PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS PROJECT CITIZEN DALAM PENGEMBANGAN KOMPETENSI KEWARGANEGARAAN DI ERA GLOBAL

LEARNING OF CIVIC EDUCATIONBASED ONPROJECT CITIZEN IN DEVELOPMENT OF CITIZENSHIP COMPETENCE IN GLOBAL ERA

Ai Tin Sumartini SMP NEGERI 5 Tasikmalaya aitinsumartini@yahoo.com

Naskah diterima: 14/04/2016, direvisi akhir: 11/05/2016, disetujui: 27/05/2016

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untukmenguji dan menemukan perbedaan pengembangan kompetensi warganegara lyang meliputi kompetensi pengetahuan, watak dan keterampilan kewarganegaraan di era global melalui pembelajaran PKn berbasis project citizen. Metode yang digunakan adalah metode quasi eksperimen dengan desain "nonequivalent control group pre-test dan post-test design.". Dalam desain ini terdapat kelompok eksperimen (kelas IX B) dan kelompok kontrol (kelas IX A) yang tidak dipilih secara random, dengan populasi siswa SMP Negeri 5 Tasikmalaya. Pengumpulan data dilakukan melaluidengan pretes, postes, angket, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kompetensi warganegara di era global dalam pembelajaran PKn yang berbasis project citizen dengan pembelajaran PKn yang tidak berbasis *project citizen*dengan nilai mean kelas eksperimen lebih besar daripada nilai mean kelas kontrol (40,37>20,63). Secara parsial terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pengembangan kompetensi pengetahuan kewarganegaraan (37,30>23,70), watak kewarganegaraan (36,70>24,30), dan keterampilan kewarganegaraan (38,42>22,58). Simpulan penelitianini adalah pengembangan kompetensi warganegara yang mencakup kompetensi pengetahuan warganegara, kompetensi watak warganegara dan kompetensi keterampilan warganegara di era global berbeda antara pembelajaran PKn berbasis project citizen dengan pembelajaran PKn yang tidak berbasis project citizen.

Kata Kunci: pembelajaran PKn, project citizen, kompetensi kewarganegaraan, era global

Abstract:

The aim of the research is to analyze and to find the differencebetween civic competence developments which include the competence of knowledge, character, and citizenshipskills in global era through civic learning based on citizen project. The method used in the research is a method of Quasi Experiments with design of "nonquivalent control group pre-test and post-test". In this design there is the experimental group (class IX B) and the control group (class IX A) which are not chosen randomly, with a population of students of SMP Negeri 5 Tasikmalaya. The data was collected by pre-test, post-test, filling out the questionares, and doing interviews. The result of the research shows that; first; there is the difference between civic competence development of civic learning based on citizen project in global era and civic learning that is not based on citizen project by the mean experiment class has greater value than control class (40,37 > 20,63). Second; partially, there is the difference between experiment class and control class in civic knowledge competence development (37,30 > 23,70), civic character (36,70 > 24,30), and citizenshipskills (38,42 > 22,58). The conclusion of the research iscivic competence development in global era that include civic knowledge competence, civic disposition competence and civic skills competences is the difference between civic learning based on citizen project and civic learning which is not based on citizen project.

Keywords: civic learning, projectcitizen, civic competences, globalera

PENDAHULUAN

Memasuki era globalisasi, pendidikan harus bergeser ke arah pendidikan yang berwawasan global. Dari perspektif kurikuler pendidikan berwawasan global berarti menyajikan kurikulum bersifat yang interdisipliner, multidisipliner, dan (2001:190)transdisipliner. Somantri menegaskan pentingnya pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang berorientasi global, dengan menampilkan pendidikan global (global education). Lebih lanjut beliau mengatakan,

...dinamika masyarakat dan globalisasi sangat dirasakan terutama bahan ajar yang selama ini terlalu menitikberatkan kepada teori-teori dan *non-functional knowledge*. Isi bahan ajar seperti itu, praktis tidak dapat memperkaya atau menyesuaikan diri dengan dinamika masyarakat dan derasnya globalisasi dalam teori maupun gejala dan masalah-masalah kemasyarakatan yang berhubungan satu sama lain.

Branson (1999: 8-25) menegaskan bahwa PKn dalam menghadapi era globalisasi hendaknya mengembangkan civic competencies (kompetensi kewarganegaraan), yaitu civic knowledge, civic skills, dan civic disposition. PKn sebagai mata pelajaran yang mempunyaimisi mewujudkan good and smart sudah semestinya citizen dapat mengembangkan kompetensi siswa secara terintegrasi baik itu knowledge, skillsmaupun disposition (Branson, 1999). Namun, kendalakendala keterbatasanyang dihadapi pembelajaran PKn sebagaimana dikemukakan oleh Budimansyah (2009: 21) seperti1) masukan instrumental (instrumental input) terutama yang berkaitan dengan kualitas guru/dosen serta keterbatasan fasilitas dan sumberbelajar dan 2) masukan lingkungan (environmental input) terutama yangberkaitan dengan kondisi dan situasi kehidupan politik yang kurangdemokratis. Dengan negara demikian, pelaksanaan PKn tidakmengarah pada misi yang ideal. Argumentasi di atas sejalan dengan yangdikemukakan oleh Kerr (1999:7), bahwa pembelajaran PKn Indonesiamencerminkan kategori minimal mewadahi aspirasi yang hanya tertentu, berbentuk pengajaran kewarganegaraan, bersifat formal, terikat oleh isi.berorientasi pada pengetahuan, menitikberatkan pada proses pengajaran danhasilnya mudah diukur.Padahal seharusnya pembelajaran PKn meliputi tigaaspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Jauhnya perilaku siswa dari isi pesan PKn menurut Wahab (1999:2)menunjukkan kurang efektifnya pembinaan nilai-nilai moral di sekolah, sehingga harus dirancang suatu model pembelajaran yang mampu mengembangkan seluruh potensi siswa agar menjadi warganegara yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif, demokratis dan bertanggung jawab.Oleh karena itu,perlu dikembangkan suatu proses pembelajaran yang humanistikdengan suasana belajar mengajar bersifat kekeluargaan, hangat dan terbuka. (Djahiri, 1985).

Model pembelajaran yangdianggap mendukung dalam pembelajaran PKn, khususnya dalam upayamengembangkan kompetensi siswa adalahpembelajaran berbasis *project citizen*, karena model ini bertujuan untuk memotivasi dan memberdayakan para siswa dalam menggunakan hak dan tanggung jawab kewarganegaraan yang demokratis, sehingga siswa dilatihuntuk menerapkan sikap positif terhadap pelaksanaan demokrasi yang berlaku dimasyarakat dan negara serta diharapkan dapat melaksanakan segala aktivitasnya dengan baik.

Project citizen sebagai suatu inovasi pembelajaran yang dirancang untukmembantu peserta didik memahami teori secara mendalam melalui pengalamanbelajar praktik-empirik dapat mendorong kompetensi, tanggung jawab, danpartisipasi peserta didik, belajar menilai dan mempengaruhi kebijakan publik (public policy), memberanikan diri untuk berperan serta dalam kegiatanantarsiswa, antarsekolah, dan antaranggota masyarakat. Project citizen bertolak dari strategi "inquiry learning, discovery learning, problem solving learning, learning", research oriented sehingga pembelajaran ini sesuai dengan pendapat Somantri bahwa "untuk (2001:225),meningkatkan keberhasilan dalam pendidikan moral hendaknya dalam topik-topik tertentu digunakan pendekatan metode penyampaian yang berorientasi pada field psychology, pendekatan pemecahan masalah dan metode inkuiri."

Berdasarkan pemikiran di atas maka dilakukan sebuah penelitian mengenai pengaruh pembelajaran PKn berbasis *project citizen* terhadap pengembangan kompetensi warganegaradi era global. Dengan demikian, permasalahannya adalah "Bagaimana perbedaan kompetensi warganegara siswa di eraglobalpada kelas pembelajaran PKn berbasis project citizendengan kelas pembelajaran PKn tidak berbasis project citizen?"

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis dan menemukan perbedaan kompetensi pengetahuan warganegara, perbedaan kompetensi watak warganegara, dan perbedaan kompetensi keterampilan warganegara di eraglobal dengan pembelajaran PKn berbasis *project citizen* dan pembelajaran PKn yang tidak berbasis project citizen. Adapunhipotesis penelitiannya adalah terdapat perbedaan yang positif signifikan terhadap kompetensi pengetahuan, watak, dan keterampilan warganegara di era global antara pembelajaran PKn berbasis project citizen dengan pembelajaran PKn yang tidak berbasis project citizen.

Secara teoritis, penelitian ini berguna untuk memberikan sumbangan pemikiran atau bahan kajian dalam pendidikan terutama mengenai pengaruh pembelajaran PKnberbasis project citizen terhadap pengembangan kompetensi warganegaradi era global. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam penelaahan secara kritis tentang pengaruh pembelajaran PKnberbasis project citizen terhadap pengembangan kompetensi warganegaradi era global. Dari segi isu serta aksi sosial, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk menambah wawasan keilmuan

sekaligus sebagai stimulus untuk menggugah kesadaran warga negara dalam mengembangkan kompetensi warga Negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di era global.

KAJIAN PUSTAKA

Winataputra dan Budimansyah (2007: 70) mengartikan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai citizenship education. Menurut beliau Pendidikan Kewarganegaraan secara substantif dan pedagogis didesain untuk mengembangkan warganegara yang cerdas dan seluruh jalur baik untuk dan jenjang pendidikan. Patrick (2002: 1) menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan diartikan sebagai "...the teaching of knowledge, skills, and dispositions needed to become responsible and effective citizen of a representative and constitutional democracy.". Hal itu dapat diartikan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan itu adalah proses dalam pembelajaran membelajarkan pengetahuan kewarganegaraan, keterampilanketerampilan kewarganegaraan, dan watakwatak kewarganegaraan dalam upaya menjadikan warganegara yang efektif dan bertanggungjawab dalam demokrasi perwakilan dan konstitusional.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pembelajaran PKn berbasis *project citizen* adalah kegiatan pembelajaran dalam PKn yang berbasis masalah (*social issues or problems*) bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan (*knowledge*),keterampilan

(skills), watak (disposition) warganegara yang demokratis danmendorong partisipasi dalam pemerintahan dan masyarakatsipil beradab. Prinsip pembelajaran project citizen adalah belajar siswa aktif (student active kelompok belajar kooperatif learning), (cooperative learning), pembelajaran partisipatorik (participatory learning), dan mengajar yang reaktif (reactive teaching).

Budimansyah (2009:1-10) menjelaskan bahwa *project citizen* pertama kali digunakan di California tahun 1992 dan kemudian dikembangkan menjadi satu program nasional oleh Center For Civic Education (CCE, 1994) dan "National Conference of State Legislatures" (Konferensi Nasional Badan Pembuat Undang-Undang Negara) tahun 1995. 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 (civil society). Program tersebut mendorong para secara aktif dengan siswa untuk terlibat organisasi pemerintah dan masyarakat sipil untuk memecahkan satu persoalan di sekolah atau di masyarakat dan untuk mengasah kecerdasan sosial dan intelektual yang penting bagi kewarganegaraan demokratis yang bertanggung jawab. Jadi, tujuan *project citizen*adalah untuk memotivasi dan memberdayakan didik dalam peserta menggunakan hak dan tanggung iawab kewarganegaraan yang demokratis melalui

penelitian yang intensif mengenai masalah kebijakan publik di sekolah atau di masyarakat.

Makna warganegaradi era global atau global citizen dan fellow global citizenship, Wahab dan Sapriya (2008 : 231) menjelaskan sebagai upaya untuk mendorong warganegara agar memiliki perspektif global. National Council for Accreditation Teacher Educationmendefinisikan perspektif global sebagai "the viewpoint that accepts the interdependency of nations and peoples and the interlinkage of political, economic, ecological and social issues of a transnational and global nature". Perspektif global ini bertujuan untuk menyosialisasikan sekelompok orang, sehingga unsur-unsur dalam perspektif global itu dapat dipahami oleh kelompok orang tersebut.

Wang (1999) dalam Wahab dan Sapriya (2008:232) mengemukakan istilah "international citizen" sebagai istilah lain untuk warga global, didefinisikan sebagai berikut:

The international citizen is a natural conduit for intercultural understanding of justice, liberty and peace; peace that is essential and truly indispensable to the dignity of all people if nations are to fulfil the spirit of humanitarian mutual caring, understanding and assistance.

Penggunaan istilah internasional tersebut memiliki makna konotasi politis, pemahaman antarbudaya tentang konsep keadilan, kebebasan dan perdamaian merupakan nilainilai dasar yang seyogyanya dikembangkan dan menjadi landasan dalam meningkatkan semangat kebersamaan antarsesama umat manusia, saling perhatian, pengertian dan tolong menolong.

Adapun yang dimaksud dengan kompetensi warganegara di era global dalam penelitian ini adalah kemampuan dasar sebagai ciri atau karakteristik warganegara dalam mengatasi tantangan-tantangan yang akan dihadapi di awal dekade abad ke-21. Sementara itu,Cogan dan Derricott (1998)dalam Budimansyah dan Suryadi (2008:39) menjelaskan tentang karakteristik sebagai sifat dan ciri dari warganegara yang sukses selama fase pertama abad ke-21 dan memberikan dasar bagi model pijakan peneliti, yang terdiri dari delapan karakteristik, yaitu a) kemampuan untuk melihat dan mendekati masalah sebagai anggota masyarakat global, b) kemampuan bekerja sama dengan yang lain dengan cara yang kooperatif dan menerima tanggung jawab atas peran/tugasnya di dalam masyarakat, c) kemampuan memahami, menerima, menghargai dan dapat menerima perbedaan budaya, d) kapasitas berpikir dengan cara yang kritis dan sistematis, e) keinginan untuk menyelesaikan konflik dengan cara tanpa kekerasan, f) keinginan untuk mengubah gaya hidup dan kebiasaan konsumtifnya untuk melindungi lingkungan, g) kemampuan bersikap sensitif dan melindungi hak asasi manusia, danh) keinginan dan kemampuan untuk ikut serta dalam politik pada tingkat lokal, nasional, dan internasional. Karakteristik itu menunjukkan contoh dunia sebagai tempat tinggal warganegara yang semakin saling berhubungan, di mana persoalan-persoalan

yang mempengaruhi kehidupan orang bersifat global dan bersifat antarbudaya maka konsep kewarganegaraan menjadi semakin kompleks.

Hasil analisis Branson (dalam Winataputradan Budimansyah, 2007:2) yang menyatakan bahwa, "Globalization and its potential for advancing or inhibiting human rights and democracy is more than a subject for debate among academics. This powerful force is affecting the lives of individuals no matter where in this earth they live."

Dalam menjawab tantangan, kendala serta keterbatasan yang dihadapi pembelajaran PKn baik secara internal yang berupa kendala kurikuler dalam mata pelajaran PKn itu sendiri maupun secara eksternal yang dihadapkan pada berbagai persoalan dan situasi global yang berkembang cepat maka perlu dilakukan revitalisasi PKn agar menjadi "subjek pembelajaran yang kuat" (powerful learning area).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen, adapun desain eksperimen yang dilakukan adalah pretesnon-equivalent control postes, group design.dengan pola the dominant-less dominant design dari Cresswell (1994:177). Desain penelitian yang dimaksud terdiri dari satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Uji hipotesis dilakukan dengan uji beda Mann Whitney. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Tasikmalaya Provinsi Jawa Barat, dengan populasi sejumlah siswa SMP Negeri 5 Tasikmalaya, yaitu 1.038 orang yang menjadi sampelnya adalah kelas IX B sebagai kelas kontrol berjumlah 30 orang dan kelas IX A sebagai kelas eksperimen berjumlah 30 orang.Penelitian dilakukan mulai bulan Januari 2012 sampai dengan bulan bulan Juni 2012.Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah lembar angketdan pedoman wawancara.

HASIL STUDI DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis telah dilakukan terbukti yang terdapat perbedaan kompetensi warganegara di era pada siswa global antara kelas melaksanakan pembelajaran PKn berbasis project citizen dengan kelas yang tidak melaksanakan pembelajaran PKn berbasis project citizen. Selanjutnya, pernyataan tersebut dapat diketahui dari pembahasan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen berikut ini.

Perbedaan Kompetensi Warganegara di Era Global

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang pertama dengan nilai **sig.2-tailed 0,000** < **0,05** maka adanya perbedaanyang positif signifikan pengembangan kompetensi warganegara di era global antara pembelajaran PKn berbasis project citizen. dengan pembelajaran PKn yang tidak berbasis project citizen, sesuai hasil pengujian korelasi hubungan antara variabel X dengan variabel Y memiliki hubungan positif dengan kategori

cukup kuat, hal ini bisa dilihat dari besaran nilai korelasi dari masing-masing variabel sebesar $0.239 (Y_1)$, $0.249 (Y_2)$ dan $0.420 (Y_3)$. Didukung pula oleh hasil pengujian hipotesis yang pertama ini dengan nilai statistik uji Z yang kecil, yaitu -4.418 dan nilai **sig.2-tailed** adalah 0.000 < 0.05.

Hal membuktikan bahwa ini pembelajaran PKn berbasis project citizenmemberikan pengaruh yang lebih baik terhadap pengembangan kompetensi warganegara global dibandingkan dengan pembelajaran PKn yang tidak menerapkan project citizen, kompetensi warganegara di era global pada siswa juga lebih baik melalui pembelajaran PKn dengan berbasis project citizen dibandingkan dengan pembelajaran lainnya pada penelitian ini dengan perbedaan nilai mean kelas eksperimen **40,37** dan kelas kontrol adalah **20,63**. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang berbasis project citizen ini memiliki beberapa prinsip dasar seperti yang dikemukakan oleh Budimansyah (2002: 8), yaitu 1) prinsip belajar siswa aktif (student active learning,) 2) kelompok belajar kooperatif (cooperative learning), 3) pembelajaran partisipatorik (participatory learning), 4) mengajar yang reaktif (reactive teaching),dan5) pembelajaran demokrasi (democratic learning).

Pembelajaran PKn dengan berbasis project citizen dapat mengembangkan kompetensi warganegara di era global hal ini berkaitan dengan pendapat Patrick (1997) bahwa terdapat kecenderungan global yang

memiliki potensi luas untuk mempengaruhi pendidikan kewarganegaraan dalam demokrasi konstitusional dunia, yaitu a) membuat konsep pendidikan kewarganegaraan yang memuat tiga komponen yang saling terkait dari pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan kewarganegaraan, dan kebajikan kewarganegaraan, b) konseppengajaran yang sistematis tentang inti pemerintahan demokrasi dan kewarganegaraan, c) analisis studi kasus oleh siswa untuk menerapkan konsep-konsep prinsip pokok, d) pengembangan atau keterampilan pengambilan keputusan, perbandingan serta analisis pemerintahan dan kewarganegaraan internasional, f) pengembangan keterampilan partisipatif dan kebajikan kewarganegaraan melalui kegiatan belajar kooperatif, g) penggunaan literatur untuk mengajarkan kebajikan kewarganegaraan, h) pembelajaran aktif dalam keterampilan, pengetahuan dan kebajikan kewarganegaraan, dan i) hubungan antara konten dan proses belajar mengajar mengenai pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan kebajikan kewarganegaraan, dan kewarganegaraan.

Perbedaan Kompetensi Pengetahuan Warganegara di Era Global

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang kedua dengan nilai statistik uji Z yang kecil, yaitu -3,056 dan nilai sig.2-tailed adalah 0,002 < 0,05, didukung pula dengan hasil pengujian nilai rata-rata (*Mean*) dari 30 data kelas ekperimen dan 30 data kelas kontrol

diperoleh nilai rata-rata atau mean kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol (37,30>23,70).Berdasarkan hasil penelitian diperoleh peningkatan kompetensi pengetahuan warganegara global eksperimen antara pretes dan postes dengan gain ternormalisasi (normalized gain) adalah 0,603, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,501 dengan kategori "sedang" karena berada di antara nilai gain 0,3 ≤N gain<0,7, baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol, namun gain ternormalisasi (normalized gain) kelas eksperimen dalam kompetensi pengetahuan warganegara di era global ini lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran project citizen dapat mengembangkan kompetensi pengetahuan warganegara di era global, hal inisesuai dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang berpendapat bahwa belajar merupakan proses mandiri peserta didik secara aktif untuk membangun gagasan baru atau konsep baru berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya.Proses belajar berbasis paradigma belajar "berpusat pada siswa" (student centered), mereka mencari dan mengalami sendiri proses pembelajaran (learning experience). Siswa belajar melalui pengalamannya sendiri karena terlibat secara langsung dalam masalah atau isu yang sedang dipelajari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*) karena konsep-konsep baru yang ditemukan dari berbagai informasi tersebut dikaitkan dengan

konsep-konsep yang telah ada dalam struktur kognitif siswa.Dengan demikian, siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuannya melalui pengalamannya.

ini Hal berarti bahwa terdapat peningkatan dalam pembelajaran PKn berbasis project citizen terhadap pengembangan kompetensi pengetahuan warganegara di era global dari pretes ke postes. Peningkatan ini dapat dipengaruhi oleh berbagai pengalaman belajar yang dilakukan siswa dalam melaksanakan setiap tahapan pembelajaran citizen dengan mengidentifikasi project masalah, memilih masalah, mencari informasi, menyusun portofolio maupun show case.

Perbedaan Kompetensi Watak Warganegara di Era Global

Hasil pengujian hipotesis yang ketiga dengan nilai statistik uji Z yang kecil, yaitu -2,756 dan nilai sig.2-tailed adalah 0,006 < **0,05**, didukung pula dengan hasil pengujian nilai rata-rata (mean) dari 30 data kelas ekperimen dan 30 data kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata atau mean kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol (36,70 > 24,30), dengan gain ternormalisasi (normalized gain) kelas eksperimen adalah 0,673, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,538 dengan kategori "sedang" baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen, namun gain ternormalisasi kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.Adanya positif perbedaanyang signifikan pengembangan kompetensi watak warganegara di era global antara pembelajaran PKn berbasis project citizen dengan pembelajaran PKn yang tidak berbasis project citizen. Hal ini berarti bahwa pembelajaran PKn berbasis project citizenmemberikan pengaruh yang lebih baik terhadap pengembangan watak warganegara di era global dibandingkan dengan pembelajaran PKn yang tidak menerapkan project citizen.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Budimansyah dan Suryadi (2008:20-21) bahwa tujuan *project citizen* adalah untuk membantu para siswa memahami masalah-masalah kebijakan publik yang penting di masyarakat, membantu perkembangan berbagai kecakapan warganegara yang penting bagi warganegara demokrasi. memiliki kesempatan untuk mengembangkan berbagai watak warganegara dari kewarganegaraan demokratis serta mendorong partisipasi yang bertanggung jawab dan efektif oleh warganegara dalam demokrasi yang dijalankan.

Pembelajaran PKn berbasis *project* citizen ini sebagai implementasi dari konsep global citizenship education sebagaimana diungkapkan Narnoatmodjo (2009) yang berkaitan erat dengan proses bagaimana menyiapkan karakteristik warga muda agar memiliki pemahaman dan komitmen terhadap nilai-nilai dari global citizenship sebagai sikap moral.

Perbedaan Kompetensi Keterampilan Warganegara di Era Global

Hasil pengujian hipotesis yang keempat dengan nilai statistik uji Z yang kecil, yaitu -

3,521 dan nilai sig.2-tailed adalah 0,000 < **0,05**, didukung pula dengan hasil pengujian nilai rata-rata (Mean) dari 30 data kelas eksperimen dan 30 data kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata atau mean kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol (38,42 >22,58), dengan gain ternormalisasi (normalized gain) untuk kelas kontrol adalah 0,415, sedangkan untuk kelas eksperimen sebesar 0,516 dengan kategori "sedang" baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol karena berada di antara nilai gain 0,3 ≤N gain<0,7, namun gain kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol.Hal ini menunjukkan adanya perbedaanyang positif signifikan dalam pengembangan kompetensi pengetahuan warganegara di era global antara pembelajaran PKn berbasis project citizen dengan pembelajaran PKn yang tidak berbasis *citizen* yang membuktikan project bahwa pembelajaran PKn berbasis project citizenmemberikan pengaruh yang lebih baik terhadap pengembangan kompetensi keterampilan warganegara di era global dibandingkan dengan pembelajaran PKn yang tidak menerapkan project citizen.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut pembelajaran PKn berbasis project citizenini dapat mengembangkan keterampilan warganegara yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak berbasis project citizen. Sebagaimana yang diungkapkan Sapriya dan Winataputra (2004 : 119-120) bahwa salah satu kemampuan dasar untuk PKn itu adalah pengembangan

keterampilan intelektual dan keterampilan partisipatif. Selanjutnya, pengembangan kompetensi keterampilan kewarganegaraan di era global yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kemampuan memahami, menerima, menghargai dan dapat menerima perbedaan budaya, kemampuan bekerja sama dengan yang lain dengan cara yang kooperatif dan menerima tanggung jawab atas peran/tugasnya di dalam masyarakat, kapasitas berpikir dengan cara yang kritis dan sistematis, kemampuan bersikap sensitif dan melindungi hak asasi manusia, keinginan dan kemampuan untuk ikut serta dalam politik pada tingkat lokal, nasional, dan internasional.

Melalui hasil wawancara terhadap beberapa orang nara sumber sebagai kegiatan refleksi pada akhir kegiatan pembelajaran project citizen dapat dideskripsikan bahwa pembelajaran PKn berbasis project citizenmerupakan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas serta partisipasi siswa tidak hanya dalam materi pelajaran sebagai kurikulum pembelajaran melainkan juga dalam kehidupan yang lebih luas dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Peserta didik menjadi memiliki sikap kepedulian terhadap permasalahan yang ada di masyarakat, bangsa dan negara bahkan yang menjadi isu global, dengan memberikan pendapat atau pun opini untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Pada dasarnya setuju dengan inovasi pembelajaran ini, untuk waktu yang akan datang diharapkan pembelajaran seperti ini dijadikan agenda tahunan bagi

sekolah yang dapat diintegrasikan dalam kegiatan Pekan Kreativitas, sehingga dapat menambah kegiatan kesiswaan yang sekaligus sebagai upaya pencitraan publik bagi sekolah.

Inovasi pembelajaran ini sangat kreatif, sehingga siswa nampaknya memiliki pengetahuan yang luas mengenai permasalahan yang dibahas karena mampu menjelaskan permasalahan dengan detail serta dapat menjawab pertanyaan dengan mempertahankan argumentasinya dengan baik. Selain itu, pemahaman siswa mengenai topik yang dibahas dikaji juga dalam norma-norma yang berlaku termasuk kajian menurut norma agama yang dikaitkan dengan Kitab Suci Al Qur'an, serta peraturan perundangan yang berlaku mulai dari UUD 1945 yang berkaitan dengan hak asasi manusia serta khususnya tentang undang-undang yang sesuai dengan permasalahan seperti UU anti psikotropika, UU Anti Korupsi, UU Hankam, UU anti terorisme. Dalam penampilan presentasinya siswa menunjukkan sikap yang baik dengan tutur kata yang sopan dan dapat dipahami.

Tema yang diangkat sebagai bahan kajian kelas dalam pembelajaran berbasis proyek adalah aktual dan sesuai dengan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Portofolio dibuat tayangan yang peserta dalam pembelajaran ini menggambarkan kreativitas peserta didik dan sangat variatif. Portofolio tayangan telah dipilih sesuai dengan portofolio dokumentasi, yang sebagian besar lengkap dan dapat dipercaya. Presentasi yang disampaikan oleh peserta dalam pembelajaran berbasis

proyek, sebagian besar berjalan lancar dan terjadi komunikasi multiarah. Namun, kelemahan yang terjadi selama showcase diantaranya masih ada kelompok yang kurang kompak dan masih terdapat kelompok yang tidak dapat merekomendasikan rencana tindakan yang akan dilakukan kelompok. Kelebihan yang terjadi adalah penayangan portofolio yang variatif dan artistik serta cara siswa mempertahankan argumentasinya sangat baik dan komunikatif.

Tema yang diangkat sebagai bahan kajian kelas dalam pembelajaran berbasis proyek sudah memadai untuk anak-anak SMP, data dan sumber sudah lengkap. Portofolio dokumen yang dibuat peserta cukup, dokumen inti sudah ada namun perlu dilengkapi lagi. Presentasi yang disampaikan peserta juga bagus, karena siswa menguasai materi yang dipresentasikan. Argumentasi dan jawaban dari peserta sudah sesuai dengan maksud pertanyaan yang diajukan. Namun, kelemahan selama yang terjadi showcase adalah kurangnya pemerataan tugas dan waktu dalam penyajian materi. Kelebihannya adalah cara presentasi yang menarik, portofolio tayangan mayoritas menarik dan penguasaan materi yang bagus.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari pembelajaran dengan model berbasis projek, adalah mendapatkan pembelajaran yang lebih efektif karena selain mencari sumber dari buku, juga dapat mencari sumber materi melalui wawancara, sehingga dapat memupuk perilaku kerja sama untuk menyelesaikan sebuah tugas.

Keterampilan yang dipelajari adalah keterampilan berwawancara, memilih dan menggunakan materi serta bahan untuk berbasis proyek, juga dalam menyusun portofolio. Kelebihan yang dapat diperoleh dengan belajar melalui berbasis projek adalah dapat menambah wawasan siswa, menambah pengalaman, menambah kreativitas siswa serta mendorong siswa untuk mengolah materi dari berbagai sumber. Namun, terdapat kekurangannya, yaitu berbasis projek tidak bisa diselesaikan secara cepat karena bahan materi harus diperoleh dari banyak sumber agar materinya akurat.

Adapun kesan selama melaksanakan pembelajaran berbasis projek adalah meskipun cape, lelah, tetapi tetap seru kalau mencari materi bersama-sama, apalagi jika portofolio tayangan dan portofolio dokumentasi selesai dikerjakan maka muncullah perasaan senang, terharu dan bangga. Pesan terhadap pelaksanaan pembelajaran melalui berbasis projek adalah diusahakan tidak menyianyiakan waktu untuk mencari bahan dan materi, agar dapat lebih kompak dan saling melengkapi kekurangan antaranggota. Kemudian diusulkan supaya pembelajaran berbasis projek lebih baik di masa yang akan datang adalah agar pelaksanaan show case dalam pembelajaran berbasis projek lebih meriah lagi bahkan diadutandingkan antarkelas maupun antarsekolah.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari pembelajaran berbasis projek adalah dapat bersosialisasi dan belajar bekerja sama serta saling menerima pendapat orang lain dalam kelompok. Keterampilan yang dapat dipelajari melalui pembelajaran ini adalah dapat belajar mengolah suatu informasi menjadi lebih baik bersama teman-teman. Adapun keuntungan bekerja sama dalam tim atau kelompok adalah waktu pengerjaan tugas lebih singkat, dapat saling membantu dan menambah kreativitas. Kerugiannya bekerja sama dalam tim atau adalah munculnya kelompok perbedaan pendapat dalam pengerjaan tugas, sehingga harus melakukan musyawarah dalam menemukan kesepakatan bersama.

Kelebihan belajar berbasis projek adalah menambah kemampuan berwawancara, memahami orang pendapat lain serta kedisiplinan. meningkatkan Namun,kekurangannya adalah membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pengerjaan portofolionya, sementara kesibukan di sekolah sangat padat. Kesannya, selama melaksanakan pembelajaran berbasis projek cukup melelahkan dalam pencarian sumber informasi dan wawancara, tetapi dengan kerja kelompok lelah tersebut rasa terganti dengan kegembiraan. Pesan terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis projek ini adalah bagi kelompok agar bisa lebih menerima pendapat orang lain serta bekerja sama dengan lebih baik, sedangkan bagi guru agar kegiatan pembelajaran seperti ini tetap dilaksanakan.

Berdasarkan hasil dan bahasan penelitian diperoleh duatemuan bahwa pembelajaran PKn berbasis *project citizen*merupakan paradigma baru menuju pendidikan kewarganegaraan

global dan dapat mengembangkan nilai-nilai karakter budaya bangsa.

Paradigma Baru Menuju Pendidikan Kewarganegaraan Global

Hal ini nampak dalam proses pembelajaran project citizensebagaiinstructional treatment yang berbasis masalah untuk mengembangkan pengetahuan, kecakapan dan watak kewarganegaraan demokratis yang mendorong keikutsertaan dalam pemerintahan dan masyarakat sipil (civil society), sehingga membekali warganegara dengan kompetensi kemampuan yang relevan dengan atau kebutuhan dan tuntutan kehidupan global tersebutmaka PKn sebagai alternatif pendidikan global. Sejalan dengan pendapat Tucker sebagaimana dikutip Sumaatmadja (1998:23) dinyatakan bahwa pendidikan global mengarahkan siswa pada pengembangan wawasan global yang mempersiapkan anak didik generasi muda menjadi manusiawi, rasional, dansebagai warganegara yang mampu berpartisipasi dalam kehidupan dunia yang semakin menunjukkan saling ketergantungan.

Kegiatan pembelajaran berbasis *project* citizen telah membantu siswa memahami konsep dan isu-isu global yang mengarah pada tindakan sebagai warganegara. Pembelajaran PKn berbasis *project citizen* membantu siswa memahami konsep dan isu-isu global, antara lain masalah politik, ekonomi, budaya, lingkungan, hak asasi manusia, dan

sebagainya,sehingga siswa akan mampu menentukan sudut pandangnya (point of view) sebagai sebuah perspektif global (global perspective) dalam kedudukannya sebagai warganegara yang cerdas dalam menanggapi serta mengkritisi masalah-masalah global tersebut.

Pembelajaran PKn berbasis project citizen dapat mengembangkan kompetensi siswa sebagai warganegara global karena dalam pembelajaran ini sebagaimana diungkapkan olehBudimansyahdan Suryadi (2008:22) telah memadukan secara sinergis berbagai model pembelajaran social problem solving (pemecahan masalah), social inquiry sosial). (penelitian socialinvolvement (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) yang berpotensi menghasilkan powerful learningatau belajar yang berbobot dan bermakna dengan bercirikan prinsip meaningful (bermakna), integrative (terpadu), value-based (berbasis nilai), challenging (menantang), activating (mengaktifkan), dan joyful (menyenangkan).

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh pembelajaran PKn berbasis *project citizen* dapat mengembangkan kompetensi warganegara di era global, baik aspek pengetahuan warganegara, watak warganegara, dan keterampilan warganegara. Jika

dibandingkan perolehan hasil pengujian hipotesis antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh aspek pengetahuan warganegara dengan selisih 13,6 (37,3>23,7), aspek watak warganegara dengan selisih 12,4 (36,7>24,3),dan aspek keterampilan dengan selisih warganegara 15,84(38,42>22,58).

Hasil ini menunjukkan bahwa aspek keterampilan warganegara lebih menonjol dibandingkan dengan aspek lainnya, karena dengan pembelajaran project citizen ini kompetensi siswa digali melalui keterampilan intelektualnya maupun keterampilan partisipatif. Semua siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis analisis dengan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di masyarakat untuk dijadikan sebagai bahan kajian kelas. Semua siswa juga turut berpartisipasi untuk mencari informasi dari berbagai sumber belajar serta bersama-sama bekerja menyusun informasi tersebut dalam portofolio tayangan maupun portofolio dokumentasi, kemudian keterampilan siswa dikembangkan dalam menyampaikan hasil kerja kelompoknya dalam kegiatan show case. Sebagai tindak lanjut dari pembelajaran ini siswa menyampaikan ide dan gagasannya kepada pihak sekolah sebagai lembaga formal terdekat di lingkungannya berkaitan dengan temuannya dari hasil kegiatan pembelajaran.

Mengembangkan Nilai-nilai Karakter Budaya Bangsa

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh pembelajaran PKn berbasis project citizen dapat mengembangkan kompetensi *civic* watak dan disposition atau karakter warganegara dengan perolehan nilai rata-rata pretes kelas eksperimen 62,17 meningkat setelah pembelajaran dengan project citizendengan perolehan nilai rata-rata postes kelas eksperimen sebesar 87,63. Dengan adanya peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran PKn berbasis project citizeninisebagaisalah satu proses pewarisan budaya dan karakter bangsa bagi generasi muda dan juga proses pengembangan budaya dan karakter bangsa untuk peningkatan kualitas kehidupan masyarakat dan bangsa di masa mendatang. Dalam proses pendidikan budaya dan karakter bangsa, secara aktif peserta didik mengembangkan potensi dirinya, melakukan proses internalisasi, dan penghayatannilai-nilai menjadi kepribadian mereka dalam bergaul di masyarakat, mengembangkan kehidupan masyarakat yang lebih sejahtera, serta mengembangkan kehidupan bangsa yang bermartabat.

Sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20, Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) dalam Pasal 3 disebutkan bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, berkembangnya bertujuan untuk potensi peserta didik agar menjadi manusia yang

beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggung jawab". Oleh karena itu, rumusan tujuan pendidikan nasional menjadi dasar dalam pembangunan budaya dan karakter bangsa.

Pendidikan karakter tercermin dari misi pembangunan nasional yang memposisikan pendidikan karakter sebagai misi pertama dari delapan misi guna mewujudkan visi pembangunan nasional, sebagaimana tercantum dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional Tahun 2005-2025 (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2007), 17. Tahun yaitu mewujudkan masyarakat yang berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab berdasarkan Pancasila, yang dicirikan dengan watak dan perilaku manusia dan masyarakat Indonesia yang beragam, beriman, dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berbudi luhur, bertoleran. bergotong royong, berjiwa berkembang patriotik, dinamis, dan berorientasi ipteks.

Komalasari (2008: 240) menjelaskan bahwa di era global ini, nilai kerja sama dan kemandirian merupakan nilai-nilai yang harus menjadi atribut warganegara di era global.Oleh karena itu, pembangunan karakter (*character building*) ini merupakan suatu tuntutan perubahan yang tanpa henti (*never ending process*), sebuah upaya yang harus dilakukan secara terus menerus dan berkelanjutan,

diantaranya melalui PKn.PembelajaranPKn membawa misi pendidikan karakter, tidak hanya melalui materi (content) melainkan juga dalam proses pembelajarannya (learning strategy). Materi PKn dapat memberi wawasan dan menggugah siswa untuk mengetahui dan menyadari nilai-nilai budaya bangsa sebagai modal sosial (social capital) untuk pembangunan.

Pembelajaran PKn berbasis *project* citizenini juga menekankan pada sistem cooperative learning di mana dalam setiap langkah pembelajaran siswa bekerja sama dalam kelompoknya, sehingga berkembang suasana belajar kolaboratif dalam hubungan pribadi yang saling membutuhkan, serta berkembang pula sistem belajar tutor sebaya (peer group).

Project *citizen*menganggap kaum muda sebagai sumber kewarganegaraan, yang merupakan anggota masyarakat yang berharga dari komunitasnya karena memiliki gagasan dan potensinya untuk berperan serta dalam masalah-masalah kebijakan publik. Project *citizen*mengharuskan merekauntuk ambil bagian sebagai warganegara, dengan mengidentifikasi berbagai permasalahan yang terjadi di masyarakat sebagai isu-isu global.Selanjutnya, mengkritisinya dengan kebijakan publik yang telah ada dan memberikan usulan sebagai alternatif pemecahan masalah. Menurut para pengembang *project citizen*, keikutsertaan seperti ini tidak hanya merupakan wahana yang lebih baik untuk meningkatkan pengetahuan,

kecakapan, dan watak kewarganegaraan demokrasi, melainkanjuga memberikan pengaruh pada pemerintahan dan masyarakat.

SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran PKn berbasis project citizen ini memberikan peluang yang menantang kepada siswa untuk melibatkan diri secaraaktif dalam organisasi-organisasi pemerintahan dan kemasyarakatan, mengungkapberbagai permasalahan di sekolah maupun di masyarakat sekitar dan memperolehsumber intelektual yang diperlukan untuk kewarganegaraan yang demokratis danbertanggung jawab.

Dalam menghadapi kecenderungan global saat ini diperlukan inovasi pembelajaran PKn yang berorientasi pada proses berpikir kritis analitis, kreatif dan pemecahan masalah.Inovasi ini diimplementasikan dalam pembelajaran PKn yang bermakna dan demokratis dengan memberdayakan peserta didik untuk turut berpartisipasi secara aktif dalam memecahkan masalah kebijakan publik yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan sebagai bagian dari warga dunia, dengan tetap berpegang teguh pada jati diri bangsa yang berdasarkan pada nilai-nilai karakter dan budaya bangsa.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis penelitian dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan maka simpulan penelitian ini adalah pembelajaran PKn berbasis *project citizen*berpengaruh positif signifikan terhadap pengembangan kompetensi kewarganegaraan di era global pada siswa SMP Negeri 5

Tasikmalaya. Terdapat perbedaan pengembangan kompetensi kewarganegaraan di era global antara pembelajaran PKn berbasis project citizen dengan pembelajaran PKn yang tidak berbasis project citizen. Adanya perbedaan pengetahuan kompetensi kewarganegaraan di global dalam era pembelajaran PKn berbasis project *citizen*karenadalam proses pembelajarannya melibatkan seluruh potensi peserta didik baik secara individu maupun kelompok untuk mengkonstruksi pengetahuan atau teori yang diterimanya dikaitkan situasi dengan kehidupan nyata serta mencari dan mengalami sendiri proses pembelajaran sehingga menjadi lebih bermakna. Adanya perbedaan kompetensi watak kewarganegaraan dalam pembelajaran PKn berbasis project citizenkarena dapat mengembangkan kompetensi peserta didik pembelajaran yang dengan demokratis, bertanggung jawab, disiplin, kerja keras, kerja sama serta mendorong partisipasi yang efektif dalam pemecahan masalah isu-isu kewarganegaraan. Adanya perbedaan kompetensi keterampilan kewarganegaraan pada pembelajaran PKn berbasis project citizenjuga dapat mengembangkan kecakapan intelektual dan kecakapan berpartisipasi peserta didik, dengan menyampaikan berbagai informasi serta mengungkapkan gagasangagasan dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan simpulan di atas maka diberikan saran bahwa untuk mengimplementasikan pembelajaran ini diperlukan upaya kompetensi guru yang memadai untuk memahami konsep inovasi pembelajaran project *citizen*dalam mengembangkan kompetensi pengetahuan warganegara, kompetensi watak warganegara, dan kompetensi keterampilan warganegara. Selain itu, diperlukan upaya-upaya untuk meningkatkan pengetahuan siswa dengan memotivasinya supaya terlibat secara aktif dalam setiap langkah pembelajaran ini, sehingga peran sertanya dengan berpikir kritis analitis terhadap permasalahan dan isu-isu dengan global mengajukan kebijakankebijakan alternatif yang mempengaruhi kebijakan publik. Dalam mengembangkan watak kewarganegaraan diperlukan upaya untuk mengembangkan karakter dan watak dengan mewujudkan budaya warganegara sekolah dan lingkungan masyarakat yang sesuai dengan nilai-nilai kepribadian bangsa humanis, yang religius, patriotisme, berkeadilan. demokratis, dan Dalam pengembangan kompetensi keterampilan warganegara maka diperlukan upaya untuk lebih meningkatkan keterampilan intelektual dan partisipatif bagi siswa dengan memberikan kesempatan dan fasilitas yang memadai, sehingga siswa terlatih untuk berpikir kritis analisis, menyampaikan ide dan gagasan, turut memecahkan permasalahan lingkungan dan kebijakan publik. Pembelajaran PKn berbasis project citizen di masa datang disarankan supaya adanya pembinaan terhadap peserta didik secaraberkelanjutan dengan pemberian waktu yang lebih leluasa sehingga peserta didik

dapat mengerjakan proyeknya secara maksimal.

Penelitian ini masih terdapat sejumlah keterbatasan terutama dalam masalah metode penelitian dan setting penelitian. Penelitian ini dominan menggunakan pendekatan sehingga data penelitian yang kuantitatif, terkumpul sebagian besar berupa data kuantitatif. Penelitian ini kurang kompetensi siswa mengeksplorasi secara mendalam, sehingga untuk penelitian selanjutnya dapat mengungkap kedalaman makna dari hasil penelitian dengan metode penelitian kualitatif, atau pun dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas. Setting yang dilakukan dalam penelitian ini hanya terfokus pada satu sekolah dengan mengambil dua kelas sampel sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga data yang diperoleh kurang bervariasi. Jika sudah banyak sekolah yang menerapkan pembelajaran dengan berbasis project citizen ini, penelitian dapat diperluas dengan metode survei untuk mengetahui sejauhmana tingkat pengembangan kompetensi warganegara melalui pembelajaran PKn berbasis project citizen.

DAFTAR PUSTAKA

- Budimansyah, D. dan Suryadi, K. 2008. *PKn dan Masyarakat Multikultural*. Bandung: Program Studi PKn SPs UPI.
- Budimansyah, D. 2009, *Inovasi Pembelajaran Project Citizen*. Bandung: Program Studi PKn SPS UPI Bandung.
- Branson, M. 1999. *Belajar Civic Education dari Amerika*. Yogyakarta: Lembaga Kajian Islam dan Sosial.
- Center for Civic Education (CCE). 1994. We the People: Project Citizen, Teacher's Guide, Calabasas: CCE.
- Creswell, J.W. 1994. *Research Design Qualitative and Quantitative Approaches*. Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage Publications.
- Djahiri, K. 1985. Value Clarification Technique, Bandung: Laboratorium PMPKN IKIP Bandung.
- Kerr, D. 1999. *Citizenship Education: an International Comparisson*, London: National Foundation for Educational Research NFER.
- Komalasari, K. 2008. Pengaruh Pembelajaran kontekstual dalam Pendidikan Kewarganegaraan terhadap kompetensi kewarganegaraan siswa SMP. Disertasi. UPI. Tidak diterbitkan.
- Narnoatmodjo.W. 2009. *Global Citizenship Education*. Makalah. Tersedia: http://winarno.staff.fkip.uns.ac.id/files/2009/07/gce.pdf (diakses pada 12 Juni2012).
- Patrick, J.J. 2002. Improving Civic Education in School. New York: ERIC Digest.
- Sapriya, dan Winataputra, U.S.2004. *Pendidikan Kewarganegaraan: Model Pengembangan Materi dan Pembelajaran*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan Jurusan PKn FPIPS UPI.
- Somantri, M.N.2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumaatmadja, Nursid. 1998. *Manusia dalam Konteks Sosial, Budaya, dan Lingkungan Hidup.* Bandung: Alfabeta.
- Wahab, A.A. 1999. *Budi Pekerti Education: A Model of Teaching Code of Conduct for Good Indonesia Citizenship*. Makalah pada Conference on Civic Education for Civil Society. Bandung, 16-17 Maret 1999.
- Wahab, A.A. dan Sapriya. 2008. *Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan*, Bandung: UPI Press Sekolah Pasca Sarjana UPI.
- Winataputra, U.S. dan Budimansyah, D. 2007. *Civic Education: Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas*. Bandung: Program Studi PKn Sekolah Pascasarjana UPI.