominasi oleh wilayah Jakarta.



*Grafik 2 Pencarian dengan keyword "Crowdfunding" di Google wilayah Indonesia*

*Sumber: Google Trends*

Memandang *Crowdfunding* dari latar komersial, ternyata dapat diklasifikasikan menjadi tiga macam, antara lain; *not-for-profit* (nirlaba), *for profit* (usaha) dan *intermediate* (Hemer, 2011). Proyek-proyek yang banyak terlaksana di Indonesia cenderung mengarah pada bentuk nirlaba, di mana proyek yang dimaksud bertujuan untuk kepentingan masyarakat dalam lingkup kepedulian terhadap isu kesehatan masyarakat, infrastruktur umum, pembangunan dari dana hibah asing, amal, proyek penelitian umum, *software opensource* dan sebagainya. Oleh karena itu, saat ini *crowdfunding* menjadi sarana kontemporer bagi pihak yang memiliki ide dan keinginan untuk membuat tindakan dan pengelolaan *project* di masyarakat, namun memiliki keterbatasan pada pendanaan, pengalaman dan bimbingan. Sarana tersebut tentu memiliki potensi yang sangat besar untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan kepedulian pada sesama. .



Sumber: 2013 CF: Crowdfunding Industry Report. Copyright© Massolution

*Grafik 3 10 Kategori Terpopuler dalam Crowdfunding*

Proyek nirlaba yang diklasifikasikan pada *volunteerism* menjanjikan terciptanya dampak yang baik pada aspek *civic engagement* para partisipannya. (Caputo, et. al 2009; Morton, et. al, 2012; Henderson, et. al. 2012). Walau studi lain menunjukkan bahwa partisipasi dalam agensi pelayanan sosial melalui *volunteering* atau donasi tidak selalu menunjukkan *civic engagement* yang lebih baik (Schneider, 2007). *Civic Engagement* diterjemahkan Thomas Ehrlich dengan definisi usaha untuk membuat perubahan dalam kehidupan bermasyarakat dan mengembangkan kombinasi dari pengetahuan, kemampuan, nilai dan motivasi untuk perubahan tersebut. (Ehrlich, 2000, hal. vi) Ini artinya hal tersebut dapat mendorong kualitas kehidupan dalam masyarakat melalui jalur politik dan nonpolitik sekaligus. *Crowdfunding* berada dalam dimensi pelayanan/ pengabdian masyarakat dan volunteerisme, apalagi *social cause* atau proyek sosial menjadi kategori paling populer bila kita melihat **Grafik 3**, darinya kita bisa berasumsi bahwa proyek sosial termasuk satu dari sekian varian tipe *Civic Engagement*.

Jika dicermati konsep *Crowdfunding* ini sejalan dengan *Civic Engagement* (Keterlibatan/Partisipasi Warga) yang termasuk dalam ranah *Civic Education* (Pendidikan Kewargaan). Jika Davies (2014) menyebut *Crowdfunding* adalah *Pollada Online*<sup>1</sup>, maka untuk konteks Indonesia, *Crowdfunding* adalah wujud dari *Gotong-royong* secara *Online*. *Gotong-royong* merupakan kepribadian atau karakter bangsa Indonesia. Hal ini pula yang menjadi cikal bakal perumusan Pancasila. Nilai-nilai Pancasila pada dasarnya mencerminkan kehidupan bangsa Indonesia. Semangat gotong-royong telah mengilhami lahirnya sila-sila Pancasila yang dirumuskan oleh para pendiri bangsa. Kearifan lokal yang mempunyai muatan *Civic Engagement* yang menjadi tradisi di tengah masyarakat Indonesia dan merupakan warisan para leluhur bangsa.

Pembelajaran PKn di sekolah dan perguruan tinggi menekankan pada aspek teoritik tentang warga negara dan pemerintah serta hubungan warga negara dengan warga negara dan warga negara dengan pemerintah. Namun seiring perkembangannya, terjadi perluasan makna *Civics* yang melampaui mekanisme pemerintahan dengan memasukkan kesejahteraan masyarakat kedalamnya. Dan mengingat spektrum ke-PKn-an tidak hanya terdapat di bangku sekolah, tetapi juga ada dan harus hidup di tengah masyarakat (*socio-cultural*). *Crowdfunding* berpotensi bisa menjadi sarana yang baik untuk pendidikan kewarganegaraan dan membudayakannya dalam aspek *Civic Engagement*. Platform *crowdfunding* bisa menambah pemahaman nyata, dengan pengetahuan berdasarkan kondisi aktual di lapangan. Lalu dilanjutkan dengan harapan bisa menjawab kebutuhan masyarakat, dan melibatkan kolaborasi antara masyarakat dan kampus (sekolah).

Model *Crowdfunding* yang memiliki karakteristik seperti dibahas sebelumnya tersebut, dipercaya bisa dimanfaatkan sebagai salah satu instrumennya. Di era digital seperti saat ini, situs-situs *Crowdfunding* yang cakupannya mulai dari Internasional sampai ke level nasional banyak tersedia. Melihat keberhasilan proyek-proyek yang telah terlaksana sebelumnya inilah menjadikan platform *crowdfunding* terlihat menawan. membuat model

---

<sup>1</sup> *Pollada*: Tradisi keluarga di Peru untuk mengadakan pesta memakan ayam dengan patungan diantara peserta pesta

Fauzi Abdillah, 2015

**PENGEMBANGAN KETERLIBATAN WARGA NEGARA MELALUI PENGGALANGAN DANA ONLINE UNTUK MEMUPUK TANGGUNG JAWAB SOSIAL MAHASISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*crowdfunding* ini menjadi menarik. Mekanisme yang tidak terlalu rumit, tidak bermodalkan biaya besar untuk memulainya dan bisa untuk semua jenis proyek, termasuk proyek-proyek atau kegiatan yang bergerak di bidang sosial dan untuk kepentingan kesejahteraan masyarakat. Selain itu, penggagas proyek dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif terhadap proyek yang diajukan, dan keorisinalitasan proyek diutamakan.

Banyak penelitian yang mengkaji *civic engagement*, *crowdfunding* dan *social responsibility* walau hanya terbatas pada dimensi masing-masing. Misalkan penelitian mengenai *civic engagement* yang terkait dengan generasi muda dan kampus (Ostrander, 2004; Swaner, 2011; Bhangaokar & Mehta, 2012; Henderson, Pancer, & Brown, 2013), atau pada masa pensiun (Adler & Goggin, 2005), berpartisipasi dalam demokrasi (Bowman, 2011) dan relasi antara *civic engagement* dan sosial kapital (Schneider, 2007; Kalu & Remkus, 2009). Sementara itu untuk *crowdfunding*, di Indonesia masih terbatas penelitian yang mengkaji mengenai crowdfunding, antara lain studi yang menilik *crowdfunding* dari sisi sistem aplikasi data (Gunarsa, Ramadhan, & Saputra, 2012), penerapan *crowdfunding* di Indonesia dan mencari perbedaannya dengan penggalangan model lainnya (Rahayu, 2013). Sementara itu penelitian *crowdfunding* di level internasional antara lain penelitian dengan tema konsep dasar crowdfunding dan dampak setiap konsep (Dehling, 2013), pengembangan *crowdfunding donation-based* bernama *Civic Crowdfunding* (Davies, 2014), faktor keberhasilan proyek dan kampanye *crowdfunding* (Willems, 2013; Paykacheva, 2014), *crowdfunding* pada perspektif entrepreneurship (Hemer, 2011) dan motivasi-motivasi para donatur. (Harms, 2007). Dari kajian-kajian di atas, peneliti belum menemukan penelitian *crowdfunding* pada dimensi dan relasinya dengan pendidikan. Dan untuk penelitian *social responsibility* (tanggung jawab), membahas kaitannya dengan pendidikan karakter di sekolah (Fitriyadi, 2014; Dianti, 2014) dan pengembangan *social responsibility* pada orang dewasa (Wray-Lake, 2010).

Penelitian ini lebih fokus mengkaji mekanisme dan proses *crowdfunding* sebagai instrumen dan sarana masyarakat untuk berperan sehingga *civic engagement* menjadi budaya dan membuat simpul yang erat karena adanya *social*

*responsibility* di tengah - tengah kehidupan bermasyarakat dalam latar pendidikan. Dengan memfokuskan studi pada proyek Bantu Baca oleh Istana Baca Anak Banten (Isbanban) di [kitabisa.com](http://kitabisa.com), penelitian ini melihat bagaimana *crowdfunding* bisa berkontribusi pada *civic engagement* dan *social responsibility* mahasiswa pada setiap prosesnya. Dalam latar *Civic Engagement*, penelitian ini juga melihat relasi antara kampanye yang dilakukan dalam proses *crowdfunding* dengan *social responsibility* pemilik proyek beserta *volunteer*-nya yang berstatus mahasiswa. Dan terakhir, penelitian ini mencari tahu lebih jauh kompleksitas dari motivasi-motivasi partisipan untuk mengambil perannya dalam proyek-proyek *crowdfunding* serta merumuskan pengembangan keterlibatan warga negara melalui media penggalangan dana *online* tersebut.

## **B. Identifikasi dan Perumusan Masalah**

Bertolak dari latar belakang masalah di atas, ditemukan beberapa persoalan penting yang berkaitan dengan praktek keterlibatan warga negara.

*Pertama*, masih belum optimalnya keterlibatan warga negara mahasiswa terutama dalam bidang sosial kemasyarakatan sebagai pelaksanaan salah satu asas Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu pengabdian masyarakat. *Kedua*, masih terbatasnya sarana keterlibatan warga negara dalam ranah *online*. *Ketiga*, masih adanya jarak antara aktivisme *online* dengan dunia nyata. *Keempat*, persepsi mahasiswa terkait partisipasi masih sebatas pada wilayah politik saja, padahal ada wilayah non-politik seperti kegiatan sosial nirlaba yang mensyaratkan kepemilikan atas tanggung jawab sosial dari partisipannya. *Kelima*, masih terbatasnya akses pendanaan untuk kegiatan sosial mahasiswa, jika pun ada bantuan dari lembaga pemerintah, regulasinya cenderung rumit dan memakan waktu. Kepedulian sosial bukan berakhir dalam kalimat dan kata apalagi di dunia maya, tetapi pada aksi nyata. Aksi sosial yang dilaksanakan adalah cerminan dari *civic engagement*, tentu hal itu membutuhkan sarana selain ide dan inisiatif. Penggalangan dana banyak dilakukan oleh organisasi sosial untuk membiayai program kegiatannya, salah satu model penggalangan dana yang mulai berkembang adalah *crowdfunding*.

Sekaitan dengan permasalahan di atas, maka rumusan masalah secara umum yang diajukan ialah: **Bagaimana mekanisme dan hasil dari pengembangan keterlibatan warga negara melalui penggalangan dana *online* untuk memupuk tanggung jawab sosial mahasiswa?**, khususnya yang terlaksana pada proyek *crowdfunding* *Bantu Baca* oleh organisasi *Istana baca anak Banten* di platform *kitabisa.com*.

### C. Fokus Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Penulisan tesis ini pada dasarnya ingin menjawab pertanyaan yang berfungsi sebagai rumusan masalah yang bersifat umum seperti diatas yaitu “Bagaimana mekanisme dan hasil dari pengembangan keterlibatan warga negara melalui penggalangan dana *online* untuk memupuk tanggung jawab sosial mahasiswa?”. Hal ini didasarkan pada asumsi-asumsi bahwa; *Pertama*, mahasiswa yang terlibat dan aktif sebagai partisipan dalam proyek *crowdfunding*, akan memiliki pengalaman yang kuat dalam membangun tanggung jawab sosial pada latar keterlibatan warga negara. *Kedua*, mahasiswa yang aktif dalam penggalangan dana *online* akan memiliki pengalaman sosial dalam membentuk kemampuan keterlibatan warga negara di ranah *online* dan *offline*. *Ketiga*, *crowdfunding* bisa menjadi penunjang dalam pendanaan aksi sosial untuk memupuk rasa tanggung jawab sosial dan keterlibatan warga negara pada mahasiswa. *Keempat*, Mahasiswa yang terlibat di dalam proyek-proyek *Crowdfunding* tersebut bisa memiliki kualitas dan pengalaman yang lebih baik dalam memperkuat implementasi mengenai keterlibatan warga negara di perguruan tinggi untuk menunjang tanggung jawab sosial sebagai salah satu tujuan PKn.

Agar lebih terarah, maka fokus masalah di atas dirinci dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana eksistensi *crowdfunding*, keterlibatan warga negara, dan tanggung jawab sosial pada kalangan mahasiswa?
2. Bagaimana model dan bentuk keterlibatan partisipan proyek *crowdfunding*?

3. Bagaimana relasi keterlibatan warga negara dan tanggung jawab sosial dalam setiap proyek-proyek *crowdfunding*?
4. Bagaimana dampak proyek *crowdfunding* pada mahasiswa yang menjadi partisipan dalam aspek tanggung jawab sosial?
5. Bagaimana mekanisme pengembangan keterlibatan warga negara melalui *crowdfunding* untuk memupuk tanggung jawab sosial pada kalangan mahasiswa?

#### **D. Paradigma Penelitian**

Dalam metodologi penelitian, Paradigma merupakan pola atau model tentang bagaimana sesuatu distruktur (bagian dan hubungannya) atau bagaimana bagian-bagian berfungsi (perilaku yang di dalamnya ada konteks khusus atau dimensi waktu). Capra (1996) mendefinisikan paradigma sebagai ‘konstelasi konsep, nilai-nilai persepsi dan praktek yang dialami bersama oleh masyarakat, yang membentuk visi khusus tentang realitas sebagai dasar tentang cara mengorganisasi dirinya’. (Moleong, 2010, hal. 49) Dari dua paradigma yang sering digunakan (*naturalistic* atau kualitatif dan *positivisme* atau kuantitatif), penelitian ini menggunakan paradigma penelitian *naturalistic* atau kualitatif.

Dengan demikian penelitian ini mengacu pada paradigma kualitatif yang dirinci oleh Lincoln and Guba (Alwasilah, 2009, hal. 78-79) sebagai berikut:

1. Latar tempat dan waktu penelitian yang alamiah
2. Manusia atau peneliti sendiri sebagai instrumen pengumpul data primer
3. Penggunaan pengetahuan yang tidak eksplisit
4. Metode kualitatif
5. Pemilihan sampel penelitian secara *purposive*
6. Analisis data secara induktif atau *bottom up*
7. Teori dari dasar yang dilandaskan pada data secara terus menerus
8. Cetak biru penelitian mencuat dengan sendirinya
9. Hasil penelitian yang disepakati oleh peneliti dan responden
10. Cara pelaporan penelitian gaya studi kasus
11. Tafsir idiografik atau kontekstual

12. Penerapan tentatif dari hasil penelitian
13. Batasan dan cakupan penelitian ditentukan oleh fokus penelitian, dan
14. Mengikuti kriteria khusus untuk menentukan keterpercayaan dan mutu penelitian

Penelitian ini berangkat dari pendapat Winataputra dalam (Wahab & Sapriya, 2011, hal. 97), bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (*Citizenship Education*) merupakan struktur keilmuan yang memiliki paradigma sistemik di dalamnya terdapat tiga domain, yaitu *Pertama*, Domain Akademis, pemikiran yang berkembang di lingkungan komunitas keilmuan. *Kedua*, Domain Kurikuler, dimana konsep dan praksis PKn dalam dunia pendidikan formal dan nonformal. *Ketiga*, Domain Kultural, konsep dan praksis PKn di lingkungan masyarakat. Ketiganya memiliki saling keterkaitan struktural dan fungsional yang diikat oleh *civic virtue* dan *civic culture* yang mencakup *civic knowledge*, *civic disposition*, *civic skills*, *civic confidence*, *civic commitment* dan *civic competence*. Keseluruhan aspek tersebut juga terpadu pada *civic engagement* dan perbedaan ada pada konteks pengajarannya, *citizenship education* mempunyai *locus* di persekolahan sedangkan *civic engagement* di perguruan tinggi. Selaras dengan pendapat Jacoby dan Hollander, “*Educating students for civic engagement is a fundamental value of higher education and essential for future....*” (Jacoby, 2009, hal. 227). Jadi dengan obyeknya mahasiswa, kajian ini bisa dianggap tepat seperti pendapat tersebut.

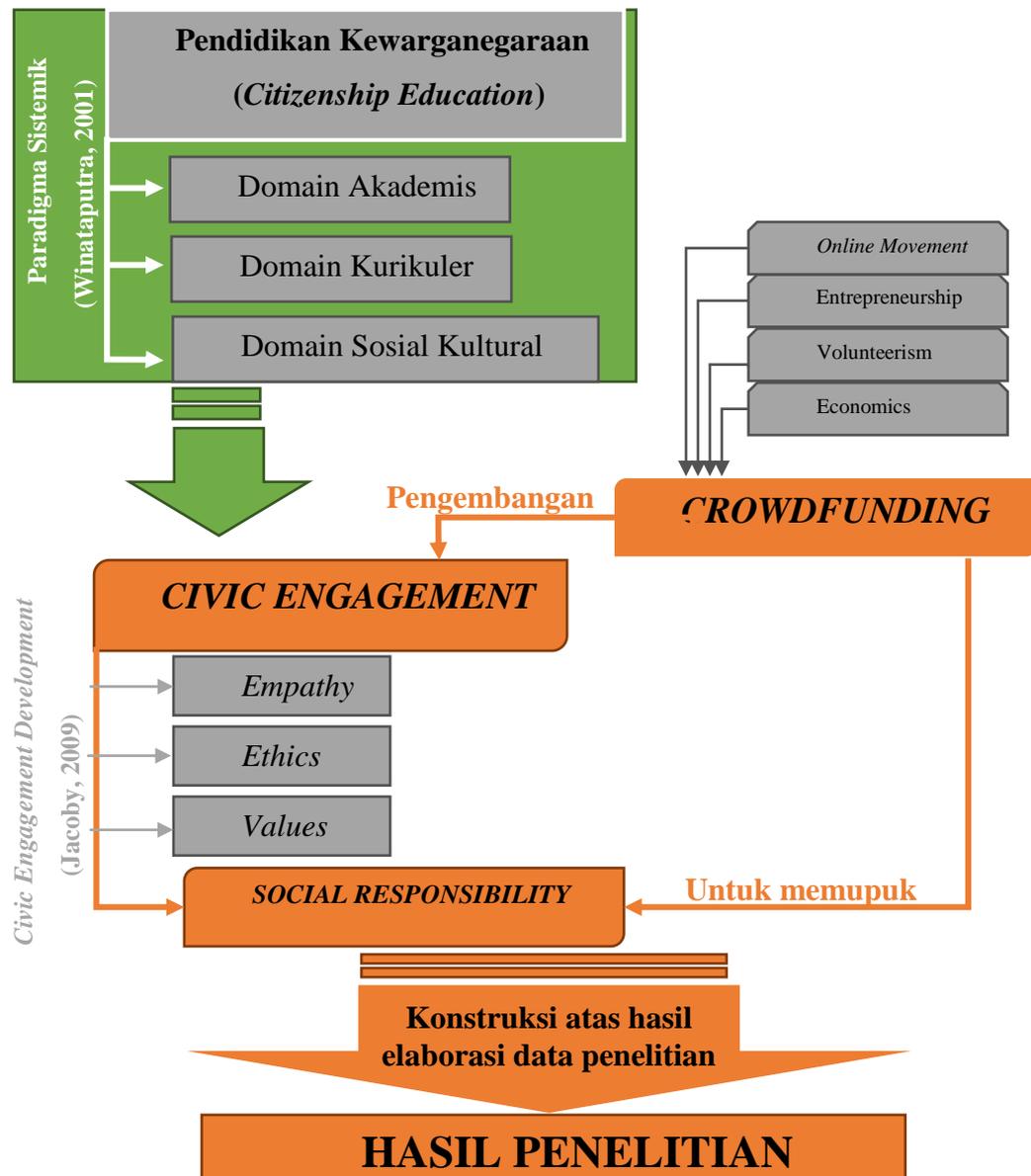
Penelitian ini berlatar dunia *cyber*, dimana obyek kajian utamanya yaitu *crowdfunding*. Di mana kita bisa mendeteksi terdapat *online movement*, *entrepreneurship*, *volunteerism* dan *economics* menjadi satu ke dalam *crowdfunding*. Hal-hal tersebut merupakan penunjang *civic engagement* jika kembali merujuk pada pendapat Jacoby, bahwa “*This includes a wide range of activities, including developing civic sensitivity, participation in building civic society, and benefiting the common good*”. (Jacoby, 2009). Pada sisi sosial, *crowdfunding* merujuk pada aksi untuk memecahkan masalah yang ada di masyarakat dan membawa perubahan terhadapnya.

Sementara sisi *Social Responsibility* menjadi perhatian utama di antara tiga sisi psikologis lainnya yang terlibat dalam *Civic Engagement* antara lain *Empathy, Ethics* dan *Values* agar terfokus. Dimensi ini pula yang dikutip oleh Jacoby (2009)

*“Civic engagement is acting on a heightened sense of responsibility to one’s communities that encompasses the notions of global citizenship and interdependence, participation in building civil society, and empowering individuals as agents of positive social change to promote social justice locally and globally”*

Penelitian ini berangkat dari fakta bahwa instrumen untuk menunjang kehidupan masyarakat yang madani (*civil society*) belum begitu tereksplorasi dengan maksimal. Instrumen tersebut mulai dari budaya, filosofi bangsa, kekayaan khazanah Indonesia sampai instrumen terkini yaitu kemajuan yang sangat pesat di bidang teknologi khususnya di dunia internet.

Dengan asumsi bahwa keterkaitan antara *crowdfunding* dan *social responsibility* pada latar *civic engagement* bisa menjadi strategi untuk pengembangannya kelak di dunia pendidikan maupun non-pendidikan. Alur pikir penelitian ini secara paradigmatik dapat digambarkan dalam bentuk seperti **Bagan 1** di bawah ini:



Bagan 1 Paradigma Penelitian

## E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

- a. Ingin mendeskripsikan berbagai hal tentang eksistensi *crowdfunding*, *civic engagement* dan *social responsibility* di mahasiswa.
- b. Ingin mendeskripsikan peran dan model partisipasi mahasiswa yang menjadi partisipan pada proyek *crowdfunding* dalam berbagai kasus sosial yang menarik

Fauzi Abdillah, 2015

PENGEMBANGAN KETERLIBATAN WARGA NEGARA MELALUI PENGGALANGAN DANA ONLINE UNTUK MEMUPUK TANGGUNG JAWAB SOSIAL MAHASISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- c. Ingin mendeskripsikan hubungan antara *civic engagement* dan *social responsibility* dalam proyek-proyek *crowdfunding* di kalangan mahasiswa.
- d. Ingin mengkaji dan menganalisis dampak proyek *crowdfunding* yang telah dilakukan oleh mahasiswa yang menjadi partisipan dalam dimensi *social responsibility*
- e. Ingin melihat peran dan bentuk partisipasi dari masyarakat dan pemerintah dalam menyukseskan proyek *crowdfunding* dan terciptanya *civic engagement* pada mahasiswa
- f. Ingin mendeskripsikan mekanisme pengembangan *Civic Engagement* melalui *crowdfunding* dalam memupuk *social responsibility* pada mahasiswa

## 2. Manfaat/ Signifikansi Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat/signifikansi sebagai berikut:

### a. Manfaat/ Signifikansi dari segi Teori

1. Menjadi sumbangan bagi akademis khususnya Ilmu Pendidikan Kewarganegaraan untuk memperkaya pengetahuan dalam menghadapi isu-isu yang berkembang di bidang kesejahteraan sosial di masyarakat dalam latar *civic engagement*.
2. Menjelaskan relasi antara *civic engagement* dan *social responsibility* pada aksi sosial di era aktivisme internet.
3. Memberikan pemahaman yang dianggap tepat kepada masyarakat agar memahami peran dan tanggung jawabnya dalam pencapaian sasaran pelaksanaan *Civic Engagement* dalam kegiatan *Crowdfunding*.

### b. Manfaat/ Signifikansi dari Segi Kebijakan

1. Menjadi salah satu bentuk alternatif model dalam pembelajaran pelayanan masyarakat dan mempromosikan *Civic Engagement*.

2. Sebagai bahan masukan bagi Pemerintah dalam menyusun kebijakan dan peraturan terkait pemberdayaan masyarakat berbasis masyarakat seperti *Crowdfunding*.

**c. Manfaat/ Signifikansi dari Segi Praktik**

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan masukan dalam rangka meningkatkan upaya-upaya implementasi teori PKn di kehidupan akademik dan bermasyarakat.

**d. Manfaat/ Signifikansi dari Segi Isu dan Aksi Sosial**

1. Sebagai alat untuk memberikan informasi mengenai pengalaman dan dampaknya pada proyek-proyek *crowdfunding* untuk aksi sosial dalam mewujudkan *civic engagement* di kalangan mahasiswa khususnya, dan masyarakat pada umumnya.
2. Sebagai sarana belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dengan terjun langsung sehingga dapat melihat, merasakan, dan menghayati apakah praktik-praktik *Civic Engagement* yang dilakukan para partisipan *Crowdfunding* selama ini sudah efektif dan efisien.
3. Sebagai referensi untuk mendukung bagian pendanaan pada aksi-aksi sosial dalam latar *civic engagement* dan memupuk *social responsibility* pada setiap pelaksanaan perubahan sosial demi menuju kondisi yang lebih baik.

**F. Struktur Organisasi Tesis**

Tesis yang dikembangkan terdiri 5 bab, yakni bab pertama pendahuluan, bab kedua tinjauan pustaka, bab ketiga adalah metode penelitian, bab keempat adalah hasil dan pembahasan penelitian, serta bab kelima adalah kesimpulan dan rekomendasi.

Pada bab pendahuluan secara rinci akan mendeskripsikan latar belakang penelitian, Identifikasi dan perumusan masalah, Fokus masalah dan pertanyaan

Fauzi Abdillah, 2015

**PENGEMBANGAN KETERLIBATAN WARGA NEGARA MELALUI PENGGALANGAN DANA ONLINE UNTUK MEMUPUK TANGGUNG JAWAB SOSIAL MAHASISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional dan struktur organisasi tesis. Pada bab Tinjauan Pustaka, terlebih dahulu peneliti akan mendeskripsikan tentang kajian-kajian atau teori-teori mengenai *Crowdfunding*, *Civic Engagement* dan *Social Responsibility* serta beberapa penelitian terdahulu sebagai pendukung serta penelitian ini.

Bab selanjutnya adalah metode penelitian. Pada bab ini terdiri atas uraian lokasi dan subyek penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen dan peran peneliti, penentuan subyek penelitian dan sumber data dan analisis data induktif.

Pada bab keempat berisi gambaran atas hasil temuan penelitian selama di lapangan, baik dari hasil observasi maupun dari hasil wawancara dengan para informan serta menyajikan analisa dari hasil observasi dan wawancara di lapangan dengan para informan. Hasil temuan dikaitkan dengan konsep-konsep teori yang telah dipaparkan pada Bab 2. Dan bab terakhir berisi jawaban dari pertanyaan penelitian yang diajukan pada Bab 1 dan rekomendasi dari peneliti yang diharapkan agar menjadi masukan yang bermanfaat bagi pelaku *crowdfunding* baik dari pihak

