

RELEVANSI PEMBELAJARAN *PROJECT CITIZEN* “MEMPRODUKSI” PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN PEMBELAJAR MASA KINI DAN MASA DEPAN

Muhammad Mona Adha, Eska Prawisudawati Ulpa, Hermi Yanzi, Yunisca Nuralisa, Obby Taufik Hidayat, Devi Sutrisno Putri

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Lampung
e-mail: mohammad.monaadha@fkip.unila.ac.id

Abstrak

Aktivitas dan motivasi siswa di dalam kelas dipengaruhi oleh beberapa faktor. Motivasi siswa yang masih rendah dipengaruhi oleh suasana dan kegiatan belajar yang tidak memunculkan semangat dan kreatifitas siswa. *Project citizen* membekali siswa untuk memperoleh suasana belajar yang menyenangkan, memberikan pengalaman, dan meningkatkan pengetahuan siswa. Langkah-langkah belajar *project citizen* tidak dapat dipisahkan dari percepatan globalisasi dan perkembangan informasi dan teknologi di dalam era industry 4.0. Pada era industri 4.0, guru dan mahasiswa menyeimbangkan aktivitas belajar antara interaksi langsung dengan masyarakat dan daring, sehingga komponen perkembangan masa depan dapat diikuti. Penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, dilakukan untuk mengeksplorasi dan mendapatkan data/informasi dari partisipan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model belajar *project citizen* mengaplikasikan perkembangan informasi dan teknologi untuk mendukung hasil belajar secara maksimal dan sesuai dengan perkembangan saat ini.

Kata kunci: pembelajaran *project citizen*, pengetahuan, keterampilan, masa kini, masa depan

Pendahuluan

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; Adha, 2018). Minat belajar siswa yang masih kurang di dalam kelas dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti siswa yang kurang konsentrasi pada pelajaran (Devadoss & Foltz, 1996), pengaruh kondisi kelas (Devadoss & Foltz, 1996), pengaruh dari lingkungan luar sekolah atau *social environment* (Ryan & Patrick, 2001), dukungan guru (Goodenow, 1993; Devadoss & Foltz, 1996) dan faktor lain. *We the People ... Project citizen* adalah model belajar instruksional yang melibatkan siswa untuk mengkaji permasalahan publik yang ada di sekitar masyarakat. 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). Perkembangan informasi dan teknologi terlebih di dalam era industry 4.0 harus didukung dengan kualitas warga negara yang cerdas, kreatif, partisipatif, prospektif, dan bertanggung jawab.

Pembelajaran *project citizen* dimulai di California pada tahun 1992. Program belajar portofolio ini diaplikasikan di persekolahan oleh *Center for Civic Education* dan *The National Conference of State Legislature*. *Project citizen* di dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sangat efektif di dalam mengembangkan pengetahuan siswa, karena siswa diminta untuk membaca, membuat klipng, mengumpulkan informasi dari buku-buku yang ada di perpustakaan, membaca koran, dan informasi penting lain yang dikumpulkan. Aktivitas siswa di dalam model belajar *project citizen* melatih dan meningkatkan keterampilan atau kecakapan siswa

dalam hal berkomunikasi, berinteraksi, berdiskusi (mengeluarkan pendapat), melakukan koordinasi, bekerja secara efektif di dalam kelompok, dan manajemen waktu (Tolo, 1998). Terkait dengan watak warga negara, siswa mendapatkan pengalaman melalui pekerjaan yang dilakukannya berupa kebijaksanaan diri, mencari solusi, memberikan masukan, argumentasi, dan membuat keputusan. Komponen yang mencakup pengetahuan, sikap, dan psikomotor menjadi faktor penting yang ingin dikembangkan pada diri siswa melalui model *project citizen*.

Pembelajaran yang baik harus mampu mengajak peran serta siswa secara aktif dan mampu memberikan perspektif cara berpikir yang lebih luas secara rasional. Ide-ide kreatif dan berpikir argumentative akan muncul apabila siswa diberikan proses belajar dan aktivitas yang melibatkan mereka baik di dalam dan luar kelas. Secara mendasar model pembelajaran *project citizen* mengaktifkan siswa di dalam dan di luar kelas, sehingga sikap mental dan kemampuan untuk mencari solusi alternatif menjadi poin utama yang harus diperhatikan. Akhir pada model belajar ini adalah menyediakan alternatif kajian atau kebijakan baru yang dapat disampaikan kepada pemerintah dan pemangku kepentingan di daerah masing-masing. Partisipasi aktif siswa di dalam pembelajaran di dalam mencari dan menggali informasi merupakan konsep inti dari *project citizen* sehingga siswa terbiasa untuk mengemukakan konsep dan uraian berdasarkan data dan fakta maupun hasil wawancara yang didapatkan.

Secara tidak langsung, *project citizen* melatih siswa untuk memiliki sikap tanggung jawab selaku warga negara dengan memperhatikan aspek-aspek yang terjadi di lingkungan sekitar siswa. Kepedulian, sikap simpati dan empati tidak terlepas dari konsep belajar bersama-sama baik di dalam dan luar kelas. Seluruh siswa di dalam kelompok memiliki peran masing-masing di dalam menyelesaikan tugas masing-masing yang menjadi tanggung jawab setiap anggota kelompok. Peran-peran tersebut sedikit demi sedikit diupayakan dan diarahkan oleh guru dengan mengimplementasikan konsep belajar yang menyenangkan di dalam kelas sehingga siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas mereka masing-masing.

Project citizen bertujuan agar siswa berkembang secara positif dan demokratis terlebih di dalam akselerasi era industri 4.0 dengan memaksimalkan penggunaan sumber belajar yang relevan di dalam aplikasi era industri 4.0. Sumber belajar dan aktivitas siswa tetap berpedoman bahwa aksi dan kerja kelompok siswa adalah untuk membentuk diri siswa lebih berkarakter berdasarkan karakter masyarakat Indonesia yang berbudi luhur dan hidup bergotong royong (*social cohesion*). Era industry, informasi, dan teknologi yang semakin maju tidak meninggalkan ciri khas kepribadian bangsa Indonesia, justru perkembangan tersebut mendorong kolaborasi antara sumber belajar, aktivitas siswa dengan mengadaptasi indikator-indikator pada era industri 4.0. 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. *Project citizen* sangat tepat diberikan pada usia sekolah menengah, karena pada usia ini siswa mulai mengembangkan peran dan tanggung jawab moral selaku individu untuk memahami apa yang terjadi di sekitar siswa dan permasalahan yang ada di masyarakat (Nurmalisa & Adha, 2016). 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. Artikel ini mengeksplorasi keterlibatan berbagai elemen di dalam proses pembelajaran di kelas pendidikan kewarganegaraan dengan mengimplementasikan model belajar

project citizen. Diskusi pada artikel ini menjelaskan keterlibatan guru dan siswa di dalam pemanfaatan sumber belajar yang berkaitan langsung dengan era industri 4.0 yang tengah berkembang.

Metode Penelitian

Penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi dari partisipan. Penelitian kualitatif digunakan dengan alasan bahwa kegiatan model belajar *project citizen* merupakan model yang berkarakter di dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di dalam membentuk lingkungan belajar siswa yang lebih komunikatif dan menyenangkan sekaligus belajar mengenai permasalahan yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat yang diangkat ke dalam kelas. Penelitian kualitatif digunakan untuk membuat generalisasi dan analisis berdasarkan data, informasi, dan hasil-hasil temuan (Miles & Huberman, 1984). Penggunaan metode studi kasus adalah untuk mendapatkan kontribusi dari partisipan secara mendalam dan bersifat *real-life context* (Yin, 2006).

Partisipan pada penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Lampung berjumlah 36 mahasiswa. Mahasiswa dibagi menjadi dua kelompok besar dengan membahas dua tema sebagai bahan kajian kelompok. Setiap kelompok besar tersebut dibagi menjadi masing-masing empat kelompok. Partisipan yang terlibat di dalam praktik model *project citizen*, melalui enam tahap/langkah pembelajaran sebelum bahan kajian kelompok dipresentasikan di hadapan dewan juri portofolio.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan sebelum implementasi praktik *project citizen* dilakukan. Peneliti mengamati proses belajar dan keterlibatan mahasiswa di dalam kelas, bagaimana partisipan merespon diskusi dan penjelasan yang disampaikan oleh dosen. Peserta yang diwawancarai berjumlah 10 orang mahasiswa dengan diberikan beberapa pertanyaan berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dipersiapkan.

Pertanyaan penelitian 1: Bagaimana model *project citizen* dapat mengaktifkan peran serta mahasiswa di dalam proses pembelajaran?

Pertanyaan penelitian 2: Bagaimana mahasiswa dapat memperkuat komitmen untuk menyelesaikan tugas dan memberikan pengalaman bagi mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan praktis?

Pertanyaan penelitian adalah untuk membatasi pembahasan penelitian agar lebih fokus kepada aktivitas mahasiswa di dalam penyelesaian proyek portofolio dengan menggunakan berbagai sumber belajar baik didapatkan melalui perpustakaan, masyarakat secara langsung, dan daring. Teknik analisis data menggunakan triangulasi data dengan melakukan analisis berdasarkan data dan informasi yang dikumpulkan dari hasil observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan hasil interpretatif peneliti untuk merumuskan hasil-hasil penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Enam Langkah Model *Project Citizen*

Model belajar *project citizen* fokus kepada siswa untuk melakukan *inquiry learning*, *discovery learning*, *problem solving learning*, *research-oriented learning* (Budimansyah, 2009). Proses keseluruhan yang dilalui siswa di dalam proyek portofolio ini meliputi: 1) belajar untuk berpartisipasi secara aktif; 2) siswa diminta untuk mengumpulkan data dan informasi terkait bahan kajian kelas yang akan disajikan; 3) siswa melakukan pencarian data dan informasi baik melalui wawancara dan riset lapangan; 4) siswa memiliki argumentasi di dalam memutuskan solusi alternatif yang disajikan sebagai temuan dari kajian kelompok.

Model *project citizen* terdiri dari enam langkah antara lain: 1) siswa mengidentifikasi masalah untuk bahan kajian kelas; 2) siswa memilih salah satu masalah dari daftar identifikasi masalah yang telah disusun; 3) siswa mencari data dan informasi, kemudian dikumpulkan sebagai materi untuk mengkaji bahan diskusi kelompok; 4) siswa membuat portofolio (bahan tayangan di atas kertas karton); 5) siswa mempresentasikan hasil diskusi dan analisis kelompok di depan dewan juri; 6) siswa memberikan evaluasi dan pendapat terkait bahan kajian kelas yang telah diitampilkan.

1. Identifikasi Masalah. Pada langkah yang pertama ini, guru memberikan penjelasan atau arahan kepada siswa untuk menuliskan topik-topik permasalahan yang ada di sekitar lingkungan siswa atau yang ada di dalam masyarakat. Identifikasi masalah tersebut ditulis oleh siswa di papan tulis dan tidak dibatasi yang akan menuliskan topik, setiap siswa memiliki kesempatan yang sama. Sejumlah daftar identifikasi masalah dapat dilihat dan dipertimbangkan oleh siswa sebelum masuk pada langkah kedua dari model ini. Secara mendasar, identifikasi masalah yang ditulis oleh siswa di depan kelas merupakan permasalahan yang menurut siswa perlu untuk dikaji dan dicarikan solusi atas permasalahan tersebut. Setelah identifikasi masalah telah selesai ditulis oleh siswa, maka kemudian berlanjut ke langkah yang kedua.

2. Memilih masalah bahan kajian kelas. Langkah kedua dari model *project citizen* adalah memilih masalah untuk dijadikan bahan kajian atau tema yang didiskusikan oleh kelompok. Satu per satu siswa maju ke depan kelas untuk memberikan voting pada salah satu topik yang dipilih/diinginkan. Setelah para siswa selesai memberikan suara/voting untuk memilih topik/tema utama untuk dijadikan kajian kelas, guru bersama-sama siswa menghitung jumlah voting dari setiap daftar identifikasi masalah yang terdapat di papan tulis. Jumlah suara terbesar dijadikan sebagai bahan kajian kelas, lalu kemudian masing-masing siswa mempersiapkan informasi yang dibutuhkan untuk mengembangkan portofolio.

3. Mengumpulkan informasi. Langkah ketiga adalah mengumpulkan informasi dan data pendukung lain yang diperlukan untuk bahan diskusi dan bahan analisis yang akan ditempel pada kertas karton sebagai bahan tayangan kelompok. Siswa dapat mencari informasi dari buku-buku di perpustakaan, surat kabar, pegawai kantor, internet, wawancara kepada narasumber, dan sumber-sumber informasi lain yang bisa dicapatakan oleh siswa saat berada di lapangan. Pada saat siswa melakukan wawancara, siswa dapat mewawancarai orang tua, kakak, ketua RT/RW, pegawai kantor pemerintahan, dan narasumber lain yang berkaitan dengan tema yang dikaji oleh siswa. Pengumpulan informasi yang dilakukan oleh siswa berdasarkan waktu yang telah ditentukan oleh guru, bahan dan informasi yang terkumpul disusun oleh siswa untuk digunakan saat memasuki langkah keempat yaitu membuat bahan tayangan atau portofolio. Informasi yang dikumpulkan pada tahap ini bertujuan agar kelas dapat memperoleh informasi yang akurat dan komprehensif.

Portofolio tersebut akan dibagi dalam dua bagian: bagian tayangan dan bagian dokumentasi.

4. Membuat portofolio kelas. Portofolio atau bahan tayangan yang dibuat siswa pada tahap ini membutuhkan kerja sama siswa untuk menghasilkan portofolio yang bagus dengan didukung uraian informasi yang menjawab permasalahan dan kajian yang dibahas. Kelas akan dibagi menjadi empat kelompok, masing-masing kelompok memiliki peran yang berbeda-beda (akan diuraikan pada bagian kelompok portofolio). Bahan-bahan berupa data dan informasi yang telah dikumpulkan oleh siswa, kemudian disusun dan dibuat dengan kreatifitas masing-masing kelompok untuk ditempelkan pada kertas karton. Dokumentasi yang ditempelkan pada kertas karton ditulis oleh para siswa dalam bentuk deskripsi, diagram, data statistik, gambar atau foto, dan hasil wawancara. Portofolio berukuran kurang lebih 90x100 cm, dan dituliskan tema/topik kajian kelas yang diletakkan pada bagian atas portofolio setelah portofolio kelompok satu sampai dengan kelompok empat disatukan terlebih dahulu. Portofolio sendiri dibagi menjadi dua bagian, yaitu bagian tayangan (kertas karton) dan bagian dokumentasi (bahan informasi yang dimasukkan ke dalam map dan diletakkan di bagian depan portofolio kertas karton).

5. Presentasi portofolio di depan dewan juri. Portofolio yang telah dipersiapkan oleh siswa, maka siswa bersiap-siap untuk kemudian menyajikan bahan tayangan kelompok masing-masing di depan dewan juri dan di depan para undangan maupun siswa lain yang ikut hadir. Presentasi portofolio ini dapat disebut dengan *showcase*. Tahap ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengutarakan ide-ide dan hasil analisis yang telah dilakukan. Disini siswa belajar memberanikan diri untuk menyajikan sebuah materi atau konsep di depan dewan juri dan para undangan. Presentasi yang dilakukan harus mampu memberikan keyakinan kepada para undangan yang hadir bahwa argumentasi dan kebijakan yang diambil oleh siswa merupakan hasil analisis dan keputusan yang baik untuk masyarakat di masa depan. Kegiatan (*showcase*) merupakan puncak penampilan siswa, karena pada tahap ini, hasil pekerjaan siswa akan diuji dan diperdebatkan dihadapan dewan juri.

Tujuan dari presentasi portofolio adalah menyampaikan hasil diskusi kepada para undangan dan siswa sebagai suatu hal yang penting untuk dikaji dengan membawa solusi alternatif yang ditawarkan bagi masyarakat. Pada tahap ini siswa menyajikan beberapa perspektif bahwa dari sebuah kebijakan alternatif terdapat dampak yang ditimbulkan bagi masyarakat. Aktivitas pada bagian presentasi portofolio, siswa mendiskusikan dengan para hadirin bahwa pilihan kebijakan yang telah dipilih adalah kebijakan yang paling baik untuk menangani permasalahan tersebut. Selain itu para siswa juga harus bisa membuat suatu argumen yang rasional untuk mendukung pemikiran mereka, kebijakan yang dipilih tidak bertentangan dengan UUD 1945. Presentasi portofolio juga bertujuan agar kelas mendapatkan dukungan dari masyarakat, lembaga legislatif, dan eksekutif, lembaga pemerintahan atau swasta atas kebijakan pilihan kelas.

6. Refleksi pengalaman belajar. Pada tahap ini dilakukan setelah serangkaian presentasi portofolio telah dilaksanakan secara keseluruhan. Siswa kemudian diajak untuk merefleksikan (mengambil hikmah atau manfaat dari aktivitas *showcase* tersebut), mengevaluasi, memberikan pendapat baik mengenai materi yang dikaji maupun masukan-masukan untuk pelaksanaan kegiatan serupa yang akan dilakukan di waktu yang akan datang. Pada proses ini tentu diharapkan siswa mencapai hasil belajar yang bermanfaat bagi diri mereka secara pribadi. Siswa dapat menyampaikan beberapa hal yang telah dicapai dan bermanfaat bagi diri siswa pada saat refleksi di dalam kelas, seperti: 1) pengetahuan yang bertambah mengenai konsep atau kajian kebijakan publik; 2) Portofolio yang dikembangkan dengan lebih padat informasi berdasarkan pengetahuan

siswa tentang kebijakan publik; 3) keterampilan praktis siswa menjadi lebih baik setelah melalui proses keterlibatan di dalam proyek; 4) Siswa merasakan manfaat saat mereka bekerja secara berkelompok dan mendapatkan hasil diskusi yang komprehensif; 5) Siswa mampu mengidentifikasi hal atau aktivitas yang dapat menghambat kerja kelompok saat penyelesaian portofolio; 6) Siswa mampu mengevaluasi hasil pencapaian diri sendiri dan mengevaluasi hasil kerja kelompok; 7) Siswa semakin terlatih untuk mencari solusi alternatif di dalam menyelesaikan permasalahan baik yang ada di sekitar siswa dan masyarakat; 8) Siswa mampu berpikir bahwa pelaksanaan setiap tahap di dalam proyek ini akan memiliki persamaan dan perbedaan di dalam proses pengerjaan di lapangan.

Kelompok portofolio. Kelompok portofolio atau kelompok penyaji terdiri atas empat kelompok. Masing-masing kelompok memiliki tugas yang berbeda di dalam mempersiapkan bahan kajian yang akan dipresentasikan.

1. Kelompok Portofolio Satu (Menjelaskan Masalah). Kelompok satu bertanggung jawab menjelaskan permasalahan bahan kajian kelas. Kelompok menyajikan identifikasi masalah beserta penjelasan masalah dan menguraikan bahwa masalah tersebut urgensi untuk dibahas dan menjadi penyebarluasan informasi bagi undangan yang hadir. Pada kertas karton, dituliskan identitas kelompok beserta identitas tugas kelompok yaitu: Menjelaskan Masalah pada bagian atas kertas karton. Bahan kajian yang ditempelkan di kertas panel, memuat: rangkuman masalah secara tertulis, menyajikan masalah secara grafis, dan identifikasi sumber informasi.

2. Kelompok Portofolio Dua (Mengkaji Kebijakan Alternatif untuk Menangani Masalah). Kelompok dua bertanggung jawab untuk menjelaskan masalah dan memberikan penilaian atas kebijakan yang digunakan saat ini atau kebijakan yang sedang/telah disusun untuk menangani masalah yang menjadi kajian kelas. Temuan kelompok akan disajikan pada tampilan kedua bagian tayangan dan bagian dokumentasi portofolio kelas. Bahan kajian yang ditempelkan pada kertas panel kelompok dua mencakup: rangkuman tertulis tentang kebijakan alternatif, menyajikan grafis kebijakan alternatif, dan identifikasi sumber informasi.

3. Kelompok Portofolio Tiga (Mengusulkan Kebijakan Alternatif untuk Menangani Masalah). Kelompok ini bertanggung jawab untuk mengusulkan kebijakan publik yang dapat digunakan untuk menangani masalah kajian kelas. Kebijakan yang dipilih merupakan kebijakan yang dapat disetujui oleh mayoritas anggota kelas. Kebijakan tersebut harus pula menjadi kebijakan yang tidak bertentangan dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Format landasan konstitusional menjadi faktor penting untuk menghasilkan kebijakan alternative yang bermanfaat bagi warga sekolah dan masyarakat luas. Apabila kebijakan alternatif sudah memenuhi persyaratan di atas, maka kelas dapat memilih untuk: 1) Mendukung salah satu kebijakan alternatif yang telah diidentifikasi oleh kelompok portofolio dua; 2) Memodifikasi salah satu kebijakan, atau; 3) Mengembangkan kebijakan kelompok sendiri. Bagian tayangan portofolio pada panel ketiga mencakup: penjelasan tertulis atas kebijakan yang diusulkan oleh kelas, presentasi grafis kebijakan yang diusulkan, dan identifikasi sumber informasi.

4. Kelompok Portofolio Empat (Mengembangkan Rencana Kerja). Kelompok ini bertanggung jawab untuk mengembangkan sebuah rencana kerja. Rencana ini harus mencakup langkah-langkah yang mungkin dapat diambil sebagai cara untuk membuat pemerintah menerima dan melaksanakan kebijakan yang diusulkan. Seluruh anggota kelas harus terlibat dalam mengembangkan rencana kerja ini. Bagian tayangan portofolio pada panel keempat mencakup: Penjelasan tertulis tentang bagaimana cara kelas mengajak masyarakat baik perorangan maupun kelompok untuk mendukung rencana kerja yang diusulkan, penjelasan tertulis tentang bagaimana

cara kelas mendapatkan dukungan dari pemerintah atas kebijakan yang diusulkan, presentasi grafis rencana kerja, dan identifikasi sumber informasi.

“*Showcase*” dapat pula dijadikan arena “*contest*” atau kompetisi untuk memilih kelas portofolio terbaik untuk selanjutnya dikirim ke dalam “*showcase and contest*” antarsekolah dalam lingkungan kabupaten atau kota, atau kompetisi tingkat propinsi bahkan nasional. Keikutsertaan di dalam kompetisi tersebut adalah untuk saling berbagi ide dan pengalaman belajar antar “*young citizens*” yang secara psiko-sosial dan sosial-kultural serta menumbuhkembangkan “*ethos*” demokrasi dalam konteks “*harmony in diversity*” (keserasian dalam keberagaman).

Implementasi Model Project Citizen: Masa Kini dan Masa Depan

Project citizen atau yang biasa disebut juga dengan belajar menggunakan media portofolio merupakan hasil pekerjaan siswa yang dikumpulkan atau didokumentasikan. Hasil pekerjaan siswa adalah hasil aktivitas yang dilakukan berdasarkan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap sehingga hasil tersebut merupakan keseluruhan proses kerja siswa yang harus diapresiasi dan disimpan agar dalam kondisi yang tetap baik. Hasil pekerjaan siswa yang dikumpulkan tersebut merupakan bagian dari aktivitas guru untuk memberikan penilaian secara adil dan optimal. Portofolio adalah sebagai bagian intrinsik dari prestasi harian kelas yang dilakukan terus-menerus, portofolio timbul dari konteks kehidupan sehari-hari, saat melakukan berbagai jenis tugas, para siswa menilai dan mengumpulkan tugas dan selama itu mereka melihat diri mereka sebagai seorang yang kreatif dan memiliki kemampuan (Johnson, 2008). Anak-anak memperoleh kepercayaan diri dan rasa mengemban tugas dengan mengumpulkan dan menilai pekerjaan mereka sendiri.

Menerapkan model pembelajaran berbasis portofolio, guru perlu menciptakan strategi yang tepat agar siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Motivasi yang seperti itu dapat tercipta apabila guru meyakinkan siswa mengenai materi yang sedang dipelajari berguna untuk kehidupan nyata. Guru juga dituntut untuk menciptakan situasi sehingga materi pelajaran yang disampaikan selalu menarik dan tidak membosankan, oleh karena itu guru harus mempunyai sensitifitas yang tinggi untuk mengetahui apakah kegiatan pembelajaran membutuhkan suasana dan kondisi yang membuat siswa kembali semangat dan termotivasi.

Permulaan program “*We the People...*” dilaksanakan yaitu pada tahun 1987, lebih dari 28 juta siswa dan 90 ribu guru telah berpartisipasi pada inovasi pembelajaran yang satu ini (TCCLE, 2010). Berbagai studi telah dilakukan, salah satu riset tersebut dilakukan oleh *Educational Testing Service* (ETS) bersama Prof. Richard Brody dari Stanford University, hasil temuan mengindikasikan bahwa para siswa yang menggunakan paket pembelajaran ini secara signifikan berpengaruh positif terhadap siswa pada setiap topik masalah yang dipelajari/dibahas. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa paket pembelajaran “*we the people... project citizen*” dapat lebih memotivasi siswa untuk berpartisipasi di dalam dan di luar kelas (Adha, 2010; Adha, 2014; 2018).

Kontribusi kemajuan dunia informasi dan teknologi sangat mendukung aktivitas model belajar *project citizen* di dalam kelas pendidikan kewarganegaraan. Perkuliahan dengan menggunakan *project citizen* dapat secara maksimal memanfaatkan perkembangan teknologi di dalam kelas, hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan internet untuk mencari bahan informasi dan membuat/mengolah tampilan materi semenarik mungkin dengan menggunakan laptop untuk ditempel pada kertas karton. Guru memaksimalkan peran siswa untuk menampilkan hasil pekerjaan dengan sebaik mungkin sesuai dengan tuntutan era industri 4.0. Era industri fokus pada

“*production*”, maka *project citizen* dalam hal ini harus memfasilitasi kelas untuk memproduksi aktivitas kelas dengan memperhatikan “*high-end quality*” baik pada guru dan siswa. Proses pembelajaran yang melibatkan *self-awareness* dan *self-predictiveness* menghasilkan pola kerjasama yang baik antar sesama mahasiswa di dalam penyelesaian portofolio.

Proses yang dilakukan untuk menemukan dan mencari informasi terkadang siswa mendapatkan konsep-konsep yang sama sekali baru dan belum dipahami secara utuh oleh siswa. *Self-predictiveness* adalah cara untuk mengatasi hal tersebut agar mahasiswa mampu mencari tahu dengan lebih seksama untuk mengartikulasikan konsep dan pemahaman baru tersebut untuk dibahas bersama kelompok. Hal pertama yang harus dipahami oleh siswa bahwa di dalam mengolah data dan informasi yang masuk, siswa terlebih dahulu meyakini bahwa informasi yang dibahas adalah informasi yang sehat (bukan hoaks) sehingga hasil yang disimpulkan adalah hasil yang baik. *Health interaction* dan *health discussion* di dalam aktivitas *project citizen* antar mahasiswa dan antar kelompok sangat dibutuhkan untuk menumbuhkan sikap kritis berpikir mahasiswa dan memiliki sikap keterbukaan di dalam memberi dan menerima pendapat (*productive discussion*). Hal yang sama di dalam era industri 4.0 implementasi keterbukaan mendukung keberhasilan interkoneksi antar sistem di dalam aktivitas pelayanan dan bisnis.

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*.

Model *project citizen* membekali siswa untuk meningkatkan kecakapan individu atau yang disebut dengan *life skills*. *Life skills* atau keterampilan hidup dalam pengertian ini mengacu pada berbagai ragam kemampuan yang diperlukan seseorang untuk menempuh kehidupan dengan sukses, bahagia dan secara bermartabat di masyarakat (Suryadi, 2009; Trilling & Fadel, 2009). *Life skills* merupakan kemampuan yang diperlukan sepanjang hayat, kepemilikan kemampuan berpikir yang kompleks, kemampuan komunikasi secara efektif, kemampuan membangun kerjasama, melaksanakan peranan sebagai warga negara yang bertanggung jawab, memiliki kesiapan serta kecakapan untuk bekerja, dan memiliki karakter dan etika untuk terjun ke dunia kerja. Model belajar yang informatif dan menyenangkan serta mampu mengakses perkembangan dalam skala era industri 4.0 membuat siswa menjadi lebih termotivasi belajar di dalam kelas, dan kemampuan ini harus difasilitasi dengan baik oleh para guru dan pihak sekolah guna mendukung keberhasilan belajar yang maksimal.

Simpulan

Pembelajaran dengan menghubungkan pada konteks era industri 4.0 adalah mengaitkan proses dan aktivitas kelas yang menggunakan aspek perkembangan informasi dan teknologi. Penggunaan perangkat canggih yang terhubung dengan konektivitas internet merupakan salah satu komponen untuk menjelajah data dan informasi yang mendukung bahan yang dikaji/dibahas di

dalam kelas. *Project citizen* selalu membuka kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan perangkat teknologi canggih dan ketersediaan informasi melalui daring untuk mengumpulkan informasi. Namun pengumpulan data dan informasi melalui diskusi dan wawancara tetap menjadi factor penting yang dilakukan oleh siswa. Penelitian lapangan dan memanfaatkan banyak sumber di dalam model *project citizen*, baik yang ada di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah, model ini sangat potensial untuk meningkatkan kecakapan kewarganegaraan (*civic skills*) dan kecakapan pengetahuan (*civic knowledge*). Menciptakan suasana belajar yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sangat memotivasi para siswa mendapatkan pengalaman belajar selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kelas yang kreatif memberikan hasil pembelajaran yang maksimal dengan cara memilih strategi atau metode dan media pembelajaran yang tepat untuk memaksimalkan proses dan hasil pembelajaran. Melahirkan sumber daya manusia yang unggul dan mampu berkompetisi secara lokal, nasional dan internasional (global).

References

- Adha, M. M. (2010). Model Project Citizen untuk Meningkatkan Kecakapan Kewarganegaraan Pada Konsep Kemerdekaan Mengemukakan Pendapat. Tesis S2 PKn. Bandung: SPS UPI. Tidak diterbitkan.
- Adha, M. M. (2014). Project Citizen Model For Effective Student Engagement and Democratic Citizenship in Civic Education Best Practices. Paper presented The First Sriwijaya University Learning and Education International Conference, Palembang, Indonesia.
- Adha, M. M. (2018). The Improvement of Student Intellectual and Participatory Skill Through Project Citizen Model in Civic Education Classroom. *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 3 (1), 39-50.
- Budimansyah, D. (2008). *PKN dan Masyarakat Multikultural*. Bandung: Program Studi PKn SPs UPI.
- Budimansyah, D. (2009). *Inovasi Pembelajaran Project Citizen*. Bandung: Program Studi PKn SPs UPI.
- Devadoss, S., & Foltz, J. (1996). Evaluation of Factors Influencing Student Class Attendance and Performance. *American Journal of Agricultural Economics*, Volume 78(3), 499–507.
- Goodenow, C. (1993). Classroom Belonging among Early Adolescent Students Relationships to Motivation and Achievement. *The Journal of Early Adolescence*, 13(1), 21-43.
- Johnson, E. B. (2008). *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: MLC.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1984). *Qualitative Data Analysis, A Sourcebook of New Methods*. Beverly Hills CA: Sage Publication Inc.
- Nurmalisa, Y., & Adha, M. M. (2016). Peran Lembaga Sosial Terhadap Pembinaan Moral Remaja di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(1), 64-71.
- Ryan, A. M., & Patrick, H. (2001). The Classroom Social Environment and Changes in Adolescents' Motivation and Engagement During Middle School. *American Educational Research Journal*, 38(2), 437-460.
- Suryadi, A. (2009). *Mewujudkan Masyarakat Pembelajar: Konsep, Kebijakan dan Implementasi*. Bandung: Widya Aksara Press.
- TCCLE. (2010). We the People. [Online]. Diakses dari: <http://www.tccle.org/wethepeople.html>.
- Tolo, K. W. (1998). An Assessment of "We the People...Project Citizen": Promoting Citizenship in Classrooms and Communities. A Report by the Policy Research Project on "An

- Assessment of Project Citizen." Policy Research Project Report Number 129. Report. University of Texas.
- Trilling & Fadel. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Virginia, USA: John Wiley & Sons Publisher.
- Vontz, T. S., Metcalf, K. K., & Patrick, J. J. (2000). "*Project Citizen*" and the Civic Development of Adolescent Students in Indiana, Latvia, and Lithuania. Washington, DC: ERIC Publications.
- Yin, R. K. (2006). Case Study Methods. In J. L. Green, G. Camilli, & P. B. Elmore (Eds.), *Handbook of complementary methods in education research* (pp. 111-122). Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.