

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Model Pembelajaran *Project Citizen***

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan suatu strategi guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan materi pembelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Menurut Darmansyah (2012: 39) model pembelajaran merupakan kerangka yang menggambarkan mekanisme yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar demi tercapainya tujuan belajar yang berfungsi sebagai panduan bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. senada dengan pendapat Darmansyah bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru yang dalam penerapannya menggunakan satu kesatuan yang utuh antara pendekatan, strategi, metode, teknik bahkan taktik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu prosedur terstruktur dan terencana pada kegiatan pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dapat pula diartikan sebagai cara, contoh, maupun pola

yang bertujuan untuk menyajikan pesan terhadap peserta didik agar dapat memahaminya.

#### **b. Pengertian Model Pembelajaran *Project Citizen***

Budimansyah (2009: 1) "*Project Citizen* adalah satu *instructional treatment* yang berbasis masalah untuk mengembangkan pengetahuan, kecakapan, dan watak kewarganegaraan demokratis yang memungkinkan dan mendorong keikutsertaan dalam pemerintahan dan masyarakat sipil (*civic society*). Berdasarkan definisi diatas maka dapat dimengerti bahwa *Project Citizen* merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang diterapkan kepada peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan, kecakapan dan watak negara yang demokratis sehingga peserta didik dapat berpartisipasi baik pada pemerintahan maupun masyarakat sipil.

Budimansyah (2001: 2) "Tujuan model pembelajaran *Project Citizen* adalah untuk memotivasi dan memberdayakan para peserta didik dalam menggunakan hak dan tanggung jawab kewarganegaraan yang demokratis melalui penelitian yang intensif mengenai masalah kebijakan publik di sekolah atau di masyarakat tempat mereka berinteraksi". "*Project Citizen* memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk ambil bagian dalam pemerintahan dan masyarakat sipil sambil mempraktikkan berpikir kritis, dialog, debat, negosiasi, kerjasama, kesantunan, toleransi, membuat keputusan dan aksi warga negara (*civic action*) yakni melaksanakan kewajibannya sebagai warga negara untuk kepentingan bersama" (CCE, 1998:1).

Sebagaimana diuraikan diatas, bahwa tujuan model pembelajaran ini agar peserta didik dapat terstimulasi dan memantapkan kedepannya supaya menggunakan hak dan tanggung jawabnya terhadap masalah kebijakan publik yang ada. Artinya, peserta didik diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk ikut berperan dalam pemerintahan dan masyarakat dengan menjalankan semua kemampuan yang dimiliki agar dapat menjalankan kewajiban sebagai warga negara yang baik.

Pada intinya model *Project Citizen* sengaja dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dimana perlunya dibekali pengalaman belajar melalui langkah dan metode yang digunakan dalam proses politik.

### **c. Karakteristik Model Pembelajaran *Project Citizen***

Budimansyah (2009: 22) *Project Citizen* memiliki karakteristik substantif dan psiko-pedagogis sebagai berikut:

- 1) Bergerak dalam konteks substantif dan sosio-kultural kebijakan publik sebagai salah satu jalur demokrasi yang bertindak sebagai wahana interaksi warga negara dengan negara dalam melaksanakan hak, kewajiban, dan tanggungjawabnya sebagai warga negara yang baik.
- 2) Menerapkan model “*portfolio-based learning*” atau pembelajaran berbasis portofolio dan “*portfolio-assisted assessment*” penilaian berbasis portofolio yang dirancang dengan memadukan secara sinergis model-model “*social problem solving*” (pemecahan masalah), *social inquiry* (penelitian sosial), *social involvement* (perlibatan sosial), *cooperative learning* (belajar bersama), *simulated hearing* (simulasi

dengar pendapat), *deep-dialogue and critical thinking* (dialog mendalam dan berpikir kritis), *value clarification* (klarifikasi nilai), *democratic teaching* (pembelajaran demokratis).” Dengan demikian model ini potensial menghasilkan “*powerful learning*” atau belajar yang berbobot dan bermakna yang secara pedagogis bercirikan prinsip “*meaningful* (bermakna), *integrative* (terpadu), *value-based* (berbasis nilai), *challenging* (menantang), *activating* (mengaktifkan) and *joyfull* (menyenangkan).”

- 3) Kerangka operasional pedagogis dasar yang digunakan adalah modifikasi langkah strategi pemecahan masalah dengan langkah-langkah: Identifikasi Masalah, Pemilihan Masalah, Pengumpulan Data, Pembuatan Portofolio, *Show Case* dan Refleksi. Portofolio ini didalamnya mencakup, Panel Sajian (Portofolio Tayangan), dan File Dokumentasi (bundel dokumentasi) yang dikemas menggunakan sistematika Identifikasi dan Pemilihan Masalah, Alternatif Kebijakan, Usulan Kebijakan, dan Rencana Tindakan. Sementara itu kegiatan *Show Case* didesain sebagai forum dengar pendapat (*simulated public hearing*).

Sebagaimana diuraikan diatas, dapat dipahami bahwa karakteristik model pembelajaran *Project Citizen*: bergerak dalam konteks substantif dan sosio kultural dimana kebijakan publik dijadikan alat demokrasi yang menghubungkan antara warga dan negaranya, model ini menerapkan model pembelajaran berbasis portofolio dan penilaian

berbasis portofolio yang didalamnya memadukan beberapa model lainnya sehingga menghasilkan pembelajaran yang berbobot dan bermakna, kerangka operasional yang digunakan merupakan perpaduan dari langkah-langkah strategi pemecahan masalah dengan sistematika identifikasi dan pemilihan masalah, alternatif kebijakan, usulan kebijakan dan rencana tindakan.

#### **d. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Project Citizen***

##### **1) Mengidentifikasi Masalah**

Pada langkah ini peserta didik diberi daftar contoh masalah sebagai gambaran agar dapat mengidentifikasi berbagai masalah yang terjadi di lingkungan masyarakat. pada saat mengidentifikasi masalah peserta didik diuntut untuk banyak membaca agar dapat mengembangkan dan menganalisis permasalahan yang dihadapi. Bahkan dalam penelitiannya Kirmizi (dalam Fajri, 2021: 112) menjelaskan bahwa kegiatan membaca materi sebelum proses pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap keberhasilan pembelajaran.

##### **2) Memilih Masalah sebagai Kajian Kelas**

Pada langkah ini kelas akan mendiskusikan semua informasi yang telah didapat sebelumnya agar nantinya dapat dipilih satu masalah sebagai bahan kajian kelas. Kegiatan memilih masalah sebagai kajian kelas sangat memerlukan kerjasama dan berpikir kritis agar dapat mendapatkan hasil yang diinginkan.

### 3) Mengumpulkan Informasi

Pada langkah ini para peserta didik lebih fokus untuk mencari sumber-sumber mana yang tepat atau sesuai dengan kajian kelas untuk memperoleh informasi yang diinginkan. Misalnya dengan mengunjungi Perpustakaan, Kantor Surat Kabar, Profesor dan Pakar, Ahli Hukum dan Hakim, Organisasi Masyarakat, Kantor Legislatif dan Kantor Pemerintahan Daerah, Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM), Kantor Polisi dan Jaringan Informasi Elektronik.

### 4) Mengembangkan Portofolio Kelas

Pada langkah ini para peserta didik telah menyelesaikan penelitiannya dan mulai mengembangkan portofolio dan nantinya akan terbagi menjadi empat bagian dalam satu kelompok. Menurut Liuet all, (dalam Fajri, 2021: 114) mengatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan bantuan media atau alat visual dapat membantu kinerja otak dalam menahan daya ingat berlangsung cukup lama. Hal ini senada dengan pembuatan portofolio dari kardus kemudian ditempel berbagai macam sumber informasi baik foto, grafis dan lainnya yang tentunya memudahkan peserta didik untuk mengingatnya.

### 5) Menyajikan Portofolio

Pada langkah ini para peserta didik akan menyajikan hasil pekerjaannya dihadapan para hadirin atau biasa dikenal dengan sebutan *show case* yang disaksikan oleh tiga atau empat juri. Kegiatan presentasi dapat menimbulkan interaksi sosial antara peserta didik,

guru dan dewan juri mulai dari penyajian portofolio, memberi masukan, menjawab dan mengemukakan pendapat artinya kemampuan komunikasi sudah terjalin pada saat penyajian portofolio

6) Merefleksikan Pengalaman Belajar

Pada langkah ini tibalah kelas untuk melakukan refleksi mengenai hasil belajar yang telah dilaksanakan. Proses ini diadakan untuk mengetahui kesalahan-kesalahan yang telah terjadi dari mulai mengidentifikasi masalah sampai menyajikan portofolio tidak terulang kembali. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dan sebagai ajang evaluasi terhadap apa yang telah mereka lakukan.

Tabel 2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Project Citizen*

<b>Langkah 1 Mengidentifikasi Permasalahan</b>	
a. Guru memerintahkan peserta didik untuk mencari permasalahan yang sedang terjadi dilingkungannya.	a. Peserta didik bersama teman-temannya mulai mengidentifikasi permasalahan yang akan dicari dilingkungan sekitarnya.
b. Guru membimbing peserta didik dalam mengidentifikasi masalah.	b. Selama proses pencarian permasalahan peserta didik dianjurkan untuk berperilaku sopan dengan masyarakat.
c. Guru memberikan gambaran kepada peserta didik tentang permasalahan yang akan diidentifikasi.	c. Semua peserta didik turut berpartisipasi bersama-sama.
<b>Langkah 2 Menentukan Masalah sebagai Bahan Kajian Kelas</b>	
a. Guru senantiasa membimbing dan mendampingi peserta didik.	a. Peserta didik diminta untuk mencatat permasalahan yang didapatkan.

<p>b. Guru memberikan arahan pada proses pemilihan penentuan masalah yang akan menjadi bahan kajian kelas.</p> <p>c. Guru menunjuk satu peserta didik untuk menuliskan permasalahan yang telah didapat.</p>	<p>b. Peserta didik memilih masing-masing 2 permasalahan yang dituliskan di papan tulis.</p> <p>c. Peserta didik diberikan hak demokrasi untuk memilih permasalahan yang akan dikaji sesuai kehendaknya.</p>
<p><b>Langkah 3 Mengumpulkan Informasi</b></p>	
<p>a. Guru kembali memberikan penjelasan terkait tata cara mengumpulkan informasi mengenai permasalahan yang telah disepakati sebagai bahan kajian kelas.</p> <p>b. Guru membimbing dan memantau peserta didik dalam proses pengumpulan informasi dari berbagai sumber.</p>	<p>a. Peserta didik bertanggung jawab mencari sumber informasi.</p> <p>b. Peserta didik diberikan tugas masing-masing mencari sumber informasi di media massa seperti koran, jurnal, televisi, radio, buku atau toko h masyarakat.</p> <p>c. Peserta didik dituntut berpartisipasi aktif dalam proses pencarian informasi.</p>
<p><b>Langkah 4 Mengembangkan Portofolio</b></p>	
<p>a. Guru memberikan arahan kepada peserta didik terkait apa yang akan dilakukan dilangkah ini.</p> <p>b. Guru menugaskan kepada peserta didik untuk membuat portofolio dari kardus dengan ukuran 80x200 cm.</p> <p>c. Guru membagikan peserta</p>	<p>a. Peserta didik mulai mengerjakan portofolio sesuai kelompoknya.</p> <p>b. setiap kelompok memiliki tugas yang berbeda: ada yang bertugas mengerjakan portofolio tentang menjelaskan masalah, ada pula yang mengerjakan terkait</p>

<p>didik kedalam 2 kelompok tetapi setiap 1 kelompok memiliki tugas yang berbeda.</p>	<p>menilai kebijakan alternatif, sementara yang lainnya bagaimana mengembangkan kebijakan publik kelas, dan yang terakhir mengembangkan suatu rencana tindakan agar pemerintah bersedia menerima kebijakan kelas.</p>
<p><b>Langkah 5 Menyajikan Portofolio</b></p>	
<p>a. Guru mempersilahkan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan portofolio yang telah dikerjakan.</p> <p>b. Guru dan dewan juri mengamati dan menilai presentasi masing-masing kelompok.</p> <p>c. Guru dan dewan juri memberikan koreksi dan masukan terhadap hasil presentasi.</p>	<p>a. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya dihadapan guru, dewan juri dan kelompok lain.</p> <p>b. Setiap kelompok mempresentasikan secara bergiliran sesuai urutan.</p> <p>c. Masing-masing kelompok menjelaskan apa yang telah dikerjakan dan menjawab pertanyaan dewan juri dan guru.</p>
<p><b>Langkah 6 Merefleksikan Pengalaman Belajar</b></p>	
<p>a. Guru memperhatikan presentasi peserta didik dengan seksama.</p> <p>b. Guru memberikan penilaian terhadap presentasi kelompok.</p> <p>c. Guru memberikan koreksi, ulasan jika terdapat kesalahan untuk perbaikan kedepannya.</p>	<p>a. Peserta didik mendengarkan hasil penilaian dewan juri dan guru terhadap apa yang telah dipreentasikan.</p> <p>b. Peserta didik mendengarkan koreksi dari dewan juri dan guru terkait kesalahan yang dilakukan.</p> <p>c. Peserta didik merefleksikan</p>

	dan memperbaiki sesuai instruksi dewan juri dan guru.
--	---

**e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Project Citizen***

Kelebihan model pembelajaran *Project Citizen* menurut CCE dalam Winataputra (2007: 31) sebagai berikut:

- 1) Memungkinkan peserta didik terhubung dengan peristiwa dan masalah di dunia nyata.
- 2) Memungkinkan peserta didik agar dapat mengintegrasikan berbagai konsep dan ide-ide terkait.
- 3) Mendorong peserta didik agar dapat menyeimbangkan pengetahuan dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu.
- 4) Mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam suatu kelompok
- 5) Memungkinkan peserta didik mampu mengevaluasi peningkatan melalui penilaian diri.
- 6) Memungkinkan peserta didik berhubungan dengan penilaian untuk kegiatan pembelajaran.
- 7) Memungkinkan peserta didik untuk memanfaatkan keterlibatan orangtua dan anggota masyarakat.

Fachrudin dalam Rohman (2013: 4) menyatakan bahwa: Kekurangan *Project Citizen* adalah sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan model pembelajaran *Project Citizen* memerlukan waktu yang cukup lama sekitar 4-6 minggu.
- 2) Membutuhkan biaya

### 3) Membutuhkan kesiapan guru

Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa kelebihan model pembelajaran *Project Citizen*: memberikan keleluasan terhadap peserta didik untuk berinteraksi dengan lingkungannya baik dengan teman, orangtua dan anggota masyarakat untuk memperoleh informasi sekaligus bertanggung jawab menyelesaikan permasalahan melalui penelitian dengan menuangkan ide-idenya sehingga akan terjalin kerjasama dalam kelompok. Sedangkan kekurangan model pembelajaran *Project Citizen*: membutuhkan kesiapan guru baik dari segi persiapan, pelaksanaan serta perencanaan yang matang sedangkan untuk saat ini saja pemahaman guru tentang model pembelajaran *Project Citizen* belum banyak diketahui, tentunya ini akan menghambat proses pembelajaran dan membutuhkan biaya karena di akhir nanti terdapat portofolio baik tayangan maupun dokumentasi. Model ini juga membutuhkan waktu yang relative lama dengan rentang waktu 4-6 minggu sehingga perlu diperhitungkan kembali jika akan menerapkan model tersebut.

## 2. *Civic Skills*

### a. Pengertian *Civic Skills*

*Civic Skills* adalah keterampilan yang dikembangkan dari pengetahuan kewarganegaraan untuk menjadikan pengetahuan yang diperoleh bermakna karena dapat digunakan untuk menghadapi masalah dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dengan kata lain, ketika warga negara menjalankan hak-hak sipilnya dan memenuhi kewajiban

kewarganegaraannya berdasarkan konstitusi nasional, mereka tidak hanya perlu menguasai pengetahuan dasar tetapi perlu memiliki keterampilan tertentu untuk dilahirkan dan bertindak sesuai dengan konstitusi (Budimansyah dan Suryadi 2008:58).

Pendidikan kewarganegaraan tidak hanya memuat keterampilan kewarganegaraan saja tetapi terdapat aspek-aspek penting lainnya sebagai upaya mewujudkan warga negara yang baik (*good citizen*) Samsuri (2011:56). *Good Citizen* ini dapat diwujudkan melalui 3 aspek diantaranya: pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) artinya aspek ini berkaitan dengan pengetahuan kewarganegaraan yang seharusnya diketahui oleh warga negara, keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) artinya aspek ini dikembangkan dari pengetahuan kewarganegaraan agar pengetahuan yang diperoleh menjadi sesuatu yang bermakna, karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) artinya aspek ini berkembang sebagai akibat apa yang telah dipelajari seseorang dilingkungannya agar mampu mengembangkan karakter bangsa dan pemberdayaan masyarakat Cholisin, (2005: 2-3).

Keterampilan kewarganegaraan meliputi kecakapan intelektual dan kecakapan partisipatoris agar dapat mengembangkan warga negara yang berwawasan luas, bertanggung jawab dan berpikir kritis. *The National Standards for Civics and Government The Civic Framework for 1988 National Assessment of Educational Progress (NAEP)* mengklaim bahwa keterampilan berpikir kritis mencakup keterampilan mengidentifikasi,

menggambarkan, menafsirkan, menganalisis, mengevaluasi, menentukan dan mempertahankan pendapat yang terkait dengan masalah. Sedangkan keterampilan partisipasi mencakup keterampilan interaksi, memantau dan mempengaruhi. Berikut disajikan indikator yang terdapat pada keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*).

Tabel 2.2 kecakapan intelektual dan kecakapan partisipatoris

Kemampuan Intektual	Mengidentifikasi: untuk mengenali dengan jelas sesuatu yang masih samar, yaitu seseorang harus mampu (1) membedakannya dengan yang lain, (2) mengklasifikasikannya dengan sesuatu yang lain yang memiliki kesamaan, (3) menentukan asal-usulnya.
	Mendeskripsikan: untuk mendeskripsikan objek, proses, institusi, fungsi, tujuan, alat, dan kualitas yang jelas maupun yang samar. Agar dapat mendeskripsikan, seseorang memerlukan laporan tertulis atau verbal tentang karakteristiknya.
	Menjelaskan: untuk mengidentifikasi, mendeskripsikan, mengklarifikasi, atau menerjemahkan sesuatu, seseorang dapat menjelaskan (1) sebab-sebab suatu peristiwa, (2) makna dan pentingnya suatu peristiwa atau ide.

	Mengevaluasi posisi: untuk menggunakan kriteria atau standar guna membuat keputusan mengenai (1) kekuatan dan kelemahan posisi suatu isu tertentu, (2) tujuan yang dikedepankan posisi itu, atau (3) alat yang dipakai untuk mencapai tujuan itu.
	Mengambil sikap/ posisi: untuk menggunakan kriteria atau standar guna mencapai suatu posisi seseorang dapat mendorong (1) memilih dari berbagai alternatif pilihan atau, (2) membuat pilihan baru.
	Membela posisi: untuk (1) mengemukakan argument atas sikap yang diambil dan (2) merespon argumentasi yang tidak disepakati.
Kemampuan Partisipatoris	Kemampuan untuk mempengaruhi kebijakan dan keputusan dengan bekerjasama dengan yang lain.
	Memaparkan dengan gamblang suatu masalah yang penting sehingga membuatnya diketahui oleh para pembuat kebijakan dan keputusan.
	Membangun koalisi, negosiasi, kompromi, dan mencari konsensus.
	Mengelola konflik

Sumber: *The National Standards for Civics and Government* (Margaret S. Branson hlm.15-16)

Tujuan pengembangan dimensi keterampilan kewarganegaraan adalah untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat, pengalaman partisipasi bertujuan untuk memperkuat pemahaman tentang kemampuan dan prestasi peserta didik yang unggul serta memperkuat pemahaman tentang pentingnya partisipasi aktif warga negara. Agar dapat berperan secara aktif maka perlu memahami konsep dasar, sejarah, isu dan peristiwa terkini dan fakta-fakta yang terkait dengan substansi serta kemampuan untuk menerapkan pengetahuan sesuai konteks dan kecenderungan untuk bertindak sesuai karakter warga negara (Quigley, Buchanan, dan Bahmueller: 1991: 39).

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami bahwa, tujuan dikembangkannya keterampilan kewarganegaraan adalah menginginkan peserta didik agar dapat berpartisipasi dalam menghadapi masalah dalam masyarakat melalui pengetahuan yang dikembangkan sehingga menjadi sesuatu yang bermakna.

#### **b. Faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan *civic skills***

##### 1) Faktor pendukung

Faktor pendukung merupakan bagian yang dapat menentukan keberhasilan peningkatan *civic skills*. Guru merupakan faktor pendukung yang paling utama dalam proses pembelajaran karena pihaknya terlibat secara langsung sehingga memahami potensi yang dimiliki peserta didik. peran guru disini diharapkan mampu

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan memberikan motivasi agar peserta didik semangat belajar serta mampu menentukan metode, model dan media pembelajaran yang variatif disesuaikan dengan materi pembelajaran agar tidak terkesan monoton dengan hanya mengandalkan metode ceramah. Tata cara berperilaku, bertutur kata dan berpakaian seorang guru juga harus diperhatikan mengingat guru sebagai teladan bagi peserta didik. Guru merupakan seorang yang mempunyai kemampuan profesional dan keahlian di bidang keguruan sehingga diharapkan mampu mengembangkan pembinaan *civic skills* peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

## 2) Faktor penghambat

Berikut ini merupakan faktor penghambat pembinaan *civic skills*:

- a) Terlalu banyak materi yang harus dikuasai oleh peserta didik dan terkesan tumpang *overload* sehingga membuat peserta didik merasa terbebani karena banyak materi yang harus dihafalkan.
- b) Kurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Sebagian menganggap mata pelajaran ini sulit karena harus menghafal yang tentunya sangat menyulitkan bagi peserta didik yang pandai berhitung dan lemah dihafalin. Tak jarang ada peserta didik yang cenderung menyepelkan dan menganggap pendidikan kewarganegaraan yang gampang.

c) Keterbatasan penggunaan metode, media dan model pembelajaran.

Dalam kondisi semacam ini guru sebaiknya inisiatif untuk mengembangkan penggunaan metode, media dan model pembelajaran disesuaikan dengan materi pembelajaran agar terkesan variatif dan tidak membosankan.

d) Keterbatasan waktu membuat materi yang relative banyak tidak tersampaikan dengan baik sehingga peserta didik diharapkan mampu belajar mandiri di rumah.

c. Teori Belajar

Teori belajar menurut Siregar (2018: 25-39) yang umumnya digunakan adalah teori belajar behavioristik, kognitivistik, humanistik, konstruktivistik.

1) Teori Belajar Behavioristik

Menurut teori belajar behavioristik atau aliran tingkah laku, belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons. Perubahan perilaku seseorang dapat bersifat permanen. Tingkah laku pada seseorang ada yang dapat diamati dan ada yang tidak dapat diamati. Tingkah laku yang dapat diamati seperti memukul, menendang dan melempar, sedangkan tingkah laku yang tidak dapat diamati seperti menalar, berfikir dan berimajinasi. Akan tetapi, perubahan perilaku seseorang tidak semua disebabkan oleh hasil belajar, ada juga perubahan perilaku yang disebabkan tidak

karena hasil belajar misalnya seorang bayi yang mampu berjalan karena faktor bertambahnya usia sehingga mampu mencapai kematangan untuk berjalan.

## 2) Teori Belajar Kognitivistik

Teori ini lebih menekankan proses belajar daripada hasil belajar. Bagi penganut aliran kognitivistik belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respons. Lebih dari itu belajar adalah melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Oleh sebab itu, pengetahuan yang dimiliki seseorang akan mempengaruhi hasil belajar. Menurut teori kognitivistik, perubahan perilaku seseorang terjadi karena kemampuan seseorang dalam mengolah informasi yang berlangsung dalam pikiran, bukan karena bergantung dari cara pemberian stimulus.

## 3) Teori Belajar Humanistik

Bagi penganut teori humanistik, proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia. Dari teori-teori belajar, seperti behavioristik, kognitif dan konstruktivistik, teori inilah yang paling abstrak, yang paling mendekati dunia filsafat daripada dunia pendidikan. Dengan kata lain, teori ini lebih tertarik pada gagasan tentang belajar dalam bentuknya yang paling ideal daripada belajar seperti apa yang biasa diamati dalam dunia keseharian. Pada teori ini siswa diharapkan dapat mengambil keputusan dan bertanggung jawab terhadap keputusan

yang telah dipilih. Teori belajar humanistik mengarahkan siswa agar dapat menjadi diri sendiri dan mandiri serta mampu mengeksplor kemampuan diri. Akan tetapi teori ini dipandang terlalu abstrak dan deskriptif sehingga sulit dijabarkan dalam langkah-langkah pembelajaran yang konkret.

#### 4) Teori Belajar Konstruktivistik

Teori konstruktivistik memahami belajar sebagai proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri. Pengetahuan ada di dalam diri seseorang yang sedang mengetahui. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari otak seseorang guru kepada orang lain (siswa).

Penelitian ini memfokuskan pada teori belajar konstruktivistik. Teori belajar konstruktivistik merupakan teori yang menekankan bahwa peran utama dalam kegiatan belajar adalah siswa yang dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui bahan, media dan fasilitas belajar. Hasil belajar pada teori konstruktivistik dinilai lebih tepat dalam mengukur capaian tujuan pembelajaran.

### 3. Hasil Penelitian Terdahulu

Judul penelitian pertama yang menunjukkan relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan adalah “Pengaruh Model *Project Citizen* dengan Pendekatan Saintifik terhadap Penguasaan Kompetensi Kewarganegaraan dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Yogyakarta” yang dilakukan oleh Galih Puji Mulyoto dan Samsuri pada tahun 2016. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan metode penelitian Eksperimen semu dengan materi Hak Asasi Manusia. Permasalahan dalam penelitian tersebut adalah pembelajaran yang dilaksanakan di SMP Negeri 5 Yogyakarta saat ini sudah menerapkan kurikulum 2013 tetapi lebih cenderung ke aspek pengetahuan saja sehingga sedikit mengabaikan untuk pengembangan aspek keterampilan dan sikap, tidak hanya itu saja permasalahan berikutnya dialami oleh guru dimana dalam hal ini guru merasa kesulitan dalam menerapkan pembelajaran PPKn menggunakan pendekatan saintifik yang mana seharusnya dapat mengembangkan penguasaan kompetensi kewarganegaraan secara seimbang bukan pada satu aspek saja. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model *Project Citizen* dengan pendekatan saintifik dalam pembelajaran PPKn terhadap penguasaan kompetensi kewarganegaraan dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan saintifik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil posttest kelompok kontrol dan eksperimen  $t_{0,7,182} > t_{tabel, 2, 000}$ . Pada setiap dimensi kompetensi kewarganegaraan juga menunjukkan hasil terdapat perbedaan yang signifikan, yaitu: pengetahuan kewarganegaraan ( $t_{0,6,088} > t_{tabel, 2, 000}$ ), keterampilan kewarganegaraan ( $t_{0,2,554} > t_{tabel, 2, 000}$ ), sikap kewarganegaraan ( $t_{0,2,055} > t_{tabel, 2, 000}$ ).

Selanjutnya analisis *gain score* menunjukkan pengaruh model *Project Citizen* dengan pendekatan saintifik dalam pembelajaran PPKn terhadap penguasaan kompetensi kewarganegaraann peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Yogyakarta dalam kategori sedang (0, 38). Sedangkan pengaruh model pembelajaran berbasis masalah dalam kategori rendah (0, 15).

Penelitian selanjutnya yaitu oleh Mukhamad Murdiono pada tahun 2010 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Kewarganegaraan (Civic Skills) Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning).” Berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut melalui penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah dalam pembelajaran kewarganegaraan dapat meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Meningkatnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran menjadikan proses belajar dapat berlangsung secara efektif.

Penelitian selanjutnya yaitu oleh Asep Dahliyana pada tahun 2019 dengan judul “Projet Citizen: Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membina Nasionalisme”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut adalah program Studi PGSD A dan C, serta Program Studi Biologi dengan jumlah 108 orang. Hasil penelitian adalah pengaruh pendidikan kewarganegaraan berbasis project citizen terhadap penguatan nasionalisme sebesar 43,6.

Penelitian selanjutnya oleh Surya Dharma pada tahun 2015 dengan judul “Membangun Pengalaman Belajar Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Project Citizen Pada Siswa SMP di Kabupaten Batubara” berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan tidaklah cukup dimaknai sebagai mata pelajaran saja. Jauh lebih luas pendidikan kewarganegaraan merupakan proses pendidikan untuk berbuat yang memiliki misi menumbuhkan potensi peserta didik agar memiliki *civic knowledge*, *civic participation*, dan *civic responsibility*.

Untuk menumbuhkan potensi peserta didik agar memiliki *civic knowledge*, *civic participation*, dan *civic responsibility* maka diperlukan inovasi pembelajaran dimana sepertihalnya menggunakan model pembelajaran project citizen. Model pembelajaran *project citizen* merupakan model pembelajaran yang mampu membangun pengalaman belajar kewarganegaraan, karena model ini pada dasarnya menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif, kreatif dan interaktif dalam menyelesaikan berbagai macam permasalahan yang timbul dilingkungannya.

Judul penelitian selanjutnya adalah “Membangun Pengalaman Belajar Kewarganegaraan melalui Model Pembelajaran *Project Citizen* pada peserta didikdi SMP Kabupaten Batubara” yang dilakukan oleh Surya Dharma dan Rosnah Siregar pada tahun 2015. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif dan dilaksanakan di SMP Kabupaten Batubara yaitu SMP Negeri 1 Lima Puluh, SMP Negeri 2 Medang Deras, SMP Negeri 1 Sei Suka, SMP Negeri 3 Air Putih, SMP Negeri 4 Tanjung Tiram, SMP

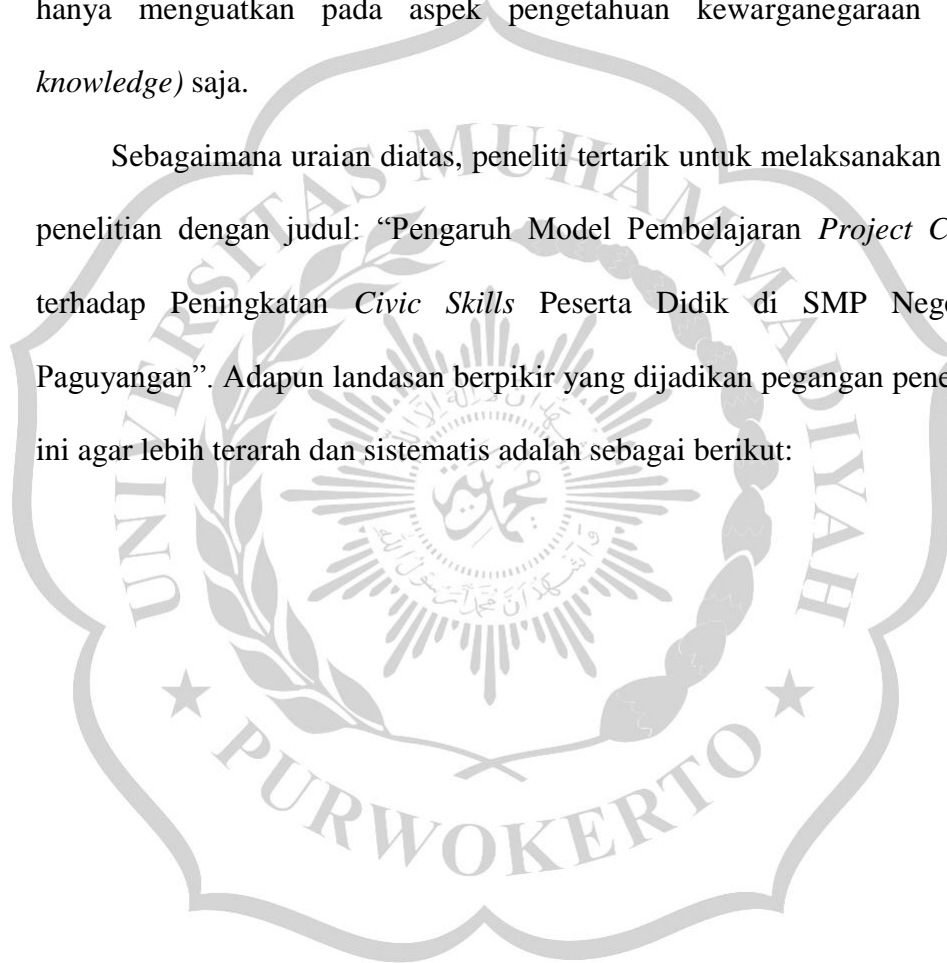
Negeri 3 Talawi dan SMP Negeri 2 Sei Balai. Permasalahan yang dihadapi dalam penelitian tersebut adalah pengelolaan kelas yang belum mampu menciptakan suasana belajar yang memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik, dengan kata lain hanya sebatas pada penguasaan materi belum memberikan pembelajaran yang lebih kongkrit. Akibatnya peserta didik menganggap pelajaran PPKn itu mudah karena berkaitan dengan perilaku sehari-hari dan cenderung meremehkan tapi tidak sedikit pula menganggapnya sulit karena dalam hal ini peserta didik dituntut untuk menghafal materi. Selanjutnya pada penelitian tersebut ditemukan hasil berupa dengan adanya penggunaan model pembelajaran *Project Citizen* yang telah dilaksanakan di SMP Kabupaten Batubara mampu meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar PPKn mereka merasa pembelajaran PPKn yang sekarang lebih menyenangkan bermakna (*meaningful learning*), menantang (*challenging*), dan mengaktifkan (*activating*), sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang baru.

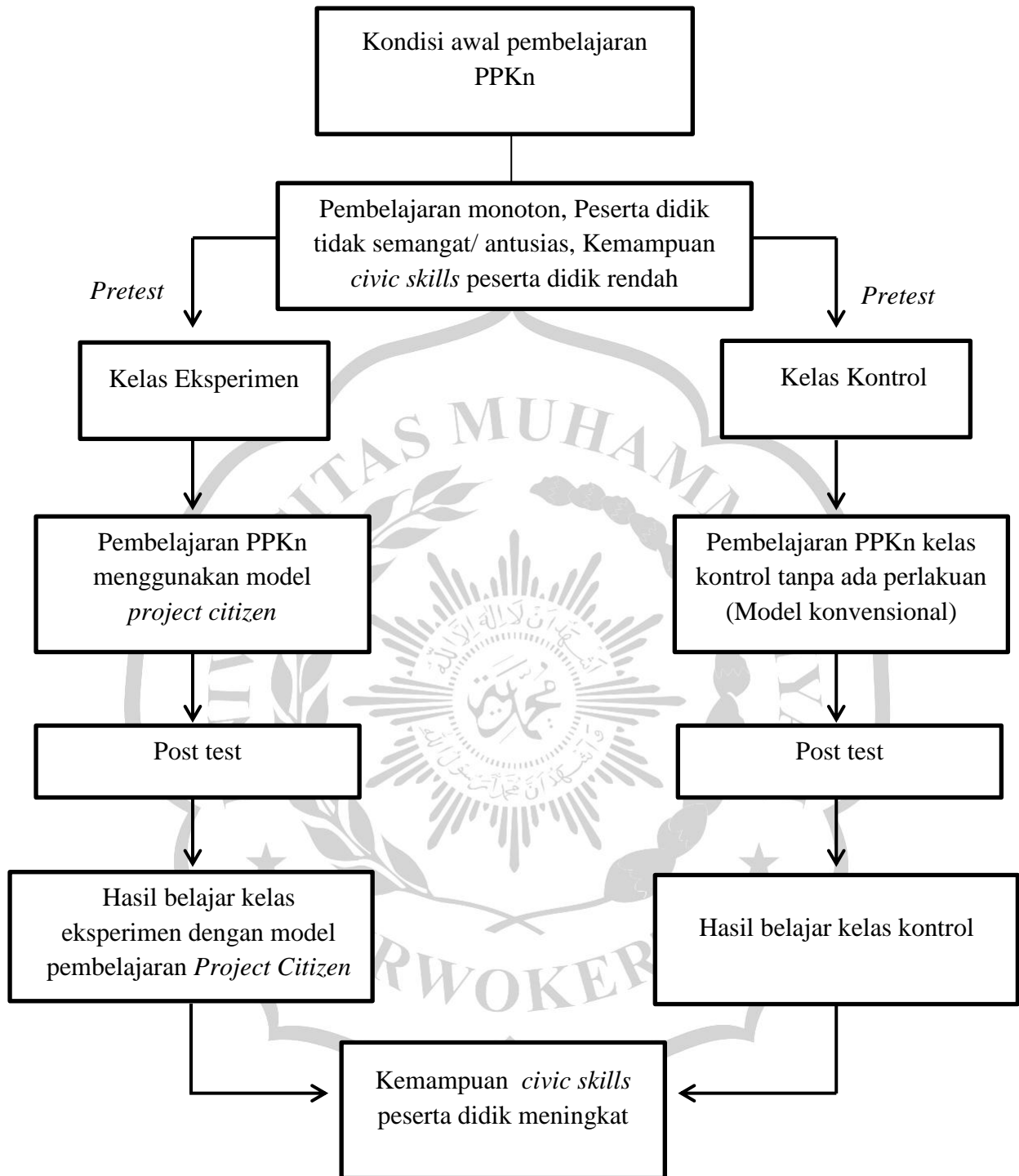
#### **4. Kerangka Berpikir**

*Project Citizen* adalah model pembelajaran berbasis masalah yang diterapkan kepada peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan, kecakapan dan watak kewarganegaraan yang demokratis yang memungkinkan dan mendorong keikutsertaan dalam pemerintahan dan masyarakat sipil (*civic society*). Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa penerapan model pembelajaran *Project Citizen* pada mata pelajaran

PPKn sangatlah tepat karena tentunya dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Harapannya penggunaan model pembelajaran *Project Citizen* ini dapat meningkatkan keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) tetapi perlu diimbangi pula dengan watak kewarganegaraan (*civic dispotion*) karena sebelumnya sering ditemui pembelajaran PPKn hanya menguatkan pada aspek pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) saja.

Sebagaimana uraian diatas, peneliti tertarik untuk melaksanakan suatu penelitian dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Citizen* terhadap Peningkatan *Civic Skills* Peserta Didik di SMP Negeri 1 Paguyangan”. Adapun landasan berpikir yang dijadikan pegangan penelitian ini agar lebih terarah dan sistematis adalah sebagai berikut:





Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

## 5. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum dinyatakan berdasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2017: 63)

Dalam penelitian ini, hipotesis ditetapkan sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : tidak ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Project Citizen* terhadap peningkatan *civic skills* peserta didik di SMP Negeri 1 Paguyangan.

H<sub>a</sub> : ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Project Citizen* terhadap peningkatan *civic skills* peserta didik di SMP Negeri 1 Paguyangan.