

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. 1. Latar Belakang Penelitian**

Saat ini dunia telah memasuki era revolusi industri generasi 4.0 dan *society* 5.0 yang ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi serta perkembangan sistem digital, kecerdasan artifisial, dan virtual. Revolusi industri 4.0 adalah era perubahan analog dengan era digital (Maskuriy, Selamat, Ali, Maresova, & Krejcar, et al., 2014, hlm.3). Perubahan paradigma tersebut berdampak pada semua elemen kehidupan manusia (Lasi et al, 2014, hlm.23, Liao, Rocha, Deschamps, & Brezinski, 2018, hlm.16; Mcphee, Hudson, & Allahar, 2017, hlm.26; Wagner, Herrmann, & Thiede, 2017, hlm.32; Lase, 2019, hlm.113). Perubahan era ini tidak dapat dihindari oleh siapapun sehingga dibutuhkan penyiapan sumber daya manusia (SDM) yang memadai agar siap menyesuaikan dan mampu bersaing dalam skala global serta memahami teknologi secara holistik (Lewin & Mcnicol, 2014, hlm.76; Mayes, Natividad, & Spector, 2015, hlm.151). Peningkatan kualitas SDM melalui jalur pendidikan mulai dari pendidikan dasar dan menengah hingga ke perguruan tinggi adalah kunci untuk mampu mengikuti perkembangan Revolusi Industri 4.0.

Pendidikan Era kini diharuskan mengubah semua sistem dari sistem tradisional ke sistem modern (Xu, David, & Kim, 2018, hlm.82). Tuntutan revolusi industri 4.0 yaitu pendidikan harus mampu menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan yang baik, kemampuan kompetitif secara global untuk meningkatkan kualitas mereka (Dwiyanti, Ana, & Widianingsih, 2018, hlm.24; Hariharasudan & Kot, 2018, hlm.32). Generasi siswa saat ini adalah penduduk asli digital yang tumbuh dengan teknologi digital (Sailin, Mahmor, 2018, hlm.36). Mereka mengerti teknologi karena mereka berpikir dan memproses informasi secara berbeda dari pendahulunya (Venter, 2016, hlm.63; Bolton, Parasuraman, Hoefnagels, Migchels & Kabadayi, 2013, hlm.218). Mereka percaya diri dalam menggunakan teknologi baru seperti Internet, video game, teknologi seluler, youtube, dan alat era digital lainnya (Prenkysy, 2001, hlm.85). McLuhan (2003, hlm. 21) mengemukakan

Dinie Anggraeni Dewi, 2021  
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN  
BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY  
SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

sebuah konsep, yakni pada masa perkembangan teknologi komunikasi akan memicu dunia ini menjadi sebuah *global village* (desa global). Konsep yang dijelaskan oleh Marshall McLuhan memaparkan bahwa tidak ada lagi pembatasan, baik dari sisi waktu maupun tempat dalam komunikasi. Senada dengan Marshal McLuhan, William Paisley (2010, hlm. 5) menyatakan perubahan teknologi telah menempatkan komunikasi di lini terdepan pada revolusi sosial.

Sistem pendidikan di seluruh dunia dengan cepat berubah untuk mengimbangi teknologi terbaru dan membuat persiapan menyeluruh untuk memenuhi harapan belajar abad ke-21 dari penduduk asli digital. Abad ke-21 dilahirkan dan dikembangkan dari lingkungan teknologi yang menghasilkan percepatan akses informasi, percepatan pengembangan teknologi dan proses komunikasi dan kolaborasi dengan pola baru (Sardone & Devlin-scherer, 2010, hlm.46; Faheem et al., 2018, hlm.121). Menurut UNESCO (Hasugian, 2008, hlm. 34) menyatakan bahwa belajar pada abad 21 harus didasarkan kepada empat pilar yaitu *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*. Keempat hal tersebut merupakan soko guru dari pembangunan sumber daya manusia di abad 21 khususnya untuk menghadapi arus informasi dan kehidupan yang terus menerus berubah. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Trilling & Fadel, 2009, hlm. 44) yang menyatakan bahwa ada sejumlah keterampilan yang harus dimiliki di abad 21 diantaranya adalah *critical thinking and problem solving (expert thinking), communication and collaboration (complex communicating), creativity and innovation (applied imagination and invention)*.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, jika kita relevansikan dengan situasi pendidikan di bangsa Indonesia saat ini, sangatlah bergantung pada beberapa aspek diantaranya yang menyangkut karakter seperti cara berpikir, sebaran dan keefektifan pendidikan yang diterima masyarakat, serta penggunaan sains dan teknologi secara bijaksana. Oleh karena itu, tujuan utama pendidikan yang diperlukan adalah mempersiapkan manusia untuk mengarahkannya dalam mengisi kehidupan secara bijaksana, efektif dan bertanggungjawab. Usaha yang dapat dilakukan untuk mewujudkan hal tersebut salah satu kuncinya yaitu dengan

mengembangkan pemahaman melalui Pendidikan Kewarganegaraan yang bersifat multifaset dengan konteks lintas bidang keilmuan.

Pendidikan kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang memiliki perhatian pada warga negara, Perkembangan pembelajarannya di Indonesia berkembang seiring dengan perkembangan demokrasi di Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, menurut Winarno (2011, hlm.67) terdapat paradigma baru Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diantaranya yaitu *civic intelligent*, *civic responsibility* dan *civic participation*. Adapun output yang diharapkan dari Pendidikan Kewarganegaraan ini dapat di jelaskan melalui tiga komponen, yaitu *civic knowledge*, *civic skills* dan *civic disposition*. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki dalam pendidikan abad ke-21 yaitu keterampilan mengenai *civic literacy*. Menurut (Thakur & Thomas, 2014, hlm. 23) yang menyatakan bahwa *civic literacy* adalah suatu pengetahuan tentang bagaimana berpartisipasi secara aktif dalam melakukan perubahan di suatu komunitas masyarakat, sehingga sebagai masyarakat demokratis mereka dapat melaksanakan dan mengetahui fungsinya untuk menciptakan suatu perubahan yang damai. Hal ini sejalan dengan pendapat (Kidwell, hlm. 2006) yang menyatakan bahwa *civic literacy* pada pendidikan abad 21 berfokus pada pentingnya informasi dan memahami proses pemerintahan, mampu berpartisipasi dalam kehidupan sipil serta mengakui implikasi lokal dan global dari keputusan sipil.

Sesuai pendapat Trilling & Fadel, (2009, hlm.209) bahwa salah satu keterampilan yang harus dikembangkan di abad 21 yaitu keterampilan berpikir kritis, dimana hal ini dapat dimanifestasikan juga dalam *civic literacy* sub keterampilan berpikir kritis yang tentunya menjadi hal yang sangat penting dalam menyiapkan siswa untuk menghadapi tantangan global khususnya dalam bidang pendidikan. *Civic literacy* pada abad 21 bersifat fleksibel dan kontemporer karena dikaitkan dalam konteks kehidupan nyata siswa. *Civic literacy* pada pendidikan abad 21 berfokus pada pentingnya informasi dan memahami proses pemerintahan, mampu berpartisipasi dalam kehidupan sipil serta mengakui implikasi lokal dan global dari keputusan sipil. Adapun peran PKn pada abad 21 adalah membina warga negara khususnya generasi penerus yang baik bagi kehidupan berbangsa

dan bernegara yang senantiasa dibekali dengan nilai-nilai yang dapat meningkatkan rasa nasionalisme dan patriotisme. Hal ini tentu sangat dibutuhkan bagi siswa dalam mengembangkan aspek membaca kritis, menulis, dan keterampilan berpikir untuk berpartisipasi dalam masyarakat.

Secara khusus terdapat keterkaitan antara pendidikan abad 21 dengan Pendidikan Kewarganegaraan serta *civic literacy* sebagai output yang ingin dicapai di abad 21 ini. Dalam konteks Internasional, untuk mengukur aspek memahami, menggunakan dan merefleksikan suatu ilmu pengetahuan salah satunya dapat dilakukan dengan uji literasi dalam hal membaca. Menurut *Programme for International Student Assessment (PISA)* dalam *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)* menunjukkan bahwa uji literasi siswa Indonesia pada tahun 2019 memiliki skor 396. Jika di dibandingkan dengan tahun 2018 siswa Indonesia memiliki skor 397 atau sekitar 0,8 % dari skor rata-rata OECD dalam kemampuan literasi membaca yaitu 493. Apabila dibandingkan dengan negara Singapura yang memiliki skor rata-rata 535 atau senilai dengan 15,3% dimana hal ini sangat melebihi dari skor rata-rata. Data PISA, khususnya dalam keterampilan memahami literasi bacaan, menunjukan bahwa kompetensi siswa Indonesia tergolong rendah. Rendahnya keterampilan tersebut membuktikan bahwa proses pendidikan belum mengembangkan kompetensi dan minat siswa terhadap pengetahuan. Praktik pendidikan yang dilaksanakan di sekolah selama ini juga memperlihatkan bahwa sekolah belum berfungsi sebagai organisasi pembelajaran yang menjadikan semua warganya sebagai pembelajar sepanjang hayat.

Beberapa hasil studi mengenai *civic literacy* antara lain dari <https://abclifeliteracy.ca/civic-literacy/> mengenai statistik *civic literacy* di Kanada di hasilkan sebagai berikut :



**Gambar 1.1. Statistik Civic Literacy di Kanada**

Sumber : <https://abclifeliteracy.ca/civic-literacy/>

Gambar 1.1. menjelaskan bahwa *civic literacy* di Kanada ditekankan pada pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk berpartisipasi aktif dalam membuat suatu perubahan di dalam komunitas atau kelompok baik dalam hal pemungutan suara, mengetahui cara kerja pemerintah, dan hak serta tanggung jawab warga negara dan anggota pemerintah yang terpilih. Bila warga negara di Kanada memiliki keterampilan *civic literacy* yang kuat, maka warga negara

tersebut mengetahui bagaimana membuat suara didengar oleh semua tingkat pemerintahan baik sebelum, selama, dan setelah pemilu. Warga negara yang memiliki *civic literacy* lebih cenderung untuk mampu mengidentifikasi masalah politik, membuat perubahan politik yang positif, cenderung tidak terpengaruh oleh kampanye yang negatif dan memecah belah, dan warga negara yang lebih memiliki kemampuan *civic literacy* juga lebih toleran terhadap orang lain dan pandangan politik mereka. Keterbukaan dan penerimaan yang lebih besar terhadap pandangan politik yang berbeda dapat mengarah pada politik di mana lebih banyak suara dan opini yang didengar. (*Civic Literacy Kanada: Jawaban atas berita palsu dan disinformasi, The Samara Center for Democracy, 2015*)

*The Canadian Election Study* menemukan bahwa pada tahun 2015, hanya 60% orang Kanada yang dapat mengidentifikasi perdana menteri mereka, dibandingkan dengan 90% pada tahun 1984. Jejak pendapat tahun 2008 oleh *Dominion Institute* dan Ipsos Reid menemukan bahwa setengah dari responden survei mengira perdana menteri dipilih secara langsung. Sebuah studi pada tahun 2010 menemukan bahwa hampir 20% orang dewasa Kanada tidak memperhatikan berita atau informasi. Para peneliti di Kanada telah menemukan kesenjangan gender dalam kemampuan *civic literacy*: Laki-laki lebih cenderung memiliki "pengetahuan politik konvensional", seperti mampu mengidentifikasi politisi saat ini. Perempuan lebih cenderung memiliki pengetahuan praktis tentang politik, seperti apa manfaat pemerintah dan layanan kesehatan yang tersedia (*What Do Women Really Know? A Gendered Analysis of Varieties of Political Knowledge, Stolle and Gidengil, 2010, hlm. 56*).

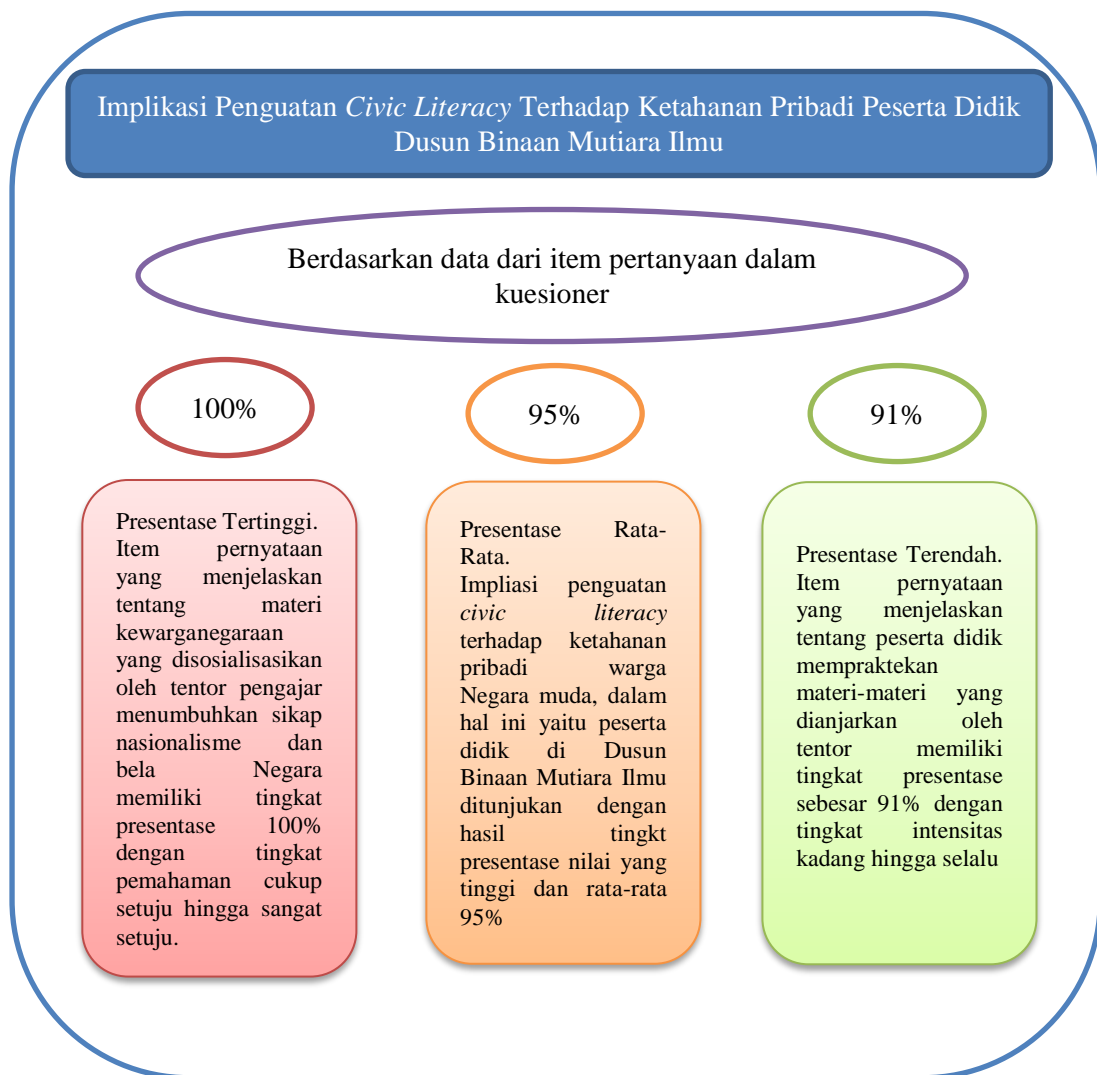
Penelitian selanjutnya oleh Morgan (2016: hlm.98) di Amerika Serikat mengalami penurunan tentang literasi pendidikan kewarganegaraan dan partisipasi kewarganegaraan berada pada titik terendah sepanjang masa (Carnegie Corporation, 2016). Pendidikan kewarganegaraan telah dikelola untuk dipertahankan dan bahkan berkembang, sayangnya pelaksanaan belum optimal. Penelitian (Carnegie Corporation, 2011; Goehring et al., 2000, hlm. 120) menyatakan bahwa *civic literacy* sangat penting untuk dimiliki oleh kaum muda di Amerika Serikat untuk kemajuan serta keterlibatan di masa depan. Kaum muda

adalah masa depan kita, dan masa depan demokrasi kita ada di tangan mereka. Dengan demikian, *civic literacy* wajib dimiliki untuk mempersiapkan siswa memiliki pengetahuan, keterampilan, dan keinginan untuk berpartisipasi sehingga berhasil dalam proses demokrasi. Hal tersebut di atas diperkuat oleh penelitian Garcia & Mirra (2020, hlm.46) menyatakan bahwa literasi kewarganegaraan dapat mendukung keterlibatan pemuda dalam wacana kebijakan dalam konteks digital dan analog. Pendidikan kewarganegaraan di ruang kelas digital harus dimanfaatkan secara online untuk peningkatan literasi kewarganegaraan, seperti aplikasi pembelajaran, alat digital, platform berbasis web.

Penelitian Saputri, Triyanto dan Winarno (2019, hlm. 36) mengeksplorasi tren pendidikan 4.0 yang berkaitan dengan beberapa strategi pembelajaran HOTS (keterampilan urutan berpikir tinggi), 4C (berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas), penguatan pendidikan karakter, dan literasi. Penguatan literasi kewarganegaraan telah menjadi permintaan bersama dengan perkembangan dan teknologi informasi dalam membina warga kritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguatan literasi PKn dalam menopang pembelajaran di era industri 4.0 itu dilakukan dengan menggunakan beberapa strategi antara lain; 1) Pengetahuan PKn melalui perkembangan digital materi pendidikan PKn berbasis literasi; 2) Keterampilan PKn melalui proses pembelajaran HOTS dan 4C; 3) PKn disposisi melalui penguatan pendidikan karakter program. Selanjutnya Penelitian Hamid dan Nurlinasari (2019, hlm. 56) menyatakan bahwa salah satu aspek yang dikembangkan dalam PKn yaitu mengenai *Civic Literacy* khususnya sub keterampilan berpikir kritis. *Civic Literacy* adalah kapasitas pengetahuan atau pondasi masyarakat demokratis dan manifestasi dari *the power of citizen* di mana warga negara dapat melakukan *check and balances* dan dapat mengetahui serta berpartisipasi secara aktif sehingga tercipta perubahan yang baik untuk dirinya dan lingkungan sekitarnya.

Adapun implikasi penguatan *civic literacy* terhadap ketahanan pribadi peserta didik dijelaskan oleh penelitian Raharjo, Armawi, Soerjo (2017, hlm. 69) sebagai berikut :





**Gambar 1.2. Implikasi penguatan *civic literacy* terhadap ketahanan pribadi peserta didik**

Sumber : Raharjo, Armawi, Soerjo (2017, hlm. 69)

Gambar 1.2 menjelaskan bahwa tingkat persentase item pernyataan mengenai implikasi penguatan *civic literacy* terhadap ketahanan pribadi dengan rata-rata tingkat persentase sebesar 95%, presentase tertinggi 100% dan presentase terendah 91%. Secara kognitif rata-rata nilai tersebut menunjukkan suatu tingkat yang tinggi. Implikasi penguatan *civic literacy* terhadap ketahanan pribadi warga negara muda yang dilakukan di Dusun Binaan Mutiara Ilmu pada dasarnya mengarah pada pembentukan warga negara yang baik (*good citizen*), melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan di Dusun Binaan Mutiara Ilmu berupa

Dinie Anggraeni Dewi, 2021  
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN  
 BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY  
 SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**



sosialisasi materi kewarganegaraan dan lomba *civic literacy*. Pembentukan warga negara yang baik tersebut dimulai dari hal yang paling mendasar yaitu terkait dengan pemahaman kognitif (*civic knowledge*), kemudian praktik (*civic skill*) dan sikap (*civic disposition*). Melalui proses tersebut, baik tutor pengajar maupun peserta didik, bersama-sama membangun suatu pola perilaku mandiri, disiplin, tanggung jawab, memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara yang pada akhirnya akan menumbuhkan sikap warga negara yang baik berupa sikap bela negara, nasionalisme, patriotisme, cinta tanah air, melalui perbuatan-perbuatan yang dilakukan sehari-hari.

Dari hasil penelitian di atas, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) semestinya mendapat perhatian besar karena memiliki fungsi strategis sebagai pendidikan nilai moral sekaligus saluran formal-kurikulum bagi pendidikan demokrasi. Kebutuhan suatu negara terhadap keberadaan generasi penerus yang tidak hanya memiliki keunggulan akademik, tapi juga berkepribadian unggul jelas merupakan bagian dari *nation and character building*. Fundamen kehidupan berbangsa dan bernegara pun akan terus kokoh manakala pendidikan karakter dan demokrasi berhasil diterapkan sehingga keberlangsungan pembangunan guna meraih tujuan nasional segera tercapai. Dengan kata lain, tidak ada tugas dan peranan yang lebih penting dalam mengembangkan warga negara yang bertanggung jawab, efektif, dan terdidik selain melalui pendidikan.

*Civic* pengertian dari serapan bahasa asing ke dalam Bahasa Indonesia sebagai upaya penyiapan warga negara (Winataputra dan Budimansyah, 2012, hlm. 11). Makna *kedua*, PKn sebagai *citizenship education* atau konsep yang lebih luas dari *civic education* sebab memaknai PKn tidak semata terbatas program pendidikan formal tetapi juga berbagai kegiatan yang ada di masyarakat. Dilihat dari landasan yuridisnya, “Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.” (Penjelasan Pasal 37 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). Tujuan tersebut kemudian dirincikan ke ruang lingkup PKn dalam kurikulum nasional yang meliputi delapan tema pokok, yaitu a) persatuan dan kesatuan bangsa; b) norma, hukum dan peraturan; c) hak

asasi manusia; d) konstitusi negara; e) kehidupan sosial bermasyarakat; f) kekuasaan dan politik; g) Pancasila dan; h) globalisasi (BSNP, 2006).

Ruang lingkup PKn di atas semakin mengokohkan status PKn sebagai pendidikan demokrasi di Indonesia. Winataputra dan Budimansyah (2012, hlm. 223) menguraikan hubungan praksis antara demokrasi dan pendidikan demokrasi dengan menyebut pendidikan demokrasi sebagai fasilitator bagi warga negara untuk memahami konsep dan prinsip demokrasi. Dalam pendidikan demokrasi, warga negara bukan hanya diajarkan tentang pengertian, konsep, dan prinsip demokrasi, melainkan juga bagaimana memahami, menghayati, mengamalkan, mengembangkan konsep, prinsip, dan nilai demokrasi sesuai dengan status dan perannya dalam masyarakat. Sundawa (dalam Komalasari, 2010, hlm. 98) turut menyebut PKn memiliki formal-pedagogis untuk mendidik warga negara yang demokratis dalam konteks pendidikan formal.

Visi formal-pedagogis tersebut menjadikan PKn sebagai mata pelajaran dan mata pembelajaran untuk mendidik warga negara yang Pancasila, yaitu warga negara yang mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat demokrasi, untuk menggunakan hak dan melapaskan tanggung jawabnya dengan pengetahuan dan keahlian yang dibutuhkan. Ghofir (dalam Komalasari, 2010, hlm. 230-231) turut menjelaskan urgensi PKn dalam rangka menciptakan masyarakat madani di Indonesia. Keberadaan masyarakat madani tersebut dapat dicapai manakala PKn mampu menciptakan warga negara yang memiliki partisipasi bermutu dan bertanggung jawab dalam kehidupan politik, baik lokal, regional, dan internasional.

Pemahaman Kerr dimaksudkan bahwa PKn hanya didefinisikan secara sempit, hanya mewadahi aspirasi tertentu, berbentuk pengajaran kewarganegaraan semata, bersifat formal, terikat isi, berorientasi pada pengetahuan, menitikberatkan pada proses pembelajaran, dan hasilnya mudah terukur (Winataputra dan Budimansyah, 2012, hlm. 6). Dalam kaitan sebagai pendidikan demokrasi, PKn di Indonesia belum beranjak dari “*education about citizenship*” yang hanya mengajarkan “*about democracy*”. Kondisi ini berbanding terbalik dengan *civic education* di negara-negara maju seperti di belahan Amerika Utara,

Eropa, dan Australia yang sudah berbentuk *citizenship education* sehingga sudah berciri “*education for citizenship*” dan prinsip demokrasi telah menjadi perilaku keseharian.

PKn jika dianalisis secara cermat dari sisi ide, instrumentasi, maupun praksisnya memiliki kemiripan dengan *civic education* di negara yang memperoleh predikat maksimal dalam pembelajaran kewarganegaraan, yaitu Amerika Serikat. Namun problem utama perubahan PKn di Indonesia dari bandul minimal menuju maksimal terletak pada nuansa kurikulumnya yang masih bersifat indoktrinasi. Komponen warga negara dalam PKn yang terdiri dari *civic knowledge*, *civic skill*, dan *civic disposition* masih menitikberatkan pada komponen pengetahuan (*civic knowledge*) saja. Kedua komponen yang lain, keterampilan kewarganegaraan dan watak kewarganegaraan, belum tergarap dengan optimal. Ujung-ujungnya terjadi paradoks antara nilai dan fakta yaitu kesenjangan antara konsep dan muatan nilai yang diajarkan PKn dengan fenomena sosial, kultur, politik, ideologis, dan religiusitas yang dilihat oleh para peserta didik. Ketika mereka didoktrin dengan nilai-nilai ideal Pancasila, namun di media cetak, televisi, dan internet setiap hari terpampang berita tentang kekerasan, kebohongan publik, arogansi, korupsi kolektif, pemalsuan ijazah, mafia peradilan, dan sebagainya. Sundawa (dalam Komalasari, 2010, hlm. 100) kemudian menawarkan solusi tentang perlunya pembelajaran PKn, sebagai pendidikan demokrasi sekaligus pendidikan nilai, menjadi pembelajaran yang penuh makna (*meaningfull learning*) demi mengembangkan kehidupan dan perilaku peserta didik.

Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang mempunyai misi mewujudkan *good and smart citizen* sudah semestinya dapat mengembangkan kompetensi siswa secara terintegrasi baik itu *knowledge*, *skills* maupun *disposition* (Branson, 1999). Namun, setelah sekian lama pembelajaran PKn maupun dengan nama lain yang berbeda dimasukkan menjadi pelajaran wajib di persekolahan, pembelajaran PKn masih kurang mengembangkan aspek *skills* dan *disposition*. Hal tersebut dapat dilihat dari kendala-kendala dan keterbatasan yang dihadapi pembelajaran PKn sebagaimana dikemukakan oleh Budimansyah (2009, hlm.21) seperti: (1) masukan instrumental (*instrumental input*) terutama

yang berkaitan dengan kualitas guru/dosen serta keterbatasan fasilitas dan sumber belajar, dan (2) masukan lingkungan (*environmental input*) terutama yang berkaitan dengan kondisi dan situasi kehidupan politik negara yang kurang demokratis. Dengan demikian, pelaksanaan Pendidikan Kewarganegaraan tidak mengarah pada misi yang ideal. Argumentasi di atas sejalan dengan yang dikemukakan oleh Kerr (1999, hlm.5-7), bahwa pembelajaran PKn di Indonesia mencerminkan kategori minimal yang hanya mewedahi aspirasi tertentu, berbentuk pengajaran kewarganegaraan, bersifat formal, terikat oleh isi, berorientasi pada pengetahuan, menitikberatkan pada proses pengajaran dan hasilnya mudah diukur.

Dari pemaparan tersebut, dapat kita ketahui bahwa selama ini proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan lebih menekankan aspek kognitif dibandingkan dengan aspek afektif. Seharusnya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi 3 (tiga) aspek, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Jauhnya perilaku siswa dari isi pesan Pendidikan Kewarganegaraan menurut Wahab (1999, hlm.2) menunjukkan kurang efektifnya pembinaan nilai-nilai moral di sekolah. Bahkan dalam kasus yang lebih besar, yakni berbagai krisis yang dialami Indonesia dewasa ini disebabkan adanya degradasi moral nampaknya bersumber pada kesalahan pendidikan di masa lalu. Banyak faktor penyebab pelajar melakukan pelanggaran dan tindak kejahatan, sehingga tidak dapat disebutkan karena lemahnya salah satu aspek saja yaitu aspek pendidikan (pendidikan formal). Secara terperinci krisis moral yang melanda bangsa Indonesia diungkapkan oleh Winataputra dan Budimansyah (2007, hlm.166) sebagai berikut: Kekerasan, pelanggaran lalu lintas, kebohongan publik, arogansi kekuasaan, korupsi kolektif, kolusi dengan baju profesionalisme, nepotisme lokal dan institusional, penyalahgunaan wewenang, konflik antar pemeluk agama, pemalsuan ijazah, konflik buruh dengan majikan, konflik antara rakyat dengan penguasa, demonstrasi yang cenderung merusak, koalisi antar partai secara kontekstual dan musiman, politik yang kecurangan dalam pelaksanaan pemilu dan pilkada, otonomi daerah yang berdampak tumbuhnya etnosentrisme dan lain-lain.

Kondisi yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara tersebut perlu disikapi dengan bijak, terutama dalam pembinaan generasi muda di lingkungan persekolahan, termasuk dalam pembelajaran PKn terutama dalam penggunaan metode atau model pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran yang mengandung muatan tatanan nilai sehingga dapat diinternalisasikan pada diri siswa serta mengimplementasikan hakekat pendidikan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Adanya kritik masyarakat terhadap materi pelajaran PKn yang kurang bermuatan nilai-nilai praktis namun hanya bersifat politis atau alat indoktrinasi untuk kepentingan kekuasaan pemerintah. Metode pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) terkesan sangat kaku, kurang fleksibel, kurang demokratis, dan guru cenderung lebih *dominan one way method*. Guru PKn mengajar lebih banyak mengejar target yang berorientasi pada kurikulum nasional, di samping masih menggunakan model konvensional yang monoton, aktivitas guru lebih dominan daripada siswa, akibatnya guru seringkali mengabaikan proses pembinaan tatanan nilai, sikap, dan tindakan; sehingga mata pelajaran PKn tidak dianggap sebagai mata pelajaran pembinaan warganegara yang menekankan pada kesadaran akan hak dan kewajiban tetapi lebih cenderung menjadi mata pelajaran yang jenuh dan membosankan.

Maka dari itu dalam proses pembelajaran harus dirancang suatu model pembelajaran dimana siswa harus mampu mengembangkan seluruh potensinya agar menjadi warganegara yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif, demokratis dan bertanggung jawab, sehingga perlu dikembangkan suatu proses pembelajaran yang *humanistik* dimana suasana belajar mengajar bersifat kekeluargaan, hangat dan terbuka (Djahiri, 1985, hlm 78). Lebih lanjut Djahiri (2002, hlm.93) mengemukakan bahwa:

Salah satu pembaharuan dalam Pendidikan Kewarganegaraan ialah pola/strategi pembelajarannya, dimana siswa bukan hanya belajar tentang hal ihwal (materi pembelajaran) Pendidikan Kewarganegaraan melainkan juga belajar ber-Pendidikan Kewarganegaraan atau praktek, dilatih uji coba dan mahir serta mampu membakukan diri, bersikap perilaku sebagaimana isi pesan Pendidikan

Kewarganegaraan.

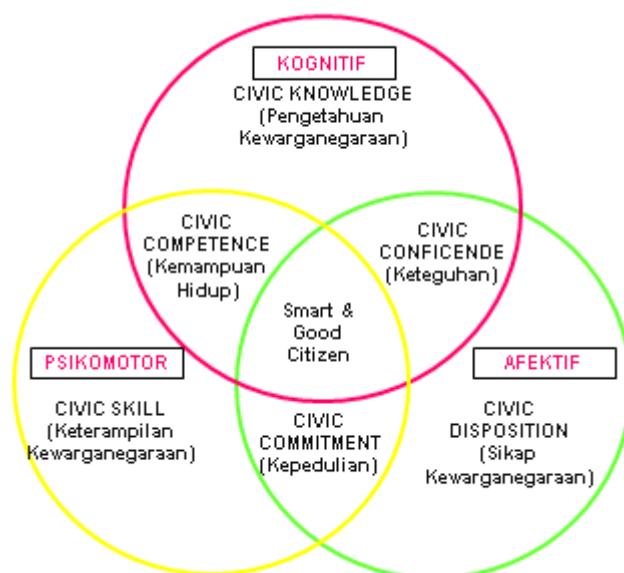
Hal ini sejalan dengan pendapat Cheng dalam Winataputra dan Budimansyah (2007, hlm.3) bahwa kurikulum dan pembelajaran yang perlu dikembangkan untuk abad ke-21 ini seyogyanya mengembangkan visi “*globalization, localization, and individualization for multiple intelligence*”. Visi tersebut pada dasarnya terpusat pada pengembangan “*learning intelligence*” dalam dimensi-dimensi “*social, cultural, political, economic, and technological intelligences*”, sebagaimana dikenal secara utuh dalam “*Pentagon Theory of Contextualized Multiple Intelligence*”. Sehingga Pendidikan Kewarganegaraan menjadi bersifat dan bermuatan multidimensional yang menuntut adanya upaya pengembangan kurikulum dan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang berorientasi pada konsep “*contextual multiple intelligence*” dalam nuansa lokal, nasional dan global.

Model pembelajaran yang dianggap mendukung dalam pembelajaran PKn, khususnya dalam upaya mengembangkan kompetensi siswa melalui pembelajaran berbasis *project citizen*, karena model ini bertujuan untuk memotivasi dan memberdayakan para siswa dalam menggunakan hak dan tanggung jawab kewarganegaraan yang demokratis, sehingga siswa dilatih untuk menerapkan sikap positif terhadap pelaksanaan demokrasi yang berlaku di masyarakat dan negara serta diharapkan siswa dapat melaksanakan segala aktivitasnya dengan baik.

Budimansyah (2009, hlm.1) menjelaskan bahwa “*Project Citizen* merupakan satu *instructional treatment* berupa kegiatan pembelajaran yang berbasis masalah (*social issues or problems*) bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), watak (*disposition*) warganegara yang demokratis dan memungkinkan untuk mendorong partisipasi dalam pemerintahan dan masyarakat sipil yang beradab.” *Project citizen* sebagai suatu inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami teori secara mendalam melalui pengalaman belajar praktik-empirik yang dapat mendorong kompetensi, tanggung jawab, dan partisipasi peserta didik, belajar menilai dan mempengaruhi kebijakan publik (*public policy*), memberanikan diri

untuk berperan serta dalam kegiatan antar siswa, antar sekolah, dan antar anggota masyarakat.

Program ini memberikan peluang yang menantang kepada siswa untuk melibatkan diri secara aktif dalam organisasi-organisasi pemerintahan dan kemasyarakatan, mengungkap berbagai permasalahan di sekolah maupun di masyarakat sekitar dan memperoleh sumber intelektual yang diperlukan untuk kewarganegaraan yang demokratis yang bertanggung jawab. Budimansyah (2009, hlm.23) mempertegas bahwa fokus perhatian dari model *Project Citizen* ini adalah pengembangan “*civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), *civic dispositions* (kebajikan kewarganegaraan) *civic skills* (keterampilan kewarganegaraan), *civic confidence* (kepercayaan diri kewarganegaraan), *civic commitment* (komitmen kewarganegaraan), *civic competence* (kompetensi kewarganegaraan)” yang bermuara pada berkembangnya “*well-informed, reasoned, and responsible decision making* (kemampuan mengambil keputusan berwawasan, bernalar, dan bertanggung jawab”. Warga negara yang memiliki *Civic Knowledge*, *Civic Dispositions* dan *Civic Skill* adalah warga negara yang *Confidence*, *Competence* dan *Commitment* yang selanjutnya disebut sebagai *smart and good citizen*. Dapat dilihat dari skema sebagai berikut :



**Gambar 1.3. Konsep *Smart and Good Citizen***

Sumber: (Winataputra dan Budimansyah, 2007, hlm.31)



Budimansyah (2008, hlm.184) selain pengetahuan kewarganegaraan, *project citizen* bertujuan untuk membantu perkembangan berbagai kecakapan kewarganegaraan yang penting bagi kewarganegaraan demokrasi. Berbagai aspek dari program tersebut dan interaksi siswa dengan teman sekelas mereka, perwakilan pemerintah, dan organisasi non pemerintah pada waktu penelitian yang intensif mengenai masalah masyarakat memungkinkan para siswa memiliki banyak kesempatan untuk menerapkan kecakapan intelektual dan kecakapan partisipasi. Kemudian, melalui keikutsertaan mereka dalam *Project Citizen*, para siswa memiliki satu kesempatan untuk mengembangkan berbagai watak kewarganegaraan dari masyarakat yang demokratis seperti arti nilai politik, kepentingan politik, toleransi politik, komitmen terhadap pelaksanaan hak kewarganegaraan yang demokratis, komitmen terhadap tanggung jawab kewarganegaraan, komitmen terhadap konstitusionalisme, dan kecenderungan untuk berpartisipasi. Ciri-ciri pembawaan ini, yang dapat dikembangkan melalui *Project Citizen*, mendorong partisipasi yang bertanggung jawab dan efektif oleh warga negara dalam demokrasi yang mereka jalankan.

*Project citizen* yang dimaksud di sini yaitu model pembelajaran berbasis portofolio yang dikembangkan atas dasar pendekatan *reflective inquiry* yang secara generik memiliki langkah-langkah sebagai berikut (1) mengidentifikasi masalah kebijakan publik yang ada dalam masyarakat; (2) pemilihan masalah sebagai fokus kajian kelas; (3) pengumpulan informasi terkait masalah yang menjadi fokus kajian kelas; (4) pengembangan suatu portofolio kelas; (5) penyajian portofolio (*show case*); (6) kajian pengendapan atas pengalaman belajar yang dilakukan (Nusarastriya dkk, 2013, hlm. 446). Tahapan *project citizen* ini memiliki kedekatan dengan pendekatan saintifik yang digagas dalam Kurikulum 2013 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) namun lebih menitikberatkan pada studi kasus dan pemecahan masalahnya (*case study and problem solving*). Peserta didik diajarkan untuk secara kontekstual berpikir dan bertindak berdasarkan ruang dan waktu di mana mereka tinggal, memahami persoalan di sekitar, untuk kemudian memberikan respon balik dengan atribut-atribut kewarganegaraan modern yang demokratis, humanis, partisipatif dan

bertanggung jawab.

Dengan demikian, penggunaan model *project citizen*, dapat lebih memotivasi belajar siswa, karena strategi instruksional yang digunakan dalam model ini menurut Budimansyah (2009, hlm. 23) bertolak dari strategi “*inquiry learning, discovery learning, problem solving learning, research oriented learning*”. Sehingga pembelajaran ini sesuai dengan pendapat Somantri (2001, hlm.225), bahwa “untuk meningkatkan keberhasilan dalam pendidikan moral hendaknya dalam topik-topik tertentu digunakan pendekatan metode penyampaian yang berorientasi pada *field psychology*, pendekatan pemecahan masalah dan metode inkuiri.” Selanjutnya dijelaskan pula tentang perlunya “*hidden curriculum*” agar seluruh program di sekolah dan masyarakat memberikan sumbangan dalam meningkatkan keberhasilan pendidikan moral, dimana pembelajaran *project citizen* sebagai model adaptif paradigma baru dalam PKn yang memiliki muatan pendidikan nilai moral.

Lebih lanjut model pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendorong dan memberdayakan para siswa melaksanakan hak dan tanggung jawab sebagai warga negara yang demokratis melalui pengkajian terhadap isu-isu kebijakan publik secara intensif baik di sekolah maupun di masyarakat. Bahan-bahan belajar dirancang untuk membantu siswa belajar mengawasi dan mempengaruhi kebijakan publik, mengembangkan keterampilan yang diperlukan oleh seorang warga negara yang bertanggung jawab, dan menjadi percaya diri dalam melaksanakan hak dan tanggung jawab kewarganegaraan.

Dalam laporan penelitiannya Jayadiputra (2019, hlm.82) mengatakan belajar dengan model proyek kewarganegaraan sangat cocok untuk dilakukan diterapkan dalam mata pelajaran PKn, karena mata pelajaran PKn berfungsi sebagai kendaraan untuk membentuk kecerdasan, keterampilan, dan karakter warga. Namun, untuk dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik mengajar di pendidikan era revolusi industri 4.0 diperlukan model *project citizen* berbasis digital yang berbentuk aplikasi bukan hanya bersifat tatap muka tetapi pembelajaran daring yang bisa menyediakan peluang bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar melalui proyek kolaboratif untuk menghasilkan suatu produk

(Helle, Tynjälä, & Olkinuora, 2006; Choi, Lee, & Kim, 2019; Basilotta Gómez-Pablos, Martín del Pozo, & GarcíaValcárcel Muñoz-Repiso, 2017).

*Project Citizen* memiliki dampak positif pada perkembangan civic literasi dan kemandirian sipil (Atherton, 2000; Liou, 2004; Root & Northup, 2007; Tolo, 1998; Vontz & Nixon, 1999; Vontz et al., 2000). Pada Skala Efektif untuk Tindakan kewarganegaraan, kelompok perlakuan memiliki pertumbuhan rata-rata dari empat siswa yang beralih dari tidak menunjukkan perasaan keberhasilan pada pretest menjadi menunjukkan peningkatan di posttest. Saat membandingkan pertumbuhan dari pretest ke post dengan pertumbuhan kelompok kontrol, temuannya sangat menonjol. Kelompok kontrol mengalami peningkatan 0,34 poin menunjukkan kemandirian dari pretest ke posttest, yang memperkuat klaim para ahli saat ini praktik tidak memenuhi kebutuhan untuk mengembangkan kewarganegaraan dan kemandirian (Carnegie Corporation, 2011). Penemuan ini mendukung pernyataan bahwa ada kebutuhan untuk perbaikan dalam kurikulum dan metode pengajaran dalam pendidikan kewarganegaraan (Carnegie Corporation, 2011).

Faktor penting yang lain bahwa pengalaman belajar secara kontekstual mengarah kepada proses belajar yang bermakna (*meaningful*), terintegrasi (*integrated*), berbasis nilai (*value based*), menantang (*challenging*) dan mengaktifkan (*activating*) (Budimansyah, 2008). Implementasi *project citizen* di dalam kelas pendidikan kewarganegaraan selain dapat mendekatkan komunikasi antara guru bersama-sama dengan siswa, model belajar ini mampu memberikan suasana belajar yang berbeda kepada siswa. Secara ideal, *project citizen* harus menyediakan ruang partisipasi dan pengalaman praktis bagi siswa sesuai dengan kompetensi dan kemampuan diri siswa itu sendiri agar siswa dapat mengenal peran, tugas, dan fungsi di dalam kehidupan masyarakat sehingga dapat mengembangkan jiwa nasionalisme.

Pembelajaran *project citizen* berfungsi untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa melalui “*fun learning*” dan aktivitas yang dilakukan oleh siswa baik di dalam dan di luar kelas (Adha, 2010, hlm.1; Adha, 2018, hlm.34). Minat belajar siswa yang masih kurang di dalam kelas dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor

seperti siswa yang kurang konsentrasi pada pelajaran (Devadoss & Foltz, 1996, hlm.213), pengaruh kondisi kelas (Devadoss & Foltz, 1996, hlm.213), pengaruh dari lingkungan luar sekolah atau *social environment* (Ryan & Patrick, 2001, hlm. 67), dukungan guru (Goodenow, 1993, hlm.76; Devadoss & Foltz, 1996, hlm. 214) dan faktor lain. Penelitian yang dilakukan oleh Adha (2010, hlm.56) menyatakan bahwa Model belajar *project citizen* didesain untuk memberikan pengalaman kepada siswa di dalam mengembangkan sikap warga negara berdasarkan tiga komponen warga negara yang demokratis yaitu 1) *civic knowledge*; 2) *civic skills*; 3) *civic dispositions* (Vontz et al., 2000, hlm.112). Perkembangan informasi dan teknologi terlebih di dalam era industry 5.0 harus didukung dengan kualitas warga negara yang cerdas, kreatif, partisipatif, prospektif, dan bertanggung jawab. Dengan demikian anggapan siswa selama ini tentang pelajaran PKn yang tidak menarik dan membosankan sedikit demi sedikit menjadi hilang. Kesan tersebut tentunya bukan tanpa alasan, jika dipandang dari proses pembelajaran hal ini timbul mungkin diakibatkan secara substansif mata pelajaran PKn kurang menyentuh kebutuhan siswa atau cara penyajiannya tidak membangkitkan minat belajar siswa (Wahab, 2006, hlm. 26).

*Partnership for 21st Century Learning* (2015) berpendapat bahwa siswa abad ke-21 harus dapat menggunakan teknologi untuk mempelajari konten dan keterampilan sehingga mereka akan tahu bagaimana belajar, berpikir kritis, menyelesaikan masalah, menggunakan informasi, berkomunikasi, berinovasi, serta berkolaborasi. Salah satu kemampuan utama dalam keterampilan abad ke-21 adalah kreatif, kritis dan pemecahan masalah (Laar, Deursen, Dijk, & Haan, 2017, hlm. 75; Rahman, 2019, hlm.45). Center for Civic Education (CCE) menyebut kemampuan berpikir kritis sebagai satu elemen berpikir kritis yang unsurnya meliputi melakukan identifikasi, menggambarkan dan menjelaskan, melakukan evaluasi, tuntutan kemampuan berpendapat, kemampuan mempertahankan pendapat dan kemampuan mendengar (CCE, 2004). Salah satu model pembelajaran yang menerapkan pola pendekatan *critical* dan *problem solving* tersebut adalah pembelajaran *project citizen*. Dalam penelitian ini akan menghasilkan suatu aplikasi *project citizen* berbasis digital sesuai dengan tuntutan

abad-21.

Pembelajaran digital sebagai salah satu alternatif dalam dunia pendidikan yang dapat memberikan layanan dan sumber pembelajaran yang mudah dan cepat diakses. Pembelajaran digital dikembangkan menuju pada terwujudnya sistem pendidikan terpadu yang dapat membangun konektivitas antar komponen yang ada dalam pendidikan sehingga pendidikan menjadi lebih dinamis dan fleksibel bergerak dalam mengadakan komunikasi guna memperoleh dan meraih peluang-peluang yang ada untuk pengembangan pendidikan. Sudah barang tentu semua ini harus diikuti oleh kesiapan seluruh komponen sumber daya manusia baik dalam cara berpikir, orientasi, perilaku, sikap dan sistem nilai yang mendukung pemanfaatan pembelajaran digital untuk kemaslahatan manusia.

Pendidikan Kewarganegaraan semakin terus berkembang di dalam era transformasi seperti sekarang ini. Dunia digital, perkembangan informasi dan teknologi turut memengaruhi aktivitas yang dilaksanakan di dalam kelas pendidikan kewarganegaraan. Dua poin penting yang menjadi perhatian pendidikan kewarganegaraan yaitu: 1) peserta didik harus memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitar siswa dan lingkungan masyarakat; 2) siswa harus dapat membekali diri melalui proses belajar, interaksi, koneksi, dan komunikasi untuk mempersiapkan diri masuk ke dalam persaingan yang semakin kompetitif di era modern saat ini. Dukungan informasi yang semakin cepat sampai ke tangan mahasiswa melalui *smartphone* dan gadget membuka kesempatan yang sangat luas bagi mereka untuk mengakses berita dan informasi yang sedang terjadi di Indonesia dan di negara-negara yang lain. Perkembangan informasi dan teknologi ini yang dapat dimanfaatkan siswa di dalam menyelesaikan proyek melalui model *project citizen* yang berbasis digital. Misi dari model pembelajaran *project citizen* berbasis digital adalah mendidik para peserta didik agar mampu untuk menganalisis berbagai dimensi kebijakan publik, kemudian dengan kapasitasnya sebagai “*young citizen*” atau warganegara muda mencoba memberi masukan terhadap kebijakan publik dilingkungannya secara digital. Hasil yang diharapkan dalam model ini adalah kualitas warga negara yang cerdas, kreatif, partisipatif, prospektif, dan bertanggungjawab.

Dinie Anggraeni Dewi, 2021  
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN  
 BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY  
 SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

Model pembelajaran *project citizen* berbasis digital tidak berdiri sendiri dalam memberikan kemampuan *civic literacy* kepada peserta didik. Dilihat dari konteks ruang, peserta didik tidak dapat dipisahkan dari lingkungan tempat mereka tinggal selain di sekolah tapi juga di rumah dan masyarakat. Penelitian ini belum dimaksudkan untuk memberikan edukasi kepada kelompok lain yang bersinggungan dengan kehidupan peserta didik seperti orang tua dan warga masyarakat, melainkan diharapkan peserta didik tidak sekedar menemukan dan mengaplikasikan literasinya di sekolah. Mereka perlu dibiasakan untuk mendapatkan tantangan (*challenge*) dari lingkungan luar seperti keluarga dan terlebih di masyarakat karena di kedua lingkungan inilah waktu dan kehidupan para siswa akan dihabiskan dan bukan di persekolahan.

Dengan demikian berdasarkan kenyataan tersebut, *project citizen* berbasis digital yang digunakan mempunyai peranan yang strategis dalam meningkatkan *civic literacy* generasi muda. Hal ini dikarenakan salah satu misi Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai pendidikan hukum, yakni membina siswa untuk memahami hak dan kewajibannya sebagai warga masyarakat dan warga negara. kemelekwacanaan warga negara (*civic literacy*) diartikan sebagai kapasitas pengetahuan dan kemampuan warga untuk memahami dunia politik mereka, dengan pengetahuan yang menjadi dasar partisipasi politiknya diharapkan mampu menambah efikasinya. Sedangkan keterampilan partisipatori kemampuan seseorang berpartisipasi dalam berbagai pembuatan kebijakan publik. Dengan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki diharapkan warga negara dapat berpartisipasi secara cerdas dan penuh tanggung jawab, serta terampil dalam melakukan tindakan yang terarah dan efektif.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berpijak pada latar belakang yang peneliti sampaikan, peneliti dapat mengenali beberapa persoalan terkait dengan “Pengembangan model pembelajaran *project citizen* berbasis digital untuk peningkatan *civic literacy* era kewarganegaraan digital”, sehingga melandasi dan relevan dengan penelitian ini, yaitu :

Dinie Anggraeni Dewi, 2021  
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN  
BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY  
SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

1. Belum adanya model pembelajaran *project citizen* yang berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk mendukung pembelajaran abad 21 di Indonesia, baru ada di Calabasas.
2. Diperlukan keterlibatan warga negara dan ikut serta ambil bagian secara aktif dalam kehidupan berwarga negara. Dengan menggali masalah - masalah yang ada di komunitas mereka sendiri maka, mereka akan mengetahui prinsip - prinsip demokrasi yang merupakan inti dari pengetahuan kewarganegaraan.
3. Terdapat kebutuhan dalam mengembangkan keterampilan abad 21 yaitu keterampilan berpikir kritis yang dimanifestasikan dalam *civic literacy*. Namun pada sisi lainnya, Keterampilan berpikir kritis peserta didik saat ini dalam kondisi rendah. Rendahnya keterampilan tersebut membuktikan bahwa proses pendidikan belum mengembangkan kompetensi dan minat siswa terhadap pengetahuan. Praktik pendidikan yang dilaksanakan di sekolah selama ini juga memperlihatkan bahwa sekolah belum berfungsi sebagai organisasi pembelajaran yang menjadikan semua warganya sebagai pembelajar sepanjang hayat.
4. Belum seimbanganya ketercapaian komponen warga negara dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang terdiri dari *civic knowledge*, *civic skill*, dan *civic disposition*.
5. Metode mengajar guru yang masih bersifat klasikal sehingga menyebabkan minat dan motivasi belajar siswa menjadi rendah. Untuk menjawab tantangan tersebut, maka diperlukan suatu model pembelajaran baru yang dapat membiasakan siswa untuk berpikir kritis, mengungkapkan pendapatnya, serta meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn.
6. Adanya kritik masyarakat terhadap materi pelajaran PPKn yang kurang bermuatan nilai-nilai praktis namun hanya bersifat politis atau alat indoktrinasi untuk kepentingan kekuasaan pemerintah..
7. Metode pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) terkesan sangat kaku, kurang fleksibel, kurang demokratis, dan guru cenderung lebih dominan *one way method*. Guru PPKn mengajar lebih banyak mengejar target yang berorientasi pada kurikulum nasional, di samping masih menggunakan model



konvensional yang monoton, aktivitas guru lebih dominan daripada siswa, akibatnya guru seringkali mengabaikan proses pembinaan tatanan nilai, sikap, dan tindakan; sehingga mata pelajaran PPKn tidak dianggap sebagai mata pelajaran pembinaan warganegara yang menekankan pada kesadaran akan hak dan kewajiban tetapi lebih cenderung menjadi mata pelajaran yang jenuh dan membosankan.

### 1.3. Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dirumuskan secara umum, “Bagaimana pengembangan model pembelajaran *project citizen* berbasis digital untuk peningkatan *civic literacy* siswa SMP era kewarganegaraan digital?”. Dari rumusan masalah tersebut, peneliti mengidentifikasi masalah yang lebih rinci dengan tujuan agar lebih terarah dalam pelaksanaan penelitian.

Secara terperinci rumusan masalah khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dan *civic literacy* siswa di SMP Kabupaten Tasikmalaya?
2. Bagaimana Pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menggunakan model *project citizen* berbasis digital untuk peningkatan *civic literacy* siswa era kewarganegaraan digital ?
3. Bagaimana efektivitas model pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menggunakan model *project citizen* berbasis digital terhadap peningkatan *civic literacy* siswa era kewarganegaraan digital?

### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan model pembelajaran *project citizen* berbasis digital untuk peningkatan *civic literacy* siswa SMP era kewarganegaraan digital. Sementara yang menjadi tujuan penelitian secara khusus dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dan *civic literacy* siswa di SMP Kabupaten Tasikmalaya.
2. Mendeskripsikan Pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan (PPKn) menggunakan model *project citizen* berbasis digital untuk peningkatan *civic literacy* siswa era kewarganegaraan digital

3. Mendeskripsikan efektivitas model pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menggunakan model *project citizen* berbasis digital terhadap peningkatan *civic literacy* siswa era kewarganegaraan digital.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah dapat menyumbangkan kontribusi teoritis dan praktis untuk peningkatan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi. Kedua manfaat tersebut diuraikan sebagai berikut:

#### **1.5.1. Segi Teori**

Secara teoritik, penelitian ini diharapkan dapat mengumpulkan, menggali, mengkaji, dan mengorganisasikan informasi seputar kerangka konseptual-teoritis dan implementatif pendidikan *civic literacy* yang dilaksanakan dalam model pembelajaran *project citizen* berbasis digital. Hal ini akan memberikan sumbangan secara konseptual-teoritis bagi pengembangan pembelajaran PKn yang inovatif dalam merespon persoalan sosio-kultural yang ada di masyarakat.

#### **1.5.2. Segi Kebijakan**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi mengenai konsep pendidikan *civic literacy* kepada warga negara muda guna menyiapkan partisipasi politik yang aktif dan bertanggung jawab di masa-masa yang akan datang.

#### **1.5.3. Segi Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pihak-pihak berikut:

- a. Para pengembang kurikulum PKn, terutama tambahan muatan isi pendidikan *civic literacy* dengan menjalin keterpaduan konsep dan praktek pendidikan demokrasi pada peserta didik dan masyarakat.
- b. Peneliti lanjutan, sebagai bahan informasi dan perbandingan agar dikembangkan konsep dan teori lain untuk meningkatkan pembelajaran PKn bagi penumbuhkembangan berpikir kritis pada peserta didik.

#### 1.5.4. Segi Isu dan Aksi Sosial

Secara isu dan aksi sosial, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada pihak-pihak berikut:

- a. Pada masyarakat umum, sebagai bahan refleksi dan motivasi untuk mengambil peran aktif dalam upaya mengutarakan partisipasi politik yang bertanggung jawab melalui media sosial. Sehingga dapat meminimalkan dampak negatif dari perilaku-perilaku nir demokrasi.
- b. Para akademisi, praktisi pendidikan, elit politik, dan tokoh masyarakat, sebagai bahan kontribusi konsep dan paradigma pendidikan politik, pengembangan pendidikan demokrasi, dan pelatihan *civic literacy* dengan mengikutsertakan peran aktif warga negara atau masyarakat.

#### 1.6. Struktur Organisasi Disertasi

Pada bagian ini, penulis memberikan struktur organisasi penelitian secara sistematis sehingga memudahkan pembaca dalam memahami penelitian ini yang berkaitan tentang pengembangan model pembelajaran *project citizen* digital untuk peningkatan *civic literacy* era kewarganegaraan digital. Secara berurutan penelitian ini direncanakan menjadi lima bab. Tiap-tiap bab menjabarkan penjelasan yang mendalam. Bagian dari bab tersebut antara lain:

1. Bab pertama berupa pendahuluan yang terdiri latar belakang penelitian: dalam latar belakang ini penulis memaparkan tentang latar belakang permasalahan yang akan diteliti dan disertai dengan data sehingga permasalahan ini layak untuk diteliti; rumusan masalah penelitian: Dalam rumusan masalah penelitian ini penulis membuat 3 rumusan masalah. Rumusan masalah ini dibuat dengan tujuan agar penelitian memiliki fokus dan penelitian lebih terarah; tujuan penelitian: Dalam tujuan penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu tujuan penelitian secara umum dan tujuan penelitian secara khusus. Tujuan penelitian ini disesuaikan dengan rumusan masalah; manfaat penelitian: Dalam manfaat penelitian disertasi penulis memberikan gambaran bagaimana disertasi tersebut memberikan kebermanfaatan secara teoritis, dari segi kebijakan, dari segi praktik, dan dari segi isu serta aksi sosial.

2. Bab dua berupa landasan teori yang mengkaji tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian disertasi yang terdiri dari kajian teori: teori yang digunakan disesuaikan dengan kajian dalam disertasi dan digunakan dalam pembahasan permasalahan yang dirujuk menggunakan berbagai sumber. Landasan teori mengkaji tentang konsep-konsep, teori-teori, serta memaparkan penelitian-penelitian terdahulu sehingga menjadi acuan penulis dalam melakukan penelitian; penelitian terdahulu yang relevan: penelitian-penelitian terdahulu yang dikaji oleh peneliti lain dijadikan dasar asumsi peneliti untuk memperkaya dan membandingkan penelitian yang diteliti oleh peneliti; kerangka pemikiran: tahapan yang harus ditempuh untuk merumuskan hipotesis dengan mengkaji hubungan teoretis-antarvariabel penelitian; asumsi dasar: sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik; hipotesis penelitian: dugaan sementara yang dikemukakan peneliti sehingga perlu pengujian hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini.
3. Bab tiga berupa metodologi penelitian yang membahas mengenai metodologi penelitian yang memberikan arahan serta gambaran kepada peneliti tentang alur penelitian. Dalam mencari, mengumpulkan dan menganalisis data penulis menggunakan pendekatan-pendekatan serta metodologi penelitian. Hal ini harus dilakukan karena ini merupakan karya ilmiah, sehingga tidak penelitian tidak dilakukan secara asal.
4. Bab empat berupa temuan dan pembahasan terdiri dari deskripsi hasil penelitian: berangkat dari hasil data sesuai realita di lapangan; pembahasan hasil penelitian: melakukan analisis serta membahasnya dengan menggunakan teori-teori yang ada serta dikaji pula dengan data-data yang mendukung dalam penelitian; temuan penelitian: mengidentifikasi beberapa temuan yang didapatkan dari analisis pembahasan dan teori yang berupa pemecahan secara konkret.
5. Bab lima berupa simpulan, implikasi dan rekomendasi. Pada bab lima ini peneliti memberikan kesimpulan, memaparkan implikasi dan terakhir memberikan rekomendasi kepada berbagai instansi terkait. Hal ini dimaksudkan agar penelitian memberikan manfaat kepada semua pihak

khususnya bagi peneliti selanjutnya.

Dinie Anggraeni Dewi, 2021  
*PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN  
BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY  
SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)