

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT CITIZEN* TERHADAP  
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PPKn  
SMA DI KOTA SEMARANG  
(Studi Eksperimen Mata Pelajaran PPKn Kurikulum 2013)**

Rahmat Sudrajat<sup>5</sup>

***Abstrak.** Fenomena yang terjadi di lapangan selama ini menunjukkan bahwa dalam praktik pembelajaran PPKn di sekolah-sekolah, terutama di tingkat SMA guru masih sering menggunakan pembelajaran konvensional, dimana guru hanya menggunakan metode ceramah saja dalam menyampaikan materi. Salah satu pembelajaran yang mendorong siswa dan guru melakukan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan yaitu pembelajaran project citizen. Penelitian ini mengambil sampel di SMA N 3 Semarang dan SMA Ksatrian 1 Semarang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan model pembelajaran konvensional dan pembelajaran project citizen keduanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tetapi peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran project citizen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Di SMA N 3 Semarang peningkatannya mencapai 19,3% dan di SMA Ksatrian 1 Semarang peningkatannya mencapai 14,3%. Kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran project citizen dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Pembelajaran PPKn berbasis project citizen ini direkomendasikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk merangsang keterlibatan seluruh potensi diri siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Dari hasil diatas rekomendasi penelitian ini ditujukan kepada para guru SMA dalam pembelajaran PPKn di SMA*

***Kata Kunci:** project citizen , hasil belajar siswa, Mata Pelajaran PPKn*

## **PENDAHULUAN**

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Hal ini dapat terlihat dari pembelajaran PPKn masih didominasi sistem konvensional sehingga penerapan pembelajaran PPKn yang berorientasi pada konsep “*contextual multiple intelegences*” masih jauh dari harapan. Dimana sebagian besar siswa tidak menghubungkan apa yang telah mereka pelajari dengan cara aplikasi pengetahuan tersebut di dalam kehidupannya saat ini dan dikemudian hari. Artinya pembelajaran tidak memberikan makna bagi siswa dalam memecahkan permasalahan kewarganegaraan yang terjadi dalam kehidupan (Budimansyah dan Komalasari, 2008).

---

<sup>5</sup> Dosen Mata Kuliah PPKn Universitas PGRI Semarang

Oleh karena itu, revitalisasi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menjadi Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) untuk jenjang pendidikan dasar dan jenjang pendidikan menengah dalam kurikulum 2013 menjadi penting agar menjadi “subjek pembelajaran yang kuat” (*powerful learning area*) yang secara kurikuler ditandai oleh pengalaman belajar secara kontekstual dengan ciri: pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pada penelitian memfokuskan pada pembelajaran PPKn di kurikulum 2013 dikarenakan SMA N 3 Semarang dan SMA Ksatrian 1 Semarang menggunakan kurikulum 2013.

Salah satu model adaptif untuk meningkatkan hasil belajar PPKn adalah Praktik Belajar Kewarganegaraan (*project citizen*). *Project citizen* pada dasarnya dikembangkan dari model pendekatan berpikir kritis atau reflektif. Pendekatan pembelajaran yang disarankan untuk dikembangkan adalah yang berorientasi pada proses berpikir kritis dan pemecahan masalah atau “*critical thinking-oriented and problem solving-oriented model*” dengan cara melibatkan peserta didik melalui suatu “praktik-belajar” yang secara prosedural menerapkan langkah-langkah sebagai berikut *Identify a problem to study* (Mengenali masalah untuk dipelajari); *Gather Information* (Mengumpulkan informasi); *Examine Solution* (Menguji pemecahan); *Develop students’ own public policy* (Mengembangkan kebijakan publik peserta didik sendiri); *Develop an Action Plan* (Mengembangkan rencana tindakan) (Budimansyah,2009).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan penerapan pembelajaran Praktik Belajar Kewarganegaraan (*project citizen*) pada mata pelajaran PPKn mampu memberikan hasil yang positif terhadap kualitas proses dan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan. Model pembelajaran *project citizen* dalam pembelajaran PPKn, pada akhirnya juga diharapkan dapat membiasakan peserta didik untuk melakukan proses *inquiry* yang diyakini dapat membuat pembelajaran semakin bermakna. Atas dasar uraian tersebut di atas serta fenomena yang terjadi, Peneliti tertarik untuk melaksanakan suatu penelitian melalui judul, “pengaruh model pembelajaran *project citizen* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn SMA di Kota Semarang”

Berdasarkan latar belakang di atas maka secara umum yang dipertanyakan dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Pembelajaran PPKn Berbasis *Project citizen* terhadap hasil

belajar siswa. Selanjutnya penulis mengidentifikasi permasalahan yang ingin diungkapkan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apakah ada perbedaan antara hasil *pre-test* dengan *post-test* hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diberi pembelajaran PPKn berbasis *project citizen*?
2. Apakah ada perbedaan antara hasil *pre-test* dengan *post-test* hasil belajar siswa kelas kontrol yang diberi pembelajaran PPKn secara konvensional?
3. Apakah ada perbedaan peningkatan hasil belajar antara siswa kelas eksperimen yang mendapat pembelajaran PPKn berbasis *project citizen* dengan kelas kontrol yang hanya mendapat pembelajaran PPKn secara konvensional?

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Eksperimen kuasi. Dalam penelitian, yang menjadi fokus adalah pengaruh pembelajaran PPKn berbasis *project citizen* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian bermaksud melihat hubungan sebab akibat. Variabel bebasnya pembelajaran PPKn berbasis *project citizen*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah penelitian Eksperimen kuasi (Best, 1982). Metode tersebut dilakukan untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimental sesungguhnya, dalam keadaan tidak memungkinkan untuk mengontrol atau mengendalikan semua variabel.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian Eksperimen kuasi yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran PPKn berbasis portopolio terhadap hasil belajar siswa. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-equivalent control group pre-test post-test design* (Campbell dan Stanley, 1963: 47). Dalam desain ini kedua kelompok tidak dipilih secara random. Dengan desain ini sampel dibagi dalam 2 kelompok yaitu satu kelompok dengan eksperimen dan satu kelompok lagi dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran PPKn berbasis *project citizen* sedangkan kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran dengan model konvensional. Terhadap dua kelompok dilakukan *pre-test* –

*post-test* untuk melihat pengaruh pembelajaran PPKn berbasis *project citizen* terhadap hasil belajar siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMA N 3 Semarang dan SMA Ksatrian 1 Semarang. Untuk kepentingan penelitian ini dilakukan teknik pengambilan sample secara purposive, maka didapatkan sample siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Semarang dan kelas XI di SMA Ksatrian 1 Semarang. Kemudian diambil masing-masing 1 kelas untuk menjadi kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan dengan menggunakan Pembelajaran berbasis *project citizen* dan 1 kelas untuk menjadi kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan atau dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran *Project Citizen* dibagi dua, intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Dalam kegiatan intrakurikuler guru membimbing siswa untuk belajar materi Kasus Pelanggaran HAM dalam Rangka Perlindungan, Pemajuan, dan Pemenuhan HAM” di kelas seperti biasanya. Kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan adalah siswa mengembangkan portofolio dan menyajikan portofolio (*showcase*) di luar kelas. Proses pembelajaran *Project Citizen* yang dilakukan di Siswa Kelas XI Olimpiade SMA N 3 Semarang dan Siswa Kelas XI MIA 4 SMA Kesatrian 1 Semarang Semarang meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

### 1. Mengidentifikasi masalah kebijakan publik dalam masyarakat

Tahap awal guru menerangkan materi berkaitan dengan pokok bahasan “Kasus Pelanggaran Hak Asasi Manusia”. Guru menjelaskan tentang materi berkenaan materi pokok Pengertian pelanggaran hak asasi manusia dan Bentuk-bentuk pelanggaran hak asasi manusia. Guru membimbing dan memotivasi siswa untuk mengemukakan isu-isu/masalah yang berkaitan dengan Kasus pelanggaran hak asasi manusia yang terjadi saat ini berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki.

Untuk mengidentifikasi masalah, diawali dengan cara seluruh siswa membaca dan mendiskusikan masalah-masalah yang ditemukan di masyarakat. Guru memperlihatkan koran yang berisi artikel atau berita yang ada kaitannya dengan konsep yang dibahas. Siswa dibagi menjadi 8 kelompok kecil terdiri 3-4 siswa masing-masing diberi sumber

bacaan (surat kabar, buku) atau internet; web, media sosial lainnya sebagai wacana/sumber dalam mencari satu masalah tentang pelanggaran HAM yang terjadi di masyarakat yang mereka anggap penting sesuai dengan kemampuan peserta didik.

2. Memilih suatu masalah untuk dikaji oleh kelas

Dalam langkah pemilihan masalah guru berperan memotivasi para siswa untuk melakukan musyawarah atau pemungutan suara (*votting*). Untuk memilih suatu masalah dimulai dengan cara setiap kelompok kecil yang telah selesai melaksanakan tugas diminta menetapkan satu masalah dan menuliskannya dalam daftar masalah di papan tulis. Guru meminta wakil dari tiap kelompok kecil selaku pengusul untuk menjelaskan dan mempromosikan masalah yang diusulkan untuk dipilih menjadi bahan kajian kelas. Daftar masalah terkait pelanggaran HAM yang menjadi bahan kajian kelas adalah sebagai berikut:

- a) Kekerasan di sekolah
- b) Konflik Israel dan Palestina
- c) Kekerasan oleh ISIS
- d) Konflik Papua
- e) Kekerasan di Sekolah
- f) Kasus Aborsi
- g) Pencabulan di JIS
- h) Pembunuhan Remaja

Pada tahap berikutnya, guru memimpin musyawarah atau pemungutan suara (*votting*) untuk menentukan masalah mana yang paling layak dipilih. Dari tahap pemilihan, masalah yang paling banyak dipilih siswa adalah ***Kekerasan di Sekolah*** dan secara otomatis masalah ini menjadi kajian kelas.

3. Mengumpulkan informasi masalah yang dikaji di kelas

Langkah selanjutnya setelah siswa melakukan pemilihan masalah adalah membagi kelompok atau tim. Kelas dibagi ke dalam 4 (empat) tim. Setiap tim mempunyai tanggung jawab sendiri mengumpulkan informasi sebanyak dan seakurat mungkin dari sumber yang ada. Adapun sumber-sumber informasi yang dipilih siswa antara lain

perpustakaan, kantor surat kabar, organisasi masyarakat, dan jaringan informasi elektronik.

#### 4. Mengembangkan portofolio kelas

Berbekal informasi yang telah diperoleh langsung dari lapangan para siswa secara berkelompok memulai untuk mengembangkan portofolio kelas. Kelompok yang dibentuk antara lain:

- a) Kelompok portofolio I : *Menjelaskan masalah*. Kelompok ini bertanggung jawab menjelaskan masalah dan menjelaskan mengapa masalah tersebut penting dan mengapa masalah harus terpecahkan.
- b) Kelompok portofolio II : *mengkaji kebijakan alternatif untuk mengatasi masalah*. Kelompok ini bertanggungjawab untuk menjelaskan berbagai kebijakan alternatif untuk memecahkan masalah.
- c) Kelompok portofolio III : *Mengusulkan kebijakan publik untuk mengatasi masalah*. Kelompok ini bertanggung jawab mengusulkan kebijakan dan menjustifikasi kebijakan publik yang disepakati untuk memecahkan masalah.
- d) Kelompok portofolio IV : *Membuat rencana tindakan*. Kelompok ini bertanggung jawab untuk membuat rencana tindakan yang menunjukkan bagaimana warga negara dapat mempengaruhi pemerintah untuk menerima kebijakan yang didukung oleh banyak pihak.

Portofolio yang dikembangkan adalah portofolio tayangan dan portofolio dokumentasi. Portofolio seksi penayangan adalah portofolio yang ditayangkan sebagai bahan presentasi kelas pada saat gelar kasus (*Show Case*). Portofolio penayangan terdiri empat lembar poster/papan busa (*stereof foam*) ukuran 75 cm x 90 cm. Sedangkan portofolio seksi dokumentasi adalah portofolio yang disimpan pada sebuah binder yang berisi data-data dan informasi setiap kelompok.

#### 5. Penyajian portofolio atau gelar kasus (*Show Case*)

Langkah selanjutnya setelah penyusunan portofolio tayangan selesai dibuat, setiap kelompok menyajikannya dalam kegiatan gelar kasus (*Show Case*) di hadapan dewan juri (*judget*). Sebelum gelar kasus dimulai, guru mempersiapkan hal-hal yang diperlukan yakni portofolio itu sendiri, penyajian lisan, tempat pelaksanaan, juri dan moderator.

Gelar kasus (*showcase*) di SMA Kesatrian 1 Semarang dilaksanakan pada hari Senin, 1 September 2014 dari pukul 11.00-12.45 WIB yang merupakan jam mata pelajaran PPKn dan dilaksanakan di ruang Aula sehingga tidak mengganggu jam mata pelajaran lain. Kegiatan ini diikuti siswa-siswa dari dua kelas, oleh kelas XI MIA 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIA 1 sebagai kelas kontrol.

Sedangkan Gelar kasus (*showcase*) di SMA Negeri 3 Semarang dilaksanakan pada hari Kamis, 4 September 2014 dari pukul 10.15-12.00 WIB yang merupakan jam mata pelajaran PPKn dan dilaksanakan di Ruang Audio Visual sehingga tidak mengganggu jam mata pelajaran lain. Kegiatan ini diikuti siswa-siswa dari dua kelas, yakni: kelas XI Olimpiade sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA2 sebagai kelas kontrol.

Dalam gelar kasus (*Show Case*) tiap kelompok portofolio satu persatu mempresentasikan hasil karya portofolio tayangan secara lisan di hadapan dewan juri, dan siswa dari kelas lain. Mereka betul-betul menguasai materi kelompoknya dan menjawab dengan baik setiap pertanyaan baik dari dewan juri maupun siswa dari kelas kontrol. Dalam acara tersebut diselingi dengan yel-yel dan menyanyi. Pada saat acara selingan tersebut, dewan juri menyelesaikan penilaian kelompok portofolio.

## 6. Refleksi Pengalaman Belajar

Setelah gelar kasus (*Show Case*) selesai, siswa melakukan kegiatan refleksi pengalaman belajar, bercermin dari pengalaman yang baru saja diperoleh siswa baik secara individual maupun kelompok. Dalam kegiatan refleksi ini guru mengajak siswa untuk mengevaluasi tentang apa dan bagaimana mereka belajar.

Dari hasil refleksi pengalaman belajar siswa menuturkan bahwa pembelajaran *Project Citizen* sangat menyenangkan dan menantang karena berbeda dari pembelajaran yang biasa dilakukan dan menuntut keberanian serta membanggakan untuk tampil di depan kelas lain, serta mampu menambah pengetahuan tentang materi Pelanggaran HAM dan menambah kreativitas dalam pembuatan portofolio.

### 1. Efektifitas Hasil Belajar Model Project Citizen dalam Mata Pelajaran PPKn

Dari hasil pretest sebelum uji coba model dan post test setelah uji coba model, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pre Test dan Post Test Pada Kelas Uji Coba dan Kelas Kontrol SMA Kesatrian 1 Semarang

Jenis Kelas	Hasil rata-rata		Peningkatan
	Pre Test	Post Test	
<b>Kelas Uji Coba</b>	46.9%	61,2%	14.3%
<b>Kelas Kontrol</b>	46%	56.2%	10.2%

Tabel 2. Perbandingan Hasil Pre Test dan Post Test Pada Kelas Uji Coba dan Kelas Kontrol SMA Negeri 3 Semarang

Jenis Kelas	Hasil rata-rata		Peningkatan
	Pre Test	Post Test	
<b>Kelas Uji Coba</b>	60.9%	80,2%	18.3%
<b>Kelas Kontrol</b>	60%	75.2%	15.2%

Atas dasar perbandingan hasil pre-test dan pos-test antara kelompok uji coba/eksperimen dan kelompok kontrol di atas, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pencapaian hasil belajar siswa. Hal tersebut berarti bahwa model *Project Citizen* dan konvensional dalam pembelajaran PPKn terlaksana secara efektif.

Secara lengkap dapat diketahui bahwa berdasarkan hasil pre test dan post test siswa-siswa kelas uji coba di SMA Kesatrian 1 Semarang sebelum menggunakan model *Project Citizen* mencapai 46,9% (kurang baik). Setelah menggunakan model pembelajaran *Project Citizen*, hasil rata-rata mencapai 61,2% (cukup baik). Berarti ada peningkatan hasil belajar sebesar 14,3%. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Project Citizen* dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa. Sedangkan pre test dan post test siswa-siswa pada kelas kontrol yang mempergunakan model konvensional di SMA Kesatrian 1 Semarang sebelum menggunakan model konvensional mencapai 46, % (kurang baik). Setelah menggunakan model pembelajaran konvensional, hasil rata-rata mencapai 56,2,2% (cukup baik). Berarti ada peningkatan hasil belajar sebesar 10,2%. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran konvensional pun dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa. Kesimpulannya model pembelajaran *Project*



*Citizen* lebih tinggi peningkatan hasil belajarnya dibandingkan dengan model konvensional sebesar 4,1%.

Sedangkan di SMA Negeri 3 Semarang, berdasarkan hasil pre test dan post test pada kelas uji coba diketahui bahwa sebelum menggunakan model *Project Citizen*, hasil belajar siswa mencapai 60,9% (cukup baik). Setelah menggunakan model pembelajaran *Project Citizen* hasil belajar siswa mencapai 80,2% (sangat baik). Dengan demikian ada peningkatan hasil belajar sebesar 18,3 %. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Project Citizen* dapat meningkatkan hasil belajar PPKn. Sedangkan pre test dan post test siswa-siswa pada kelas kontrol yang mempergunakan model konvensional di SMA N 3 Semarang sebelum menggunakan model konvensional mencapai 60% (cukup baik). Setelah menggunakan model pembelajaran konvensional, hasil rata-rata mencapai 75,2% (baik). Berarti ada peningkatan hasil belajar sebesar 15,2%. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran konvensional pun dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa. Kesimpulannya model pembelajaran *Project Citizen* lebih tinggi peningkatan hasil belajarnya dibandingkan dengan model konvensional sebesar 3,1%.

Dari hasil uji coba/implementasi pada dua sekolah tersebut, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar pada model *project citizen* lebih tinggi dibandingkan dengan model konvensional, sehingga model *Project Citizen* dipandang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata PPKn.

## 2. Hasil Analisis Kualitatif Data Hasil Observasi

Aspek-aspek yang diamati dalam penerapan model ini adalah sebagai berikut:

### a. Kecukupan waktu dalam penggunaan model.

Waktu merupakan salah satu faktor penting untuk menentukan materi-materi apa yang akan diajarkan pada siswa, faktor waktu tidak bisa diabaikan karena dengan kecukupan waktu tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan tepat. Meskipun hasil pengamatan pelaksanaan model pembelajaran *Project Citizen* yang dimulai tanggal 18 Agustus 2014 sampai dengan 01 September 2014 (3 kali pertemuan) sudah terlaksana dengan lancar dan memberikan hasil yang cukup baik, namun apabila

dilaksanakan dengan alokasi waktu yang lebih lama tentu akan memberikan hasil yang lebih optimal.

b. Kemudahan guru dalam penerapan model

Pembelajaran model *Project Citizen* memungkinkan guru mengembangkan sendiri, sehingga dapat menyesuaikan dengan kondisi objektif di lapangan/ di kelas, guru dapat menerapkan model yang ada atau memodifikasi sesuai dengan kreativitasnya.

c. Keefektifan model dengan pencapaian tujuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model ini cukup efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, sehingga model ini dapat dijadikan model pembelajaran untuk mengukur keberhasilan proses belajar mengajar secara keseluruhan.

d. model pembelajaran *Project Citizen* dapat dijadikan alternatif pada mata pelajaran PPKn, dimana pembelajarannya mampu menumbuhkan kompetensi sikap (afeksi), pengetahuan (kognisi), ketrampilan (psikomotor) siswa.

e. Partisipasi siswa selama implementasi model.

Selama menerapkan model pembelajaran *Project Citizen*, siswa terlibat sangat aktif dan antusias, karenanya model ini sangat cocok mendorong partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar sehingga proses internalisasi nilai-nilai akan lebih efektif manakala siswa berpartisipasi aktif

f. Kemampuan siswa dalam menghargai pendapat siswa lain

Sistem berkelompok dan meneliti di lapangan serta mempresentasikannya dalam model *Project Citizen* mampu menumbuhkan sikap toleran, demokratis dan menghargai pendapat orang lain (antara siswa yang satu dengan yang lain).

g. Sikap dan antusiasme siswa, serta ketertarikan mereka terhadap materi kuliah.

Salah satu faktor ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran adalah dengan menerapkan model dan metode pembelajaran yang cocok dan menarik. Kelas uji coba nampaknya sangat antusias mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan kelas yang tidak diujicoba.

h. Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Hasil pengamatan pada kelas ujicoba, siswa yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran *Project Citizen* memiliki keterampilan memecahkan masalah.

### 3. Interpretasi dan Pembahasan Hasil Implementasi Model

Model pembelajaran *Project Citizen* berdasar hasil tes dan observasi merupakan pembelajaran yang mampu menjadikan mata pelajaran PPKn menjadi:

#### a. Pembelajaran PPKn menjadi lebih bermakna

Suatu pembelajaran yang hanya berpusat pada guru tanpa melibatkan siswa aktif di dalamnya mengakibatkan siswa kurang memiliki kebermaknaan belajar. Dalam pembelajaran *Project Citizen* siswa merupakan sentral pembelajaran sedangkan guru sebagai fasilitator. Dengan pembelajaran *Project Citizen* siswa banyak memperoleh pengalaman belajar yang sangat bermakna. Pengalaman tersebut antara lain pengalaman sosial dalam kerja kelompok (*cooperation learning*), pengalaman akademik melalui pemecahan masalah (*problem solving*), menyusun portofolio dokumen sebagai publikasi yang menarik serta mempresentasikannya dengan membuat portofolio tayangan. Selain itu siswa mendapatkan wawasan substansial seperti pemahaman tentang kebijakan publik, belajar tentang masalah-masalah yang ada di masyarakat yang memiliki perhatian terhadap masalah publik. Semua itu menjadikan belajar benar-benar bermakna.

#### b. Proses pembelajaran PPKn menjadi menyenangkan dan menarik

Berdasarkan observasi dan dokumentasi dapat dikatakan bahwa pembelajaran *Project Citizen* pada mata pelajaran PPKn menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Selain mendapat teori mata pelajaran juga dapat belajar sambil bermain. Siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran yang hanya di kelas tetapi juga dapat ikut turun langsung ke lapangan mencari data dan informasi, siswa dapat leluasa menuangkan ide dan pendapat sehingga siswa terdorong untuk aktif, kreatif, dan kritis terhadap masalah yang dikaji. Siswa mendapatkan ruang yang cukup luas untuk berapresiasi dan berkreasi, dengan demikian kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran *Project Citizen* memberi tantangan tersendiri bagi siswa karena siswa terlibat mencari, mengalami, bahkan menemukan kebermaknaan belajar dan mendapatkan pengalaman berharga yang tidak didapatkan dalam kelas.

c. Efektif meningkatkan hasil belajar PPKn

Dari hasil analisis penelitian dapat dilihat bahwa secara umum rata-rata model pada kelas kontrol lebih rendah dari kelas uji coba. Dimana penerapan model *Project Citizen* memberikan sumbangan sebesar 14,3 persen pada kelas uji coba di SMA Kesatrian 1 Semarang dan sebesar 10.2 persen pada kelas kelas kontrol terhadap meningkatnya prestasi belajar siswa. Sedangkan, di SMA Negeri 3 Semarang penerapan model *Project Citizen* memberikan sumbangan sebesar 18.3 persen pada kelas uji coba dan sebesar 15.2 persen pada kelas kelas kontrol terhadap meningkatnya prestasi belajar siswa. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pada kelompok uji coba atau model project citizen lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa model project citizen memberikan dampak positif bagi peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa.

Atas dasar itu maka, model pembelajaran *Project Citizen* dapat dijadikan model alternatif dalam kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran PPKn.

Pembahasan mengenai model *Project Citizen* dalam mata pelajaran PPKn SMA di Kota Semarang ini, tidak terlepas dari kelemahan dan keterbatasannya. Diantara keterbatasan tersebut, dideskripsikan sebagai berikut :

**Pertama:** penelitian *Project Citizen* dalam mata pelajaran PPKn SMA di Kota Semarang ini berkaitan dengan keterbatasan waktu. Waktu merupakan salah satu faktor penting untuk menentukan materi-materi apa yang akan diajarkan pada siswa, faktor waktu tidak bisa diabaikan karena dengan kecukupan waktu tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan tepat. Berdasarkan pengamatan pelaksanaan model pembelajaran *Project Citizen* yang dilaksanakan tanggal 18 Agustus 2014 sampai dengan 4 September 2014 (3 kali pertemuan) meskipun sudah terlaksana dengan lancar dan memberikan hasil yang cukup baik, namun apabila dilaksanakan dengan alokasi waktu yang lebih lama tentunya akan memberikan hasil yang lebih optimal dari tujuan pembelajaran..

**Kedua:** Keterbatasan lain bersumber dari para guru PPKn itu sendiri berkaitan dengan wawasan dan cara pandang guru terhadap pembelajaran konvensional yang

telah terlanjur melekat dalam alam pikiran dosen yang cenderung menggunakan pendekatan dan cara pandang lama (menekankan pada aspek kognitif, sementara aspek afektif dan keterampilan terabaikan) perlu diubah dengan paradigma baru secara perlahan namun pasti sampai pada pola pikiran baru dan paradigma baru melalui model pembelajaran *project citizen*.

**Ketiga:** Kendala utama dalam implementasi model pembelajaran *project citizen* dalam penerapannya membutuhkan persiapan, perencanaan yang matang dan skill guru.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis dan pengujian hipotesis yang dilakukan oleh peneliti serta hasil pembahasan, secara umum dapat disimpulkan bahwa Penggunaan model pembelajaran konvensional dan pembelajaran *project citizen* keduanya dapat mengembangkan hasil belajar siswa. Tetapi hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *project citizen* perkembangannya mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan rumusan masalah, maka tampak pengaruh pembelajaran PPKn berbasis *project citizen* terhadap hasil belajar siswa di SMA N 3 Semarang dan SMA Ksatrian 1 Semarang dapat dirinci sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen dari sebelum dengan sesudah diberi pembelajaran PPKn berbasis *project citizen*. Hal ini karena pembelajaran PPKn dengan menggunakan *project citizen* memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran melalui pengalaman selama proses pembelajaran yang didukung semua pihak yang terkait dan terlibat melalui program nyata yang terencana, terarah, terpadu, menyeluruh secara kontinu.
2. Terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas kontrol sebagai warganegara dari sebelum dengan sesudah diberi pembelajaran PPKn secara konvensional. Pada kelas kontrol peningkatan hasil belajar siswa mengalami

peningkatan yang sedikit lebih rendah karena siswa tidak terlibat langsung dalam pembelajaran, guru yang lebih dominan dalam pembelajaran konvensional.

3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang mendapat pembelajaran PPKn berbasis *project citizen* dengan siswa kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan serupa dimana peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibanding peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol. Hal ini karena pembelajaran PPKn berbasis *project citizen* lebih efektif dalam mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa dibanding model pembelajaran konvensional.

### DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W.R. dan Gall, M.D. 1985. *Educational Research An Introduction*. New York: Longman.
- Budimansyah, D. 2009. *Inovasi Pembelajaran Project Citizen*. Bandung: Program Studi PKN SPS UPI.
- Budimansyah, D. dan Komalasari. 2008. "Pengaruh Pembelajaran Kontekstual dalam Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Kompetensi Kewarganegaraan". dalam *Jurnal UPI Bandung*
- Budimansyah, D. dan Karim Suryadi. 2008. *PKN dan Masyarakat Multikultural*. Bandung : Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan SPS Universitas Pendidikan Indonesia.
- CCE.2001. *Kumpulan Hasil Penelitian untuk Materi Penataran Praktik Belajar Kewarganegaraan Kami Bangsa Indonesia bagi Kepala Sekolah dan Guru-guru PPKn*.
- Discovery Education. 2006. *Scientific Method*. Diambil pada tanggal 10 Juli 2007 diakses dari: <http://school.discovery.com/sciencefaircentral/scifairstudio/handbook/scientificmethod.html>
- Kenneth Lafferty Hess Family Charitable Foundation. 2007. *Steps of The Scientific Method*. Diambil pada tanggal 10 Juli 2007 dari: [http://www.sciencebuddies.org/mentoring/project\\_scientific\\_methods.html](http://www.sciencebuddies.org/mentoring/project_scientific_methods.html)

Kemendikbud. 2014. *Buku 2 Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 bagi Guru SMA/SMK/MA/MAK Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*

Lawson, A. E. 1995. *Science Teaching and The Development of Thinking*. California: Wadsworth.

Sudjana, Nana, 2002, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo

Sujana, Nana Sukadi. 2008. “Implementasi Model Praktik Belajar Kewarganegaraan dan Peningkatan Penguasaan Life Skill Siswa (Studi Reflektif pada Siswa Kelas X SMA Laboratorium IKIP Negeri Singaraja” dalam *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran UNDHKSA* No. 1 Tahun XXXXI, Januari 2008.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Rosda Karya Remaja.

Vockell, L. Edward. 1995. *Educational Research*. New Jersey,USA: Prentice Hall. Wikipedia

Undang-undang: Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003

Permendikbud no. 81 A tahun 2013 lampiran IV

