

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dunia saat ini dalam kondisi *Borderless* atau dunia tanpa sekat, yang berarti suatu kondisi dimana batas pergaulan antar negara semakin kabur yang menjadikan kita layaknya hidup dalam satu dunia yang sama tanpa dibatasi oleh batas negara satu sama lainnya. Inilah fenomena yang sekarang terjadi diantara berbagai dunia sebagai akibat dari adanya globalisasi (Lewandowski, 2003; Giddens, 1999). Globalisasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam perkembangan teknologi, informasi dan ilmu pengetahuan. Hal ini dapat dilihat dari semakin tingginya minat masyarakat terhadap ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi. Menurut data yang dilansir oleh *We Are Social* yang diterbitkan pada laman [databoks.katadata.co.id](http://databoks.katadata.co.id), pada tahun 2022 pengguna internet di Indonesia sebanyak 204,7 juta. ([databoks.katadata.co.id](http://databoks.katadata.co.id), diakses pada 2 Februari 2023). Globalisasi mempermudah penyebaran perkembangan teknologi, informasi dan ilmu pengetahuan. Masyarakat dunia dengan sangat cepat dan mudah menerima dan merasakan dampak dari adanya perkembangan teknologi, informasi dan ilmu pengetahuan yang dibawa melalui globalisasi. Hal ini membawa beragam perubahan dalam kehidupan masyarakat baik yang bersifat positif maupun negatif.

Kemunculan globalisasi semakin mempercepat perubahan tatanan kehidupan yang ada di masyarakat. Saat ini seiring dengan semakin deras laju globalisasi yang terjadi di dunia telah berhasil membawa dunia memasuki suatu era baru dalam tatanan kehidupan, yaitu era revolusi industri 4.0 dan menuju pada pembentukan *society 5.0*. Karakteristik utama dari era revolusi 4.0 dan *society 5.0* adalah semakin meningkatnya konektivitas, relasi dan interaksi masyarakat dengan sistem digitalisasi, dimana hampir seluruh aspek kehidupan manusia kini bertumpu pada sistem digital. Selain itu, meningkatnya penggunaan kecerdasan artifisial untuk pemenuhan kebutuhan manusia juga menjadi karakteristik dari era revolusi industri 4.0 dan *society 5.0*. Revolusi Industri 4.0 dan *society 5.0* telah

membawa perubahan digitalisasi dalam kehidupan manusia (Maskuriy, Selamat, Ali, Maresova, & Krejcar, et al: 2014). Kondisi ini jelas sangat membawa berbagai dampak bagi tatanan kehidupan masyarakat (Lasi et al, 2014: Liao, Rocha, Deschamp, & Brezinski, 2018; Mcphee, Hudson, & Allahar, 2017; Wagner, Hermann, & Thiede, 2017; Lase, 2019).

Perkembangan teknologi, informasi dan ilmu pengetahuan telah memberikan beragam kemudahan bagi manusia untuk menyelesaikan masalah-masalah kehidupan yang dimilikinya. Manusia dengan bantuan teknologi yang ada saat ini menjadikan kehidupannya lebih efektif dan efisien. Kemudahan akses informasi yang diperoleh masyarakat saat ini adalah salah satu dampak dari globalisasi. Namun demikian, pesatnya perkembangan teknologi bukan tanpa dampak negatif didalamnya. Perkembangan teknologi dan informasi yang cepat sebagai dampak munculnya globalisasi dan karakteristik era baru revolusi industri 4.0 serta *society 5.0* telah memunculkan fenomena *cultural shock* (guncangan kebudayaan) di masyarakat dunia termasuk Indonesia. Masyarakat mengalami guncangan kebudayaan yang begitu luar biasa sebagai akibat ketidaksiapan masyarakat menerima segala perubahan yang begitu cepat. Akibatnya masyarakat terutama generasi muda kehilangan pegangan dalam bertindak.

Pesatnya perkembangan teknologi tidak bisa lagi dihindari, oleh karena itu yang dapat dilakukan saat ini adalah bagaimana menyiapkan masyarakat untuk mampu menguasai teknologi yang ada sehingga mereka mempunyai kompetensi untuk mampu bersaing secara global dan tidak diperbudak dengan teknologi (Lewin & Mcnicol, 2014: Mayes, Natividad, & Spector, 2015). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menyiapkan generasi yang siap akan tantangan teknologi dan global adalah melalui proses pendidikan. Sudah saatnya mengarahkan proses pendidikan menuju sistem pendidikan yang modern (Xu, David, & Kim, 2018). Pendidikan yang dilakukan saat ini adalah pendidikan yang mampu menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan sebagai warga negara global yang memiliki daya saing global (Dwiyanti, Ana, & Widianingsih, 2018; Hariharasudan & Kot, 2018).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Budiarto (2020) menunjukkan hasil bahwasanya generasi muda saat ini banyak yang bertindak cenderung di luar

moral yang berlaku di masyarakat (Budiarto, 2020). Dari penelitian yang telah dilakukan oleh Solihah dkk (2020) saat ini tindakan kekerasan yang dilakukan oleh anak mengalami peningkatan sebagai akibat dari terkikisnya nilai-nilai moral yang ada di masyarakat sehingga diperlukan sebuah upaya yang tersistematis untuk memulihkan kondisi tersebut, misalnya melalui pendidikan yang berbasis budaya untuk tetap memberikan pemahaman kepada remaja akan nilai-nilai luhur budaya yang sangat sarat akan nilai moral sebagai modal untuk bertingkah laku.

Arus globalisasi telah membuat generasi muda cenderung bersikap kebarat-baratan, hedonis, konsumtif, bahkan cenderung apatis terhadap komunitasnya. Krisis akibat globalisasi yang sedang dirasakan dunia saat ini, telah memberikan tanda pentingnya membangkitkan kekuatan lokal bangsa yang dimiliki suatu negara sebagai pengingat akan keberlangsungan eksistensi dari bangsa-bangsa di dunia ini dalam konteks globalisasi (Flew, 2020). Oleh karena itu, untuk menyaring derasnya arus globalisasi yang masuk ke Indonesia diperlukan suatu modal sosial yang kuat yang mampu menjadi filter. Nilai-nilai luhur budaya yang merupakan warisan nenek moyang yang tersosialisasikan dan terlembagakan secara turun-temurun di tengah bangsa Indonesia yang beragam menjadi salah satu modal sosial yang dapat dijadikan sebagai filter arus globalisasi yang masuk ke Indonesia. Nilai-nilai luhur warisan nenek moyang tersebut harus dijaga dan direvitalisasi sehingga mampu menjadi filter yang kokoh untuk menghambat dampak negatif yang ditimbulkan dari globalisasi yang masuk ke Indonesia.

Globalisasi telah memicu dunia untuk memasuki sebuah era baru dalam kehidupan manusia, yaitu era digital. Munculnya era digital diwarnai dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi dan informasi di tengah kehidupan masyarakat. Hampir seluruh kehidupan manusia dikuasai oleh teknologi digital. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Agustinah dan Indriyani (2019) memaparkan bahwasanya saat ini sebagian besar siswa di Cianjur mengalami kecanduan terhadap gawai. Derasnya arus perkembangan teknologi dan informasi semakin membuat kondisi masyarakat Indonesia mengalami perubahan strukturnya. Semakin banyak masyarakat terutama anak muda yang meninggalkan akar budayanya sendiri karena mereka menganggap nilai-nilai budaya itu kuno

(Budiarto, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Suneki (2012) menggambarkan bahwa kondisi saat ini para generasi muda mulai meninggalkan kesenian tradisional dan beralih ke budaya barat. Generasi muda merasa tidak tertarik untuk menyaksikan kesenian tradisional. Hal ini menunjukkan bahwasanya pesatnya arus teknologi dan informasi yang membawa beragam jenis kabaruan di tengah masyarakat telah mulai secara perlahan mengikis eksistensi kebudayaan tradisional asli Indonesia yang disebabkan tidak adanya gairah generasi muda untuk ikut melestarikan budaya daerahnya sendiri (Suneki, 2012). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Maryam dkk (2020) menunjukkan bahwa saat ini pada generasi muda Cianjur banyak ditemukan generasi muda yang menggunakan bahasa yang kasar. Oleh karenanya perlu dilakukan pembinaan sehingga kelak generasi muda ini memiliki kemampuan berbahasa yang sopan sesuai dengan adat istiadat masyarakat Cianjur yang terkenal dengan *someah* (Maryam et al, 2020). Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dipaparkan tersebut diperlukan suatu tindakan nyata untuk tetap menjaga eksistensi kebudayaan daerah sebagai tiang penopang kehidupan bermasyarakat di era globalisasi dan era digital saat ini agar eksistensi kebudayaan daerah tetap terjaga.

Keberagaman budaya yang dimiliki masyarakat bangsa Indonesia merupakan modal sosial untuk mengkontruksi masyarakat menuju masyarakat yang jauh lebih baik lagi dan memiliki etos budaya yang kokoh sebagai ciri jati diri bangsa sebagai bangsa Indonesia. Keberagaman budaya Indonesia ditopang oleh beragam bentuk kearifan lokal yang ada dan dianut oleh masyarakat Indonesia. Kearifan lokal yang berkembang di masyarakat harus direvitalisasi sehingga menjadi modal sosial yang konstruktif untuk memperkuat bangsa Indonesia dalam menghadapi derasnya arus globalisasi. Keberagaman Indonesia tak terelakkan lagi. Masyarakat Indonesia dibentuk oleh berbagai budaya yang berkembang menjadi kearifan lokal yang melembaga di masyarakat Indonesia.

Salah satu bentuk kearifan lokal yang hidup melembaga di tengah masyarakat Indonesia adalah Pilar Budaya Cianjur. Pilar Budaya Cianjur ini merupakan salah satu kearifan lokal yang berkembang di masyarakat Cianjur. Pilar Budaya Cianjur adalah salah satu kearifan lokal Cianjur yang terdiri dari *Ngaos, Mamaos, Maenpo*. Pilar Budaya Cianjur ini menjadi penanda karakter

orang Cianjur. *Ngaos*, dapat dimaknai mengaji atau membaca. *Mamaos* merupakan seni Cianjuran sebagai salah satu bentuk kontemplasi masyarakat Cianjur. *Maenpo*, adalah seni bela diri yang berasal dari daerah Cikalong-Cianjur. (Ristiani, 2019). Cianjur sebagai salah satu daerah transit dan kota penghubung antar beberapa wilayah lainnya di Jawa Barat dan DKI Jakarta. Hal ini membuat mobilitas penduduk kota di Cianjur relatif tinggi. Banyak orang-orang kota yang berkunjung ke Cianjur dan membawa budaya mereka menjadikan masyarakat Cianjur mengalami *cultural shock*. Munculnya budaya kosmopolitan yang dibawa oleh orang-orang kota yang datang ke Cianjur menjadikan budaya lokal yang semula hidup di tengah masyarakat Cianjur lambat laun terkikis.

Agar kebudayaan lokal dapat terus terlembagakan dalam kehidupan masyarakat terutama para generasi muda, diperlukan suatu tindakan nyata bersifat positif yang dilakukan oleh warga negara yang diwujudkan dalam bentuk keterlibatannya dalam melestarikan budaya lokal. Keterlibatan warga negara (*civic engagement*) adalah suatu kondisi dimana masyarakat sebagai warga negara ikut terlibat dan melibatkan diri berpartisipasi aktif dalam berbagai sendi kehidupan sebagai akibat dari kedudukannya sebagai warga negara dari suatu bangsa berdasarkan kemampuan serta kapasitas yang dimilikinya (Jacoby, 2009). *Civic engagement* merupakan suatu keharusan bagi setiap warga negara sebagai bentuk loyalitas warga negara terhadap komunitasnya. Peserta didik sebagai warga negara muda harus dibina sehingga mampu memiliki keterlibatan warga negara yang baik sehingga keberadaannya di masyarakat dapat memberikan kontribusi terhadap pembangunan komunitasnya. Keterlibatan warga negara yang diharapkan terbentuk adalah keterlibatan yang bercirikan jati diri bangsa Indonesia, yaitu keterlibatan berbasis kearifan lokal pilar budaya Cianjur.

Pembentukan keterlibatan peserta didik di tengah komunitasnya dapat diupayakan melalui Pembelajaran PKn. Untuk mengembangkan keterlibatan berbasis kearifan lokal pilar budaya Cianjur pada diri peserta didik, maka pembelajaran PKn harus mampu mengintegrasikan nilai-nilai kehidupan yang bersumber dari nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam Pilar Budaya Cianjur ke dalam Pembelajaran PKn. Perlu adanya transformasi nilai-nilai kearifan lokal Pilar Budaya Cianjur ke dalam pembelajaran PKn sehingga melalui

pembelajaran PKn dapat mengembangkan keterlibatan warga negara berbasis kearifan lokal Pilar Budaya Cianjur. Untuk mendukung proses transformasi nilai kearifan berbasis budaya tersebut diperlukan suatu model pembelajaran. Model pembelajaran ini diperlukan sebagai alat atau jalan untuk melakukan transformasi nilai kearifan berbasis budaya ke dalam dunia pendidikan.

Model Pembelajaran Proyek Partisipatif sebagai salah satu bentuk inovasi model pembelajaran yang dikembangkan dari model pembelajaran *service learning*, model pembelajaran berbasis proyek dan model pembelajaran berbasis budaya sudah saatnya dikembangkan. Model pembelajaran proyek adalah model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk terlibat dalam sebuah proyek. Dengan model pembelajaran proyek peserta didik akan lebih memahami apa yang telah diajarkan dan melalui pembelajaran proyek peserta didik dapat belajar memecahkan suatu masalah sehingga kemampuan memecahkan masalah dan daya nalar kritis peserta didik dapat berkembang dengan baik. (Bell, 2010). Model pembelajaran *service learning* adalah sebuah model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam usaha pemecahan masalah yang ada di lingkungan sekitar siswa. Dengan model pembelajaran *service learning* ini akan mampu mengembangkan keterlibatan siswa dalam kehidupan nyata disekitarnya. Model pembelajaran berbasis budaya adalah sebuah model pembelajaran yang mengintegrasikan budaya ke dalam proses pembelajaran. Dengan model pembelajaran berbasis budaya dapat meningkatkan karakter berbudaya siswa sehingga siswa tidak akan tercerabut dari akar budayanya. Dengan mengkombinasikan model pembelajaran proyek, *service learning* dan model pembelajaran budaya diharapkan akan mampu membentuk karakter berbudaya siswa, kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah dan akan mampu mengembangkan keterlibatan siswa dalam lingkungan masyarakat sekitar.

Dengan Demikian, berdasarkan fenomena yang telah diuraikan dalam pemaparan permasalahan yang dihadapi, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap kearifan lokal Pilar Budaya Cianjur yang akan ditransformasikan ke dalam pembelajaran PKn di sekolah guna mengembangkan keterlibatan peserta didik sebagai warga negara muda yang kemudian peneliti

rumuskan dalam judul penelitian “Model Pembelajaran Proyek Partisipatif Berbasis Budaya Cianjur Dalam Pembelajaran PKn Untuk Mengembangkan *Civic engagement* Peserta Didik SMA”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Masih rendahnya keterlibatan peserta didik dalam kedudukannya sebagai warga negara muda yang bercirikan Indonesia menghantarkan peneliti untuk menggali lebih jauh tentang bagaimana cara untuk mengembangkan *civic engagement* (keterlibatan) dari peserta didik di Sekolah Menengah Atas dalam konteksnya sebagai warga negara muda yang bercirikan nilai kearifan lokal Indonesia yaitu nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam Pilar Budaya Cianjur.

Adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kondisi faktual pembelajaran PKn yang mengandung nilai-nilai kearifan Pilar Budaya Cianjur dalam mengembangkan *civic engagement* peserta didik?
2. Bagaimana pengembangan Model Pembelajaran Proyek Partisipatif (MP3) berbasis Budaya Cianjur dalam Pembelajaran PKn untuk mengembangkan *civic engagement* peserta didik?
3. Bagaimanakah efektifitas Model Pembelajaran Proyek Partisipatif (MP3) berbasis Budaya Cianjur dalam pembelajaran PKn untuk mengembangkan *civic engagement* peserta didik?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka penelitian ini memiliki beberapa tujuan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kondisi faktual pembelajaran PKn dan *civic engagement* peserta didik.
2. Mendeskripsikan pengembangan Model Pembelajaran Proyek Partisipatif (MP3) berbasis Budaya Cianjur dalam Pembelajaran PKn untuk mengembangkan *civic engagement* peserta didik.



3. Menguji efektifitas Model Pembelajaran Proyek Partisipatif (MP3) berbasis Budaya Cianjur dalam pembelajaran PKn untuk mengembangkan *civic engagement* peserta didik.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai sumbangsih kemanfaatan baik secara praktis maupun teoritis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut:

##### **1.4.1 Dari Segi Teoritis**

Peneliti berharap penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat secara teoritis, yang mana manfaat tersebut dapat dijadikan untuk pengembangan keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan. Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan sumbangan keilmuan bagi Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu berupa:

- a. Gagasan konseptual tentang nilai-nilai kearifan lokal Pilar Budaya Cianjur yang dapat dijadikan sebagai materi pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan berbasis Budaya.
- b. Kerangka konseptual Model Pembelajaran Proyek Partisipatif berbasis Nilai Kearifan Pilar Budaya Cianjur yang dapat mengembangkan *Civic engagement* peserta didik sebagai warga negara muda sehingga kelak mampu menjadi warga negara yang baik yang tetap menjunjung tinggi nilai-nilai keIndonesiaan.
- c. Gagasan konseptual tentang *Civic engagement* yang bercirikan nilai-nilai kearifan Lokal Pilar Budaya Cianjur guna membangun *Civic engagement* yang bercirikan KeIndonesiaan.

##### **1.4.2 Dari Segi Kebijakan**

- a. Memberikan gambaran tentang pembelajaran PKn yang kemudian dapat tindaklanjuti sebagai landasan untuk menentukan kebijakan pendidikan, khususnya pelaksanaan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di tingkat persekolah.



- b. Memberikan solusi sebagai upaya untuk mengembangkan tingkat keterlibatan peserta didik dalam rangka proses pelestarian budaya Cianjur.
- c. Memberikan informasi gambaran tentang pembelajaran PKn berbasis budaya yang lebih mampu mengembangkan *civic engagement* peserta didik dalam rangka pelestarian budaya untuk kemudian dapat dijadikan landasan untuk menentukan rancangan peta jalan pelestarian budaya lokal.

### 1.4.3 Dari Segi Praktis

Penelitian ini selain memiliki manfaat dari segi teoritis, juga diharapkan memiliki kebermanfaatan dari segi praktis. Adapun manfaat dari segi praktis penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Pemerintah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan pemerintah dalam mengambil kebijakan pelaksanaan Pendidikan Kewarganegaraan berbasis Budaya yang mampu meningkatkan *civic engagement* peserta didik.
- b. Bagi kalangan akademisi, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian lanjutan.
- c. Bagi masyarakat, hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih pemikiran akan pentingkan *civic engagement* yang bercirikan nilai kerarifan lokal di tengah derasnya arus disrupsi.

### 1.4.4 Dari Segi Aksi Sosial

- a. Memberikan pemahaman kepada para peserta didik akan pentingnya keterlibatan mereka dalam proses pelestarian budaya lokal di tengah arus globalisasi dan era digital saat ini.
- b. Memberikan pengalaman kepada para peserta didik untuk mampu terlibat langsung di tengah masyarakat dalam upaya pelestarian budaya lokal.

## 1.5 Struktur Organisasi Disertasi

Sistematika penulisan yang digunakan dalam disertasi ini adalah sebagai berikut:

1. Bab 1 Pendahuluan terdiri atas:
  - a. Latar Belakang Penelitian: pada bagian ini berisi pemaparan tentang permasalahan mudarnya eksistensi budaya lokal di tengah generasi muda, serta masih belum berkembangnya *civic engagement* siswa dalam upaya penyelesaian permasalahan di masyarakat dan usaha pelestarian budaya lokal. Pada latar belakang ini juga dipaparkan salah satu bentuk solusi yang ditawarkan untuk mengembangkan *civic engagement* siswa adalah dengan mengembangkan model pembelajaran proyek partisipatif berbasis budaya Cianjur dalam pembelajaran PKn.
  - b. Rumusan Masalah Penelitian: pada bagian ini secara terperinci diuraikan masalah yang menjadi fokus dari penelitian yang dilakukan. Permasalahan yang diteliti dalam riset ini memfokuskan tentang bagaimana gambaran faktual pembelajaran PKn dan *civic engagement* siswa, bagaimana pengembangan model pembelajaran proyek partisipatif berbasis budaya Cianjur dalam pembelajaran PKn untuk mengembangkan *civic engagement* siswa, dan bagaimana efektifitas dari model yang dikembangkan berupa model MP3 berbasis budaya Cianjur dalam mengembangkan *civic engagement* siswa.
  - c. Tujuan Penelitian: pada bagian ini secara terperinci diuraikan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada.
  - d. Manfaat Penelitian: Pada bagian ini secara terperinci menguraikan manfaat penelitian bagi berbagai pihak yang terkait seperti para pemangku kebijakan, sekolah, guru PKn, siswa dan juga manfaat untuk peneliti selanjutnya.
  - e. Struktur Penulisan Disertasi: pada bagian ini menampilkan sistematika disertasi dari mulai Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Teori, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Hasil dan Pembahasan, dan Bab V Kesimpulan, Implikasi dan Saran.
2. Pada Bab 2 Kajian Teori berisi uraian tentang teori yang digunakan untuk mendukung penelitian ini. Kajian teori yang digunakan peneliti yang

dipaparkan pada Bab II antara lain: 1) Model Pembelajaran; 2) PKn Dalam Konteks Pendidikan Budaya dan Kearifan Lokal Kajian Filosofis Budaya dan Kearifan Lokal Cianjur; 3) Filosofi Budaya; 4) Filosofi Budaya Sunda dan Kearifan Lokal Pilar Budaya Cianjur; 5) Konsep Model Pembelajaran Proyek Partisipatif; 6) Kajian Filosofi Model Pembelajaran Proyek Partisipatif; 7) Filsafat Pragmatisme Pembelajaran Model Pembelajaran Proyek Partisipatif; 8) Filsafat Konstruktivisme Pembelajaran Model Pembelajaran Proyek Partisipatif; 9) Filsafat Essensialisme Pembelajaran Model Pembelajaran Proyek Partisipatif ; 10) Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara; 11) Teori Belajar yang Melandasi Pengembangan Model Pembelajaran Proyek Partisipatif (MP3) dan Keterlibatan Warga Negara Bercirikan Pilar Budaya Cianjur; 12) Teori Belajar Behavioristic; 13) Teori Belajar Sosial dari Albert Bandura; 14) Teori Belajar Konstruksi Sosial dari Vigotsky; 15) Pendekatan Belajar *Contextual Teaching Learning* Pada Model Pembelajaran Proyek Partisipatif; 16) Konsep Keterlibatan (*Civic Engagement*) Peserta Didik dalam Kedudukannya sebagai Warga Negara Muda; 17) Definisi Konsep Warga Negara Muda; 18) Definisi Konsep Keterlibatan Warga Negara; 19) Keterlibatan Warga Negara Muda Bercirikan Kearifan Lokal. Selain itu, pada Bab II juga berisi penelitian terdahulu dan kerangka berpikir yang digunakan peneliti.

3. Pada Bab III Metode Penelitian berisi uraian tentang metode penelitian yang digunakan. Pada bagian ini diuraikan desain penelitian, prosedur penelitian, lokasi, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, kisi-kisi instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, hingga teknik analisis data.
4. Pada Bab IV Hasil dan Pembahasan berisi uraian dari hasil serta pembahasan hasil penelitian. Pada bagian ini berisikan: 1) Temuan penelitian yang didalamnya mendeskripsikan tentang lokasi penelitian; 2) Deskripsi hasil penelitian yang didalamnya mendeskripsikan gambaran awal pembelajaran PKn, gambaran awal *civic engagement* siswa, pengembangan model pembelajaran proyek partisipatif (MP3) berbasis budaya Cianjur dalam mengembangkan *civic engagement* siswa, dan efektivitas model pembelajaran

proyek partisipatif (MP3) berbasis budaya Cianjur dalam mengembangkan *civic engagement* siswa; 3) Pembahasan Hasil Penelitian yang didalamnya mendeskripsikan hasil penelitian terkait dengan kondisi awal pembelajaran PKn dan *civic engagement* siswa, pengembangan model pembelajaran proyek partisipatif (MP3) berbasis budaya Cianjur dalam pembelajaran PKn, dan efektivitas model pembelajaran proyek partisipatif (MP3) berbasis budaya Cianjur dalam pembelajaran PKn untuk mengembangkan *civic engagement* siswa.

5. Pada Bab V Simpulan, Implikasi, Rekomendasi, dan Dalil berisi uraian simpulan berdasarkan rumusan masalah yang ada dan temuan hasil penelitian. Kesimpulan dijadikan sebagai rujukan untuk merumuskan implikasi dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan. Pada akhir dari bab ini diuraikan beberapa dalil penelitian yang dihasilkan melalui penelitian ini.