

Praktek belajar kewarganegaraan berbasis proyek

Nur Wahyu Rochmadi^{a,1}

^a PPKn, FIS, Universitas Negeri Malang, Malang

¹ nur.wahyu.fis@um.ac.id

ABSTRAK

Dinamika perkembangan kehidupan bernegara kekinian menuntut setiap warganegara untuk meningkatkan kualitas kapabilitas kewarganegaraannya. Warganegara dituntut untuk meningkatkan *civic intelligence*, *civic responsibility* dan *civic participation* secara integratif, berkesinambungan serta kontekstual dalam ranah negara maupun dunia (*global citizenship*). Kondisi tersebut menjadikan tujuan dalam pendidikan kewarganegaraan harus berubah, demikian halnya dengan pembelajarannya. Pembelajaran kewarganegaraan berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu menjadikan peserta didik terlibat (*civic participation*) secara langsung untuk menyelesaikan berbagai permasalahan kewarganegaraan kontekstual dalam sebuah proyek kewarganegaraan. Keterlibatan peserta didik dalam praktek belajar kewarganegaraan berbasis proyek, menuntut adanya kapabilitas pengetahuan kewarganegaraan yang berkualitas serta terbangunnya empati dan tanggungjawab kewarganegaraan untuk berpartisipasi dalam penyelesaian berbagai permasalahan kewarganegaraan yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, implementasi praktek belajar kewarganegaraan berbasis proyek menjadikan kapabilitas *civic intelligence*, *civic responsibility* dan *civic participation* peserta didik meningkat, demikian halnya dengan kualitas pembelajarannya.

Kata kunci: *praktek, belajar, kewarganegaraan, proyek*

ABSTRACT

The dynamics contemporary state life requires every citizen to improve the quality of citizenship capabilities. Citizens are required to increase civic intelligence, civic responsibility and civic participation in an integrated, continuous and contextual way in the realm of the country and the world (global citizenship). These conditions make the goals in citizenship education must change, as well as instructional models. Project-based citizenship learning is one of the instructional models that is able to get students directly involved (civic participation) to solve various contextual citizenship problems in a citizenship project. Involvement of students in the practice of learning citizenship based on projects, demands the capability of quality citizenship knowledge and the development of empathy and citizenship responsibilities to participate in solving various citizenship problems that occur in the surrounding environment. Thus, the implementation of the project-based citizenship learning practice makes the capabilities of civic intelligence, civic responsibility and civic participation of students increase, so does the quality of learning.

Keywords: *practice, study, citizenship, project*

Copyright ©2020 Universitas Ahmad Dahlan, All Right Reserved

PENDAHULUAN

Kapabilitas warganegara dalam perspektif kekinian dan masa yang akan datang berada dalam posisi sangat menentukan untuk mewujudkan kemakmuran negara dan warganegara dibandingkan kekayaan sumber daya alamnya. Kualitas warganegara merupakan faktor yang lebih dominan dibandingkan dengan kuantitasnya dalam menentukan eksistensi negara di ranah global. Oleh karena itu, aktivitas peningkatan kapabilitas dan kualitas warganegara menjadi sangat penting, khususnya dalam meningkatkan *civic intelligence*, *civic responsibility* dan *civic participation* secara integratif, terpadu dan berkesinambungan serta kontekstual dalam ranah negara maupun dunia (*global citizenship*) sebagai upaya untuk mewujudkan tujuan negara dalam memajukan kesejahteraan umum warganegara.

Berdasarkan hal tersebut, suatu komunitas negara, agar bisa eksis dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan di era global, maka harus memiliki warganegara yang unggul, sebagaimana dikemukakan dalam *21st Century Partnership Learning Framework*, bahwa terdapat beberapa kompetensi dan/atau keahlian yang harus dimiliki oleh warganegara di abad XXI, yaitu: (1) kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical-Thinking and Problem-Solving Skills*), mampu berfikir secara kritis, lateral, dan sistemik, terutama dalam konteks pemecahan masalah; (2) kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*Communication and Collaboration Skills*), mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan berbagai pihak; (3) kemampuan mencipta dan membaharui (*Creativity and Innovation Skills*), mampu mengembangkan

keaktivitas yang dimilikinya untuk menghasilkan berbagai terobosan yang inovatif; (4) literasi teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communications Technology Literacy*), mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kinerja dan aktivitas sehari-hari; (5) kemampuan belajar kontekstual (*Contextual Learning Skills*), mampu menjalani aktivitas pembelajaran mandiri yang kontekstual sebagai bagian dari pengembangan pribadi; dan (6) kemampuan informasi dan literasi media (*Information and Media Literacy Skills*), mampu memahami dan menggunakan berbagai media komunikasi untuk menyampaikan beragam gagasan dan melaksanakan aktivitas kolaborasi serta interaksi dengan beragam pihak (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2010, hal. 44–45).

Berkaitan dengan karakteristik warganegara di masa yang akan datang Banks (1990, hal. 5) menambahkan bahwa selain keahlian dan karakter tersebut, dibutuhkan pula kemampuan seorang warganegara untuk kompeten dalam menghadapi permasalahan-permasalahan sosial yang nyata berada di hadapan mereka pada abad XXI, terutama terkait dengan: (1) *global awareness*, kemampuan dalam melihat tren dan tanda-tanda jaman terutama dalam kaitannya dengan akibat yang ditimbulkan oleh globalisasi; (2) *financial, economic, business and entrepreneurial literacy*, keahlian dalam mengelola berbagai sumber daya untuk meningkatkan kemandirian berusaha; (3) *civic literacy*, kemampuan dalam menjalankan peran sebagai warga negara dalam situasi dan konteks yang beragam; dan (4) *environmental awareness*, kemauan dan keperdulian untuk menjaga kelestarian alam lingkungan sekitar.

Wacana tentang karakteristik dan kompetensi warganegara Indonesia di masa yang datang, agar mampu berpartisipasi dalam kehidupan dunia (*global citizenship*), sebagaimana dikemukakan oleh BSNP (2010, hal. 28–30) adalah warganegara yang memiliki pengetahuan dan keterampilan unggul, mampu berperan sebagai penyalur dan pengembang karakter luhur bangsa, serta memiliki rasa kebangsaan.

Media yang dianggap paling tepat dalam mewujudkan warganegara dengan karakteristik tersebut adalah pendidikan. Pendidikan adalah kerja membangun manusia supaya bisa survive melindungi diri terhadap alam serta mengatur hubungan antar-manusia (Freud, dalam Badan Standar Nasional Pendidikan, 2010). Melalui pendidikan terjadi proses di mana suatu kompleks pengetahuan, kecakapan (*capacities*), sikap, serta nilai diteruskan kepada generasi selanjutnya.

Pendidikan tidak hanya ditujukan agar manusia bisa *survive* melindungi diri terhadap

alam, tetapi juga juga menjadikan manusia mampu melindungi diri terhadap makhluk hidup lainnya, termasuk dari manusia yang lain. Bahkan pendidikan diharapkan menjadikan manusia mampu memberdayakan alam dan makhluk hidup yang ada di sekitarnya untuk meningkatkan kesejahteraan hidup dan kehidupannya.

Pendidikan mempunyai peran penting untuk menjadikan warganegara berpengetahuan dan terampil dalam menghadapi hidup. Namun, pendidikan bukanlah semata-mata berfungsi sebagai alat penyalur ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai pendorong berkembangnya nilai-nilai luhur dan rasa kebangsaan yang menjadi dasar berkembangnya watak yang baik (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2010, hal. 7).

Perkembangan di Indonesia saat ini, makna pendidikan kewarganegaraan tidak hanya ditujukan untuk menjadikan manusia *survive*, tetapi juga menjadikan manusia memiliki kemudahan dalam hidup dan mampu memenuhi kebutuhan hidupnya dengan mudah, murah dan cepat. Artinya pendidikan pada masa sekarang harus mampu menjadikan manusia *survive* dan mampu mengatasi berbagai permasalahan hidupnya, serta mampu meningkatkan kualitas hidup dan kehidupannya.

Agar pendidikan mampu mewujudkan sumberdaya manusia yang mempunyai kapabilitas seperti dikemukakan di atas, maka tujuan pendidikan haruslah meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan tingkat tinggi secara terintegratif dan berkesinambungan.

Ujung tombak dari realisasi paradigma dan tujuan pendidikan tersebut, terletak pada strategi pembelajaran yang dipergunakan guru dalam praktek kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, pergeseran paradigma dalam pendidikan kewarganegaraan di atas haruslah diikuti dengan pergeseran model dan strategi pembelajaran yang dikembangkan guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Pembelajaran harus dikembangkan dengan mengadaptasi teknologi (informasi dan komunikasi), penggunaan metode pembelajaran kreatif, materi pelajaran yang kontekstual, dan struktur kurikulum mandiri berbasis individu sesuai dengan potensi diri peserta didik (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2010, hal. 46–47).

Model pembelajaran yang mampu memenuhi kriteria tersebut di atas, yaitu mewujudkan warganegara sesuai dengan karakteristik yang dikemukakan banyak pihak, serta sesuai dengan kondisi kehidupan kekinian adalah model pembelajaran yang memfasilitasi

peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*).

Pernyataan tersebut didasari pada kompleksnya kehidupan manusia di masa depan, sehingga menuntut adanya warganegara yang memiliki kompetensi untuk menyelesaikan berbagai masalah kehidupan warganegara dengan berpikir kritis, inovatif, kreatif, demi kehidupan warganegara yang damai dan harmonis (*to live together in peace and harmony*).

Kegiatan pembelajaran yang bernuansa *high order thinking skills* pada dasarnya merupakan suatu proses perolehan pengetahuan, keterampilan dan pengembangan karakter yang berlangsung secara integrative dan berkesinambungan.

Bilamana perolehan kapabilitas tersebut dilakukan secara mandiri dan independen, maka model pembelajaran yang dipergunakan bisa dengan penemuan (*discovery/inquiry learning*). Bilamana kegiatan pembelajarannya bernuansa penggunaan pengetahuan untuk “melakukan sesuatu” dan atau untuk menyelesaikan masalah, disebut model pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning/PBL*), model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning/PJBL*); dan bilamana kegiatan pembelajarannya bernuansa penggunaan pengetahuan untuk menciptakan “sesuatu”, maka model pembelajaran yang bisa dipergunakan adalah model pembelajaran penyingkapan/penemuan (*discovery/inquiry learning*); model pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning/PBL*), serta model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning/PJBL*).

Salah satu strategi pembelajaran yang diakui mampu mengembangkan sumberdaya manusia dengan karakteristik kompetensi seperti tersebut di atas adalah model pembelajaran pemecahan masalah (Amador et al., 2006, hal. xiii; Badan Standar Nasional Pendidikan, 2010, hal. 47; Moore, 2005, hal. 294; Reigeluth, 2015, hal. 527). Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), adalah suatu model pembelajaran yang memfokuskan pada masalah sebagai kajian untuk ditemukan penyelesaiannya melalui proyek.

Model pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan kewarganegaraan dikenal dengan praktek belajar kewarganegaraan berbasis proyek atau dikenal juga dengan sebutan proyek kewarganegaraan (*project citizen*).

Menurut Jonassen (2004: xxi) menegaskan bahwa “*learning to solve problem is the most important skill that student can learn in any setting. In professional context, people are paid to solve problem, not to complete exams*”. Sedangkan Reigeluth (2015, hal. 147)

menyatakan bahwa “*problem-based approaches to instruction are rooted in experience-based education, research and theory on learning suggest that by having student learn through the experience of solving problems, they can learn both content and thinking strategies*”.

Implementasi model pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan kewarganegaraan (*project citizen*) merupakan suatu kebaruan (*novelty*) dalam pendidikan kewarganegaraan dan diakui mampu menumbuhkembangkan tidak hanya aspek intelektual peserta didik tetapi juga aspek *ethics dan esthetics* melalui *touching heart* secara seimbang. Hal ini memungkinkan terjadinya suatu kondisi dimana peserta didik dapat mengembangkan seluruh potensi diri yang dimilikinya untuk menjadi manusia pembelajar mandiri yang berhasil, menumbuhkan rasa kebangsaan serta memiliki watak dan karakter yang baik melalui mekanisme penyelesaian suatu proyek dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Pembelajaran berbasis proyek

Pembelajaran berbasis proyek adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan penerapan pengetahuan dan keterampilan untuk menyelesaikan masalah sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan secara integratif dan berkesinambungan. Pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan kewarganegaraan (*project citizen*) merupakan salah satu model pembelajaran dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang memfokuskan pada proyek atau kegiatan penerapan pengetahuan dan keterampilan kewarganegaraan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan karakter dan kewarganegaraan yang ada lingkungan sekitar peserta didik sebagai proses pembelajaran.

Proyek ini melibatkan peserta didik, guru, sekolah, dan stakeholder yang lain untuk mengenali masalah-masalah karakter dan kewarganegaraan di sekitar lingkungan peserta didik, dan berupaya untuk menemukan penyelesaiannya. Selain itu, pembelajaran proyek kewarganegaraan merupakan program pengajaran interdisipliner dan antardisiplin untuk mencari solusi terhadap masalah-masalah karakter dan kewarganegaraan di sekitar yang dihadirkan peserta didik di kelas.

Pembelajaran berbasis proyek (*project citizen*), dalam pendidikan kewarganegaraan secara teoritik masuk dalam kelompok model pembelajaran *project based learning* (PjBL).

PjBL is rooted in the progressive education movement, which advocated for more student-centered

and experiential approaches to education that support "deeper learning" through active exploration of real-world problems and challenges (Condliffe et al., 2017a; Pellegrino & Hilton, 2013; Peterson, 2012). Sebagaimana filosofi John Dewey, oleh Kilpatrick dikembangkan dalam bentuk "*project method*" yang merupakan awal dari munculnya model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) (Condliffe et al., 2017b; Peterson, 2012).

Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan secara terintegrasi. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivitas peserta didik untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, mengaplikasikan, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Produk yang dimaksud adalah hasil proyek dalam bentuk desain, sistem, model, skema, karya tulis, karya seni, karya teknologi/prakarya, prototype, dan lain-lain. Pendekatan ini memperkenalkan peserta didik untuk bekerja secara mandiri maupun berkelompok dalam menghasilkan produk nyata (Tim Direktorat Pembinaan SMP, 2017).

Project Based Learning is a teaching method in which students gain knowledge and skills by working for an extended period of time to investigate and respond to an authentic, engaging, and complex question, problem, or challenge. Project Based Learning (PjBL) prepares students for academic, personal, and career success, and readies young people to rise to the challenges of their lives and the world they will inherit. As a result, students develop deep content knowledge as well as critical thinking, creativity, and communication skills in the context of doing an authentic, meaningful project. Project Based Learning unleashes a contagious, creative energy among students and teachers (Buck Institute for Education, n.d.)

Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis proyek (*project citizen*) merupakan program pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang dirancang agar peserta didik mengenali masalah-masalah karakter dan kewarganegaraan di sekitarnya serta menemukan solusinya. Model ini juga memperkenalkan peserta didik dengan peran negara dan warganegara dalam penyelesaian masalah-masalah publik/ karakter dan kewarganegaraan. Selain itu, pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan demokrasi menjadikan peserta didik belajar peran dan tanggung jawab mereka sebagai warganegara dalam proses pembuatan dan implementasi penyelesaian masalah karakter dan

kewarganegaraan tersebut (Nancy, 2001, hal. 168).

Pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan kewarganegaraan (*project citizen*) merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai langkah awal dalam mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan kewarganegaraan baru berdasarkan pengalaman nyata. *Project citizen* dilakukan secara sistematis yang mengikutsertakan peserta didik dalam pembelajaran sikap, pengetahuan, dan keterampilan melalui investigasi dalam perancangan produk.

Proyek kewarganegaraan (*project citizen*) merupakan pendekatan pembelajaran yang inovatif dalam pendidikan kewarganegaraan, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek memberi kesempatan peserta didik berpikir kritis dan mampu mengembangkan kreativitasnya melalui pengembangan inisiatif untuk menghasilkan produk yang akan dipergunakan sebagai solusi dalam menyelesaikan masalah nyata yang sifatnya kontekstual.

Ellis (2010, hal. 225) tentang model pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, menyatakan bahwa kekhasan dari pembelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah pembelajaran partisipatif. Proyek kewarganegaraan (*project citizen*) memungkinkan terjadinya partisipasi peserta didik dalam penyelesaian berbagai permasalahan karakter dan kewarganegaraan yang ada di sekitar lingkungan kehidupannya.

Alasan utama dari model pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah sebagai bentuk pembelajaran aktif dan suatu peluang bagi para peserta didik untuk bertanggung jawab atas proses pembelajaran mereka sendiri (Breslin, 2007, hal. 114).

Implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan kewarganegaraan (*project citizen*) memiliki tujuan untuk; (1) memperoleh pengetahuan dan ketrampilan baru dalam pembelajaran; (2) meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah karakter dan kewarganegaraan; (3) membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata; (4) mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber/bahan/alat untuk menyelesaikan tugas/proyek, dan (5) meningkatkan kolaborasi peserta didik.

Manfaat pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan kewarganegaraan (*project citizen*) adalah membantu para peserta didik untuk mengembangkan kecakapan-kecakapan kewarganegaraan, termasuk dalam hal riset (meneliti), analisis, dan presentasi. Kecakapan meneliti, misalnya, ditampilkan dalam membuat kuesioner, melakukan wawancara dan survei, penggunaan perpustakaan, dan mencari sumber belajar di internet. Kecakapan menganalisis antara lain diwujudkan dalam hal menafsirkan bukti-bukti (data), penggunaan statistik, mengakui bias, menyimpulkan temuan-temuan, dan pembuatan rekomendasi. Kecakapan presentasi (penyajian), antara lain ditampilkan dalam laporan tertulis, pidato publik, pembuatan *handouts*, penyajian sajian dalam media sosial (Breslin, 2007, hal. 114).

Karakteristik pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis proyek (*project citizen*) sebagai berikut: (1) peserta didik sebagai pusat kegiatan pembelajaran; (2) berbasis pada masalah kewarganegaraan kontekstual untuk ditemukan pemecahannya; *solving a real-world problem*; (3) proses pembelajaran berlangsung dalam kurun waktu tertentu, bahkan bisa dalam satu semester; (4) peserta didik terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah dalam bentuk suatu proyek; (5) peserta didik aktif dalam hal membuat keputusan, mengidentifikasi masalah, merancang solusi, merancang proses pemecahan masalah, bertanggung jawab mencari dan mengelola informasi, merefleksikan apa yang dilakukan, dan menyampaikan laporan pada publik; (6) fokus proyek selaras dengan tujuan pembelajaran sebagaimana dalam kurikulum; (7) bersifat interdisipliner, dan terintegrasi dengan dunia nyata, *issues and practices*; (8) penggunaan strategi pembelajaran bervariasi guna mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran; (9) evaluasi dilakukan secara kontinu dan berkesinambungan; (10) hasil akhir berupa produk; dan (11) proses dan produk dari proyek kewarganegaraan (*project citizen*) disajikan di hadapan publik dalam bentuk showcase, offline serta secara online.

Peran guru dalam pembelajaran kewarganegaraan berbasis proyek (*project citizen*) adalah sebagai fasilitator, artinya guru memfasilitasi terjadinya kegiatan belajar pada diri peserta didik secara mandiri. Memfasilitasi artinya, mengkondisikan suasana sedemikian rupa sehingga terjadi kegiatan belajar pada diri peserta didik, mendampingi peserta didik dalam kegiatan belajar berkelompok, termasuk juga menyediakan berbagai sumber belajar yang dibutuhkan serta mampu menjadi partner dialog dalam belajar

sehingga tercipta suasana *fresh, bright, clear and constructive*.

Menurut Kiley (Kiley et al., 2000, hal. 11), peran guru dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek kewarganegaraan (*project citizen*) adalah sebagai berikut: (1) *clarifying discussion*; (2) *suggesting avenues of investigation*; (3) *putting a problem in context*; (4) *prioritizing issues*; and (5) *interventing in negative group dynamics*.

Peserta didik dalam pembelajaran kewarganegaraan berbasis proyek belajar mandiri secara berkelompok, *students generally work in collaborative groups*, mencari dan menemukan informasi (pengetahuan) yang dibutuhkan dari berbagai macam sumber belajar untuk dipergunakan dalam menemukan solusi dari permasalahan yang ada, tidak banyak tergantung guru. Peserta didik bertanggungjawab atas kegiatan belajarnya secara mandiri serta belajar untuk mengorganisir diri dalam kelompok.

Skema yang bisa dikembangkan guru dalam praktik pembelajaran kewarganegaraan berbasis proyek (*project citizen*) antara lain; (1) internal dalam mata pelajaran yang sama, yang terdiri dari hanya satu KD atau lebih (*projek mata pelajaran*); yang dijadikan dasar proyek adalah irisan dari tujuan pembelajaran yang ada dalam satu KD dalam satu mata pelajaran yang sama; (2) integrasi antar beberapa mata pelajaran yang KD nya memiliki keterkaitan dengan tema proyek, (*projek kelas*); yang dijadikan dasar proyek adalah irisan dari tujuan pembelajaran pada KD-KD dalam beberapa mata pelajaran pada kelas yang sama; dan (3) integrasi antar mata pelajaran yang KD nya memiliki keterkaitan dengan tema proyek, (*projek sekolah*); yang dijadikan dasar proyek adalah irisan dari KD-KD dalam beberapa mata pelajaran pada kelas yang berbeda.

Prasyarat dalam melaksanakan pembelajaran kewarganegaraan berbasis proyek (*project citizen*) adalah; kepemilikan pengetahuan peserta didik sebagaimana tema, serta keterkaitan tema, tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar (KD) dengan masalah kontekstual yang ditemukan di lingkungan sekitar.

Langkah-langkah dalam penerapan pembelajaran kewarganegaraan berbasis proyek (*project citizen*) adalah sebagai berikut; (1) penentuan proyek; (2) perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek; (3) penyusunan jadwal pelaksanaan proyek; (4) penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru; (5) penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek, dan (6) evaluasi dan hasil proyek.

Tabel 1 Langkah-langkah pembelajaran kewarganegaraan berbasis proyek (*project citizen*)

| No | Langkah | Kegiatan |
|----|---|---|
| 1 | Penentuan Proyek | <ul style="list-style-type: none"> peserta didik mengidentifikasi masalah karakter dan kewarganegaraan yang kontekstual, yang ada di sekitarnya; dan dirumuskan sebagai masalah yang akan ditemukan penyelesaiannya; peserta didik mengumpulkan data; melakukan pengamatan dan wawancara dengan beragam sumber belajar; guru mengidentifikasi kesesuaian tujuan pembelajaran dengan masalah yang ditemukan; peserta didik bersama guru menentukan tema/topik proyek. peserta didik memilih/menentukan proyek yang akan dikerjakannya baik secara kelompok ataupun mandiri. peserta didik memilih tema/topik proyek, serta menentukan target/produk yang dihasilkan (laporan, sistem, rancangan karya seni, atau karya keterampilan, dan sebagainya) sesuai dengan karakteristik permasalahan; penentuan produk disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dan sumber belajar/bahan/alat yang tersedia. |
| 2 | Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek | <ul style="list-style-type: none"> peserta didik dengan pendampingan guru merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek; kegiatan perancangan proyek ini berisi perumusan tujuan dan hasil yang diharapkan, pemilihan aktivitas dan langkah-langkah untuk penyelesaian proyek, perencanaan dan penentuan sumber/bahan/alat yang dapat mendukung penyelesaian proyek, dan pola kerja sama antar anggota kelompok, serta kerjasama dengan pihak lain; peserta didik menentukan penjadwalan pengerjaan proyek, dan melakukan aktivitas persiapan pelaksanaan proyek; peserta didik mengidentifikasi bagian-bagian produk yang akan dihasilkan dan langkah-langkah serta teknik untuk menyelesaikan bagian-bagian tersebut sampai dicapai produk akhir. |
| 3 | Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek | <ul style="list-style-type: none"> peserta didik dengan pendampingan guru melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya; peserta didik dengan pendampingan guru melakukan koordinasi dan distribusi tanggungjawab kepada anggota kelompok dalam penyelesaian proyek; peserta didik menyusun tahap-tahap pelaksanaan proyek dengan mempertimbangkan kompleksitas langkah-langkah dan teknik penyelesaian produk. |
| 4 | Penyelesaian proyek | <ul style="list-style-type: none"> peserta didik dengan pendampingan guru mencari atau mengumpulkan data/material untuk penyelesaian proyek; peserta didik dengan pendampingan guru mengolahnya untuk mewujudkan bagian demi bagian sampai terselesaikan proyek; peserta didik dengan pendampingan guru bisa menjalin kerjasama dengan pihak lain dalam penyelesaian proyek; peserta didik dengan pendampingan guru melaksanakan berbagai kegiatan untuk penyelesaian proyek; peserta didik dengan pendampingan guru melaksanakan berbagai kegiatan evaluasi terhadap berbagai kegiatan untuk penyelesaian proyek; |
| 5 | Penyusunan laporan dan presentasi/ publikasi hasil proyek | <ul style="list-style-type: none"> peserta didik dengan pendampingan guru menyusun laporan proyek; peserta didik dengan pendampingan guru menyusun laporan proyek untuk dipresentasikan/dipublikasikan; hasil proyek dalam bentuk produk, dipresentasikan dan/atau dipublikasikan kepada peserta didik yang lain dan guru atau masyarakat dalam bentuk presentasi, publikasi (dapat dilakukan di majalah dinding atau internet), dan pameran produk pembelajaran dalam bentuk showcase atau pameran. |
| 6 | Evaluasi proses dan hasil proyek | <ul style="list-style-type: none"> guru dan peserta didik pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek. |

Penilaian hasil belajar dalam pembelajaran kewarganegaraan berbasis proyek (*project citizen*) dilaksanakan selama kegiatan proyek tersebut berlangsung, yang meliputi seluruh aspek penilaian (sikap, pengetahuan dan keterampilan).

Penilaian terhadap proyek kewarganegaraan yang diselesaikan dalam periode/waktu tertentu secara keseluruhan oleh peserta didik. Proyek tersebut meliputi kegiatan investigasi sejak dari

perencanaan, peksanaan, pelaporan hingga publikasinya (proses dan produk).

Jadi dengan demikian, dalam penilaian pembelajaran berbasis proyek kewarganegaraan (*project citizen*) terdapat penilaian aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. *Teachers should investigate and experiment with multi-model strategies for assessing their students' learning skills* (Hernandez, 2016).

Penilaian dalam pembelajaran berbasis proyek kewarganegaraan (*project citizen*) dapat digunakan untuk mengidentifikasi pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan penyelidikan, kemampuan pemecahan masalah, dan kemampuan mengkomunikasikan, serta kemampuan mempublikasikan suatu hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tertentu secara jelas (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).

Setiap langkah dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis proyek, guru melakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dalam melaksanakan proyek mulai proses hingga penyelesaian proyek. Pada kegiatan pengamatan, guru membuat rubrik yang akan dapat merekam seluruh aktivitas peserta didik dalam menyelesaikan tugas proyek.

Penilaian juga dapat dilakukan saat refleksi pada tugas proyek kewarganegaraan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap evaluasi, peserta didik diberi kesempatan mengemukakan pengalamannya selama menyelesaikan tugas proyek yang berkembang dengan diskusi untuk memperbaiki kinerja selama menyelesaikan tugas proyek. Pada tahap ini juga dilakukan umpan balik terhadap proses dan produk yang telah dilakukan.

Dengan demikian, melalui proses penilaian yang seperti tersebut, guru dapat secara langsung mengidentifikasi perubahan kepemilikan pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik secara langsung, terintegrasi, serta membandingkannya dengan tujuan pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya.

KESIMPULAN

Peningkatan kualitas sumberdaya manusia sangat tergantung kepada peningkatan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan sangat tergantung pada peningkatan kualitas pembelajaran.

Salah satu komponen yang paling penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran adalah penentuan model pembelajaran. Model pembelajaran berbasis proyek kewarganegaraan (*project citizen*) memungkinkan peserta didik

mendapatkan kompetensi secara utuh, unggul dan komprehensif. Selain itu juga menjadikan peserta didik memperoleh pengalaman belajar untuk berpartisipasi dalam mengidentifikasi berbagai permasalahan karakter dan kewarganegaraan yang ada di lingkungan sekitarnya, serta menemukan solusi dari berbagai permasalahan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Amador, J. A., Miles, L., & Peters, C. B. (2006). *The Practice of Problem-Based Learning: A Guide to Implementing PBL in the College Classroom* | Wiley. Anker Publishing Company, Inc.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2010). Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI. In *Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI*. Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Banks, J. A. (1990). *Teaching strategies for the social studies: Inquiry, valuing, and decision making*. Longman Publishing.
- Breslin, T. (2007). *The Citizens' Day Framework Building cohesive, active and engaged communities*.
www.citizenshipfoundation.org.uk
- Buck Institute for Education. (n.d.). *What is Project Based Learning?* PBLWorks. Diambil 3 September 2020, dari <https://www.pblworks.org/what-is-pbl>
- Condliffe, B., Quint, J., Visher, M. G., Bangser, M. R., Drohojowska, S., Saco, L., & Nelson, E. (2017a). Project-Based Learning: A Literature Review. *Mdrc, Building Knowledge to Improve Social Policy*.
- Condliffe, B., Quint, J., Visher, M. G., Bangser, M. R., Drohojowska, S., Saco, L., & Nelson, E. (2017b). *Project-Based Learning A Literature Review Working Paper*.
www.mdrc.org.
- Ellis, A. K. (2010). *Teaching and Learning Elementary Social Studies*.
- Hernandez, M. (2016, Juni 6). *Evaluation Within Project-Based Learning*. Edutopia.
<https://www.edutopia.org/blog/evaluating-pbl-michael-hernandez>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Belajar Berdasarkan Kurikulum 2013*. Balitbang Kemendikbud.
- Kiley, M., Mullins, G., Peterson, R., & Rogers, T. (2000). *Leap into Problem-based Learning*.
- Moore, K. D. (2014). (2005). *Effective*

- instructional strategies: From theory to practice. In *Sage Publications*.
- Nancy, H. (2001). Using we the people.... programs in social studies teacher education. In J. J. Patrick & R. S. Leming (Ed.), *Principles and practices of democracy in the education of social studies teachers* (hal. 167–184). ERIC Clearinghouse for Social Studies/Social Science Education, ERIC Clearinghouse for International Civic Education, and Civitas.
- Pellegrino, J. W., & Hilton, M. L. (2013). Education for life and work: Developing transferable knowledge and skills in the 21st century. In *Education for Life and Work: Developing Transferable Knowledge and Skills in the 21st Century*. <https://doi.org/10.17226/13398>
- Peterson, S. (2012). *Using Project Based Learning Approach to Teach Educational Technology*.
- Reigeluth, C. M. (2015). Instructional theory and technology for the new paradigm of education. In *International Handbook of E-learning Volume 1: Theoretical Perspectives and Research*. <https://doi.org/10.4324/9781315760933>
- Tim Direktorat Pembinaan SMP. (2017). *Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama. <http://ditpsmp.kemdikbud.go.id>