

BAB II

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT CITIZEN* TERHADAP HASIL BELAJAR

A. Model Pembelajaran *Project Citizen*

1. Pengertian *Project Citizen*

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung membelenggu kreatifitas dan daya inovatif siswa. Proses pembelajaran dikelas sangat terpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga partisipasi siswa dalam proses pembelajaran tidak muncul. Sebagai akibatnya, kegiatan belajar mengajar lebih menekankan pada pengajaran daripada pembelajaran. Proses pembelajaran yang memperlakukan siswa sebagai objek atau klien, sedangkan guru sebagai pemegang otoritas tertinggi keilmuan menyebabkan praktik. Pembelajaran menjauhkan dari kehidupan rill yang ada di luar sekolah. Pengetahuan yang didapat siswa kurang relevan dengan kebutuhan dalam pekerjaan, terlalu konsentrasi pada pengembangan intelektual yang tidak berjalan dengan pengembangan individu sebagai kesatuan yang utuh dan berkepribadian. Proses belajar mengajar didominasi dengan tuntutan untuk menghafalkan dan menguasai pelajaran sebanyak mungkin guna menghadapi ujian, dimana pada kesempatan tersebut anak didik harus mengeluarkan apa yang telah dihafalkan Zamroni (Murdiono 2012: 4-5).

Agar tujuan pendidikan Kewarganegaraan dapat tercapai dengan baik, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk

diterapkan di sekolah. Strategi pembelajaran yang sesuai yaitu strategi pembelajaran yang tidak lagi menempatkan siswa sebagai objek dalam pembelajaran. Siswa diberikan keleluasaan untuk dapat mengembangkan potensinya dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student centered*) adalah strategi pembelajaran berbasis *Project Citizen* (Portopolio). Strategi ini mengacu pada sejumlah prinsip dasar pembelajaran. Prinsip - prinsip dasar pembelajaran dimaksud adalah belajar siswa aktif (*student active learning*), kelompok belajar kooperatif (*cooperative learning*), pembelajaran partisipatorik, dan mengajar yang reaktif (*reaktive teaching*) . Strategi pembelajaran *Project Citizen* (Portopolio) menjadikan empat pilar yang dirancangkan UNESCO, seperti telah di kemukakan di atas, sebagai landasan strategi pembelajaran, Budimansyah (Murdiono 2012: 7).

Menurut Popham (2011: 110), mengatakan bahwa *Project Citizen* (Portopolio) adalah sekumpulan sistematik tentang pekerjaan seseorang. Dalam pendidikan, *Project Citizen* mengacu pada kumpulan sistematik mengenai pekerjaan siswa. Sejalan dengan (Epsatin, 2011:110), bahwa *Project Citizen* dalam konteks kelas adalah kumpulan koleksi pekerjaan siswa yang menunjukkan penguasaan, pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Pekerjaan siswa dalam *Project Citizen* sering mengacu kepada benda atau barang.

2. Landasan Pemikiran dan Tujuan *Project Citizen*

Dasar pemikiran *Project Citizen* terletak pada satu kerangka yang terdiri atas lima bagian tentang gagasan pendidikan dan politik. Praktik belajar Kewarganegaraan (*Project Citizen*) Adalah suatu inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami teori kewarganegaraan melalui pengalaman belajar praktik - empirik. Dengan adanya praktik siswa diberikan latihan untuk belajar secara kontekstual (Depdiknas, 2003: 12). Sedangkan menurut Budimansyah (2009: 1), *Project Citizen* adalah suatu instructional treatment yang berbasis masalah untuk mengembangkan pengetahuan, kecakapan, dan watak kewarganegaraan demokratis yang memungkinkan dan mendorong keikutsertaan dalam pemerintah dan masyarakat (*civil society*).

Budimansyah (2008:182), menegaskan bahwa landasan pemikiran *Project Citizen* terletak pada suatu kerangka yang terdiri atas lima bagian tentang gagasan pendidikan dan politik. *Pertama*, diperlukan keterlibatan warga negara dalam kehidupan berwarga negara. *Kedua*, Inti dari Pendidikan Kewarganegaraan jaya akan nilai jika para siswa ikut serta ambil bagian secara aktif dalam kehidupan berwarga negara. *Ketiga*, Dengan menggali masalah - masalah yang ada di komunitas mereka sendiri maka, mereka akan mengetahui prinsip - prinsip demokrasi yang merupakan inti dari pengetahuan kewarganegaraan. *Keempat*, *Project Citizen* dimasukan untuk diterapkan terutama oleh para siswa sekolah menengah atau usia - usia remaja pradini (Berusia sekitar 10 - 15 tahun) yang mulia bergeser dari

pemikiran kongkrit menuju berpikir abstrak. *Kelima, Project Citizen* menganggap siswa sebagai sumber kewarganegaraan yang gagasannya dan tenagannya dapat secara nyata di curahkan pada masalah - masalah kebijakan publik.

Menurut Budimansyah dan karim Suryadi (2008:25) strategi Intruksional yang diguankan dalam model ini, pada dasarnya bertolak dari strategi” *inquiry learning, discovery learning, Problem Solving learning, research-oriented learning,*” yang dikemas dalam model” *Project*” ala John Dewey.

Selain pengetahuan kewarganegaraan, *Project Citizen* bertujuan untuk membantu perkembangan berbagai kecakapan kewarganegaraan yang penting bagi kewarganegaraan demokrasi. Berbagai aspek dari program tersebut dan interaksi siswa dengan teman sekelas mereka, perwakilan pemerintah, dan organisasi non pemerintah pada waktu penelitian yang intensip mengenai masalah masyarakat memungkinkan para siswa memiliki banyak kesempatan untuk menerapkan kecakapan intelektual dan kecakapan berpartisipasi. Labih jauh, melalui keikutsertaan mereka dalam *Project Citize*, para siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan berbagai watak kewarganegaraan dari kewarganegaraan demokrasi seperti arti nilai politik, kepentingan politik, toleransi politik, komitmen terhadap pelaksanaan hak kewarganegaraan demokrasi, komitmen terhadap tanggung jawab kewarganegaraan demokrasi, komitemen terhadap konstitusionalisme, dan kecenderungan untuk berpartisipasi secara politik.

Ciri - ciri pembawaan ini, yang bertanggung jawab dan efektif oleh warga negara dalam demokrasi yang mereka jalankan.

3. Langkah - langkah Pembelajaran *Project Citizen*

Sebagai suatu Inovasi, Model pembelajaran *Project Citizen* tidak memosisikan siswa sebagai pendengar ceramah guru. Menurut Budimasnyah, D (2013:36), mengatakan bahwa Langkah - langkah penerapan model pembelajaran *project Citizen* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Mengidentifikasi masalah yang ada dimasyarakat

Selaku warga masyarakat, siswa dibiasakan selalu peka terhadap masalah - masalah kemasyarakatan di lingkungannya. Siswa harus juga terampil memecahkan masalah - masalah sosial. Untuk melakukan identifikasi masalah dalam model pembelajaran *Project Citizen* dapat dibagi menjadi dua cara yaitu:

1) Kegiatan Kelompok Kecil

Untuk melakukan identifikasi masalah, perlu diawali dengan diskusi kelas guna berbagi pengetahuan tentang masalah - masalah di masyarakat. Dalam mengerjakan kegiatan ini, seluruh siswa hendaknya membaca dan mendiskusikan masalah - masalah yang ditemukan dalam masyarakat. Setiap kelompok 3 - 4 diminta mencari masalah lalu mendiskusikannya dalam kelompok kecil tersebut.

Dalam kehidupan sehari - hari seringkali dihadapkan sejumlah masalah. Kadang masalah - masalah tersebut datang silir

berganti tetapi juga kadang datang bersamaan. Tugas kita adalah menghadapi dan memecahkannya, kita tidak boleh menghindari dari setiap permasalahan yang ada.

2) Pekerjaan rumah

Proses diskusi dalam kelompok kecil guna mengidentifikasi dan menganalisis masalah belum cukup memberikan informasi tentang masalah yang pantas untuk dijadikan kajian kelas. Untuk menentukan masalah yang akan dikaji dalam kelas, diperlukan informasi yang cukup terutama tentang kelayakan masalah tersebut untuk dikaji serta ketersediaan sumber - sumber informasi yang dapat dijadikan rujukan dalam memecahkan masalah. Untuk para siswa harus diberikan pekerjaan rumah.

Ada dua hal harus dikerjakan siswa. Pertama, menemukan lebih banyak masalah yang ada di masyarakat. Kedua menemukan kebijakan - kebijakan dirancang untuk memecahkan masalah - masalah tersebut. Tugas pekerjaan rumah ini meliputi:

a) Tugas Wawancara

Para siswa melakukan wawancara dengan ayah, ibu, teman, tetangga, dan orang lain yang dipandang memahami masalah yang sedang dianalisis. Mereka mendapatkan tentang masalah tersebut dan bagaimana perasaan mereka dengan masalah yang sedang dianalisis.

b) Mencari informasi dari media cetak

Para siswa dapat membaca buku, majalah atau surat kabar yang memuat tulisan atau artikel masalah yang sedang dianalisis. Untuk memahami kebijakan apa yang ditawarkan untuk memecahkan masalah, tentu saja para siswa harus membacanya dengan seksama dan tidak cukup hanya sekali. Bawalah bahan - bahan yang diperoleh ke kelas. Beritahukan bahan - bahan tersebut kepada guru dan teman dikelas.

c) Mencari informasi dari media elektronik

Para siswa harus mencari dan mendengarkan laporan berita pada televisi atau radio yang berkenaan dengan masalah dan kebijakan - kebijakan untuk menangani masalah tersebut. Bawalah informasi tersebut ke kelas untuk diberitahukan kepada guru dan teman sekelas.

b. Memilih Masalah untuk kajian Kelas

Apabila kelas cukup memilih informasi untuk membuat keputusan, kelas hendaknya memilih satu masalah atas dasar keputusan dan suara terbanyak dengan cara:

1) Membuat daftar masalah

Setiap kelompok kecil telah mengidentifikasi dan menganalisis masalah dengan dukungan informasi yang memadai menetapkan satu masalah untuk ditulis dalam daftar masalah dipapan tulis. Setelah semua masalah terdaftar, salah satu wakil kelompok diminta

menjelaskan alasan pemilihan masalah tersebut, seberapa penting masalah tersebut bagi masyarakat dan sejauh mana ketersediaan data dan informasinya dalam memecahkan masalah.

2) Melaksanakan pemungutan suara(voting)

Setelah Informasi yang menyangkut masalah tersebut cukup dipahami, maka langkah selanjutnya adalah pemilihan masalah, agar masalah yang dipilih benar - benar berkualitas. Pemilihan dapat dilakukan lewat dua tahap:

a) Tahap I (secara terbuka)

Setiap siswa memilih tiga masalah prioritas secara terbuka.

b) Tahap II(secara tertutup)

Dari tiga masalah prioritas pilihan siswa tersebut, dipilih bagi satu masalah secara tertutup. Dengan demikian akhirnya terpilih satu masalah yang akan dipilih sebagai kajian kelas.

c. Mengumpulkan informasi tentang masalah yang akan dikaji oleh kelas.

Terhadap kegiatan dalam mengumpulkan informasi tentang masalah yang akan dikaji oleh kelas, yaitu:

1) Kegiatan kelas: Mengidentifikasi sumber - sumber informasi

Setelah memilih satu masalah untuk dikaji, maka langkah selanjutnya adalah kelas harus mencari informasi ke sumber - sumber informasi.Semakin banyak sumber yang di dapatkan semakin baik. Contoh - contoh informasi sebagai berikut:Perpustakaan,kantor

penerbit surat kabar, biro kliping, pakar perguruan tinggi, pakar hukum dan hakim, kemasyarakatan dan kelompok berkepentingan, jaringan informasi elektronik.

2) Tugas Perkerjaan Rumah

Setelah kelas memutuskan sumber - sumber informasi yang akan dihubungi, langkah berikutnya kelas dibagi menjadi tim berkelompok peneliti. Setiap tim harus bertanggung jawab untuk mengumpulkan informasi yang berbeda dengan cara wawancara.

d. Mengembangkan *Project Citizen* kelas

Dalam mengembangkan *Project Citizen* kelas terdapat dua hal yang diperhatikan yaitu spesifikasi *Project Citizen* dan kelompok *Project Citizen*, sehingga *Project Citizen* dapat benar dipahami oleh kelas dan berrbagi pihak yang bersangkutan.

1) Spesifikasi *Project Citizen*

Informasi yang didapat cukup maka mulailah mengembangkan *Project Citizen* dikelas. Dikembangkan melalui dua seksi yaitu portopolio seksi penayangan adalah *Project Citizen* yang akan ditayangkan sebagai bahan pesentrasi kelas pada pada saat *show case* dan seksi dokumentasi adalah portopolio yang di simpan pada binder yang berisikan data dan informasi lengkap setiap kelompok *Project Citizen*.

a) *Project Citizen* seksi penayangan

Bagian ini harus terdiri dari empat lembar papan poster atau sejenisnya dengan ukuran masing - masing kurang lebih 75x90 cm. Karya dari masing - masing kelompok portopolio ditempatkan pada salah satu dari empat poster tersebut. Bahan - bahan yang ditayangkan dapat meliputi pertanyaan - pertanyaan tertulis, daftar sumber informasi, peta, grafik, foto, gambar, karya seni asli dan sebagainya.

b) *Project Citizen* seksi dokumentasi

Bagian ini merupakan kumpulan bahan - bahan terbaik sebagai dokumen atau bukti penelitian, misalnya berupa berita, artikel, gambar, foto, grafik, dan tabel, data langkah hasil wawancara, data hasil analisis bahan cetak dan sebagainya. Bahan - bahan ini harus disatukan dalam sebuah map jepit (binder). Bahan - bahan harus dipisahkan kedalam empat bab. *Bab Pertama*, berisi tentang penjelasan masalah. *Bab kedua*, tentang kebijakan - kebijakan alternatif untuk memecahkan masalah. *Bab ketiga*, tentang usulan kebijakan alternatif untuk mengatasi masalah. *Bab keempat* berisikan tentang rencana tindakan.

2) Kelompok *Project Citizen*

Selanjutnya kelas dibagi kedalam empat kelompok portopolio. Masing - masing kelompok ditugaskan untuk membuat salah satu bagian dari portopolio kelas. Setiap kelompok *Project Citizen* hendaknya memilih bahan - bahan yang dikumpulkan oleh

semua tim peneliti sesuai dengan keperluannya. Berikut ini adalah tugas

- tugas setiap kelompok *Project Citizen*:

- a) Kelompok *Project Citizen* satu: *Menjelaskan masalah*

Kelompok ini bertanggung jawab untuk menjelaskan masalah yang akan menjadi kejian kelas. Kelompok ini juga hendaknya menjelaskan mengapa masalah tersebut penting dan mengapa tingkah atau bahan pemerintahan tertentu harus memecahkan masalah tersebut.

- b) Kelompok Portopolio dua: *Mengkaji tentang Hubungan Kerja sama Indonesia dan Malaysia* . Kelompok bertanggung jawab untuk menjelaskan berbagai kebijakan alternatif untuk memecahkan masalah.

- c) Kelompok *Project Citizen* ketiga: *Membahas Tentang Permasalahan yang dihadapi Indonesia dan Malaysia* Kelompok ini bertanggung jawab untuk membahas tentang Permasalahan yang dihadapi Indonesia dan Malaysia.

- d) Kelompok *Project Citizen* keempat : *Membahas tentang kebijakan Pemerintah Indonesia dalam menanggapi masalah yang terjadi antara Indonesia - Malaysia*. Kelompok ini bertanggung jawab untuk membahas tentang Kebijakan Pemerintah Indonesia dalam menanggapi masalah yang terjadi antara Indonesia dan Malaysia.

e. Penyajian *Project Citizen* (Show Case)

1) Pembukaan

Pertama - tama moderator membuka acara, dilanjutkan dengan menginformasikan masalah yang dikaji oleh kelas dan memperkenalkan nama - nama anggota dewan juri (jika ada) sambil mempersilahkan anggota dewan juri mengamati *Project Citizen* kelas. Waktu yang disediakan untuk fase ini sekitar 10 menit.

2) Penyajian Lisan kelompok portopolio satu

Setelah pembukaan selesai, selanjutnya moderator memanggil kelompok *Project Citizen* satu untuk memasuki ruangan atau menyajikan materinya. Moderato mempersilahkan juru bicara kelompok memperkenalkan diri dan mengenalkan nama - nama anggota kelompoknya. Setelah itu mempersilahkan juru bicara kelompok satu untuk menjelaskan masalah yang menjadi kejian kelas di hadapan dewan juri selama 5 menit.

3) Tanya jawab kelompok *Project Citizen* satu

Setelah juru bicara selesai mempersentasikan tugasnya. Moderator mempersilahkan ketua dewan juri untuk mengatur Tanya jawab dengan kelompok *Project Citizen* satu. Waktu yang disediakan untuk tanya jawab sekitar 10 menit. Yang menjawab pertanyaan dari dewan juri tidak harus juru bicara saja anggota yang lain juga diperolehkan.

4) Penyajian Lisan Kelompok *Project Citizen* kedua

Moderator mempersilahkan kelompok portopolio dua untuk memasuki ruangan dan mempersialahkan juru bicara kelompok dua memperkenalkan diri dan mengenalkan nama - nama anggota kelompoknya. Setelah itu mempersentasikan kajian mengenai kebijakan - kebijakan alternatif untuk mengatasi masalah di hadapi dewan juri selama 5 menit.

5) Tanya Jawab kelompok *Project Citizen* kedua

Setelah juru bicara selesai mempersentasikan tugasnya. Moderator mempersialhakan ketua dewan juri untuk mengatur Tanya jawab dengan kelompok portopolio kedua tersebut. Waktu yang disediakan dari dewan juri sekitar 10 menit. Yang menjawab pertanyaan dari dewan juri tidak harus juri bicara saja, anggota yang lain juga diperbolehkan

6) Penyajian lisan Kelompok *Project Citizen* ketiga

Moderator Memanggil kelompok *Project Citizen* (portopolio) tiga untuk memasuki ruangan memperkenalkan diri dan mengenalkan nama - nama anggota kelompoknya. Setelah mempersilahkan juru bicara kelompok untuk mempersentasikan usulan kebijakan publik untuk mengatasi masalah dihadapan dewan juri selama 5 menit.

7) Tanya jawab kelompok *Project Citizen* (portopolio) tiga

Setelah juru bicara selesai mempersentasikan tugasnya, moderator mempersilahkan ketua dewan juri untuk mengatur Tanya jawab dengan kelompok portopolio ketiga. Waktu disediakan untuk tanya jawab sekitar 10 menit. Yang menjawab pertanyaan dari dewan juri tidak harus juru bicara saja, anggota yang lain juga diperbolehkan.

8) Penyajian lisan kelompok *Project Citizen* empat.

Moderator memanggil kelompok *Project Citizen* empat untuk memasuki ruangan dan mempersilahkan juru bicara kelompok empat memperkenalkan diri dan mengenalkan nama - nama anggota kelompoknya. Setelah itu mempersialhkan juru bicara kelompok untuk mempersentasikan rencana tindakan (*action plan*) di hadapan dewan juri selama 5 menit.

9) Tanggapan hadirin

Setelah seluruh kelompok *Project Citizen* selesai mempersentasikan tugasnya masing - masing, moderator memberi kesempatan kepada hadirin untuk menyampaikan tanggapan terhadap penampilan siswa. Tanggapan hadirin sangat penting sebagai umpan balik bagi siswa sendiri maupun bagi guru pembimbingnya. Pada saat hadirin menyampaikan tanggapan, waktu dapat digunakan dewan juri untuk menyelesaikan penilaian kelompok portopolio tiga dan empat. Waktu yang disediakan untuk acara tanggapan sekitar 10 menit.

10) Pengumuman Dewan Juri (*faculatif*)

Pada akhir Show Case dewan juri mengumumkan hasil penilaian mereka terhadap penampilan para siswa. Penilaian dewan juri didasarkan pada kualitas portopolio kelas, yang meliputi *Project Citizen* seksi penyangan dan seksi dokumentasi dan penampilan kelompok baik pada saat penyajian lisan maupun pada saat tanya jawab. Nilai dari tiap komponen tersebut dijumlahkan menjadi nilai kelas. Pada saat kompetisi antar kelas, jumlah nilai inilah yang dijadikan patokan untuk menentukan kejuaraan.

f. Merefleksi pada Pengalaman Belajar

Dalam melakukan refleksi pengalaman belajar siswa, guru melakukan upaya evaluasi mengetahui seberapa jauh siswa telah mempelajari berbagai hal yang berkenaan dengan topik yang dipelajari sebagai upaya belajar kelas secara kooperatif. Penyajian portofolio kelas kepada audien yang telah dilakukan, sangat bermanfaat dalam pelaksanaan refleksi ini, sebab pertanyaan-pertanyaan dan reaksi - reaksi dari audien memberikan umpan balik yang penting bagi kelas.

4. Kelebihan dan kekurangan *Project Citizen*

a. Kelebihan *Project Citizen*

- 1) Memungkinkan siswa terhubung dengan peristiwa dan masalah dunia nyata
- 2) Memungkinkan siswa mengintegrasikan berbagai konsep dan ide - ide terkait

- 3) Mendorong siswa dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu
- 4) Mendorong siswa belajar untuk bekerja sama dengan rekan - rekan dalam suatu kelompok
- 5) Memungkinkan siswa mengevaluasi kemajuan mereka sendiri melalui penilai diri
- 6) Memungkinkan siswa berhubungan langsung dengan kegiatan pembelajaran
- 7) Memungkinkan siswa memanfaatkan dari keterlibatan orang tua dan anggota masyarakat lainnya.(CCE 1998: 31).

b. Kelemahan *Project Citizen* menurut Fachrudin (2010: 131) adalah sebagai berikut :

- 1) Waktu yang digunakan pada pelaksanaan Model *Project Citizen* memerlukan waktu 4 - 6 Minggu
- 2) Membutuhkan biaya
- 3) Membutuhkan kesiapan guru mempersiapkan perencanaan yang matang dan skill guru

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan

seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar. Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Diantara keduanya ini terjadi interkasi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki oleh siswa dari proses belajar, mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil, bisa juga melalui kreativitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengajar.

Oleh karena itu hasil belajar yang dimaksud disini adalah kemampuan - kemampuan yang dimiliki seseorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru), seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2009:22) " Hasil belajar adalah kemampuan - kemampuan yang dimiliki oleh seseorang siswa setelah menerima pengalaman belajarnya". Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar :1) Keterampilan dan kebiasaan,2) pengetahuan dan pengarahan,3) Sikap dan cita - cita (Sudjana 2009:22).

Dari pendapat diatas bahwa hasil belajar adalah Perubahan dari tingkah laku manusia yang di sebabkan oleh faktor belajar. Hasil belajar ini merupakan pencapaian dari tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal sedangkan hasil belajar bersifat aktual, hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur

sangat tergantung pada tujuan pendidikan. Hasil Belajar juga dapat diartikan sebagai kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari – hari.

Hasil belajar yang baik adalah apa bila belajar tersebut dapat bermakna bagi siswa. Hasil belajar yang bermakna adalah hasil belajar yang dapat dialih gunakan dalam kehidupan sehari - hari. Dalam Pendidikan Kewarganegaraan, makna yang terpenting adalah meningkatkan kemampuan belajar siswa dari aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotoriknya. Sebagai bentuk penilaian ketiga kegiatan siswa sehari - hari disekolah, maka diberikan penilaian didasarkan pada kegiatan siswa sehari - hari disekolah oleh guru. Penilaian terhadap hasil belajar yang disebut dengan hasil belajar.

Hasil belajar perlu dievaluasi. Evaluasi dimaksudkan sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar. Dalam kaitanya dengan penelitian ini bahwa hasil belajar adalah nilai yang didapat siswa melalui tes formatif atau ulangan harian.

2. Macam - macam Hasil Belajar

Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan - kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sesuai dengan pendapat Horward Kingsley dalam Nana Sudjana (2009:22) membagi tiga macam hasil belajar sebagai berikut:

- a. Keterampilan dan kebiasaan,
- b. Pengetahuan dan pengertian
- c. Sikap dan cita - cita,

Sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler, maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin S. Bloom, dkk dalam Arifin (2010:21-23) klasifikasi terdiri dari tiga domain, yaitu domain kognitif (*cognitive domain*), domain afektif (*affective domain*), dan domain psikomotor (*psychomotor domain*). Untuk lebih jelasnya klasifikasi, kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan rincian sebagai berikut:

- a. Domain kognitif (*cognitive domain*), domain ini memiliki enam jenjang kemampuan, yaitu:
 - 1) Pengetahuan (*knowledge*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakan.
 - 2) Pemahaman (*comperhension*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal - hal lain.

- 3) Penerapan (*application*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide - ide umum tata cara atau metode, prinsip, dan teori - teori dalam situasi baru dan konkret.
 - 4) Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu kedalam unsur - unsur atau komponen pembentukannya.
 - 5) Sintesis (*Synthesis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara mengabungkan berbagai faktor.
 - 6) Evaluasi (*evaluation*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kreteria tertentu.
- b. Domain afektif (*affective domain*), yaitu domain ini terdiri dari beberapa jenjang kemampuan, yaitu:
- 1) Kemampuan menerima (*receiving*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk peka terhadap eksistensi fenomena atau rangsangan tertentu.
 - 2) Kemampuan menjawab (*responding*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik tidak hanya peka pada suatu fenomena tetapi juga bereaksi terhadap salah satu cara.
 - 3) Menilai (*valuing*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menilai satu objek, fenomena atau tingkah laku tertentu secara konsisten.
 - 4) Organisasi (*organization*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menyatukan nilai - nilai yang berbeda, memecahkan masalah, membentuk suatu sistem nilai.
- c. Domain psikomotor (*psychomotor domain*), hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni:
- 1) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
 - 2) Keterampilan pada gerakan - gerakan dasar
 - 3) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain - lain.
 - 4) Kemampuan di bidang Pendidikan Kewarganegaraan, misalnya kedisiplinan, kehormatan dan rasa tanggung jawab
 - 5) Gerakan - gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
 - 6) Kemampuan yang berkenan dengan komunikasi non - decursive seperti gerakan ekspresif.

3. Penilaian Hasil Belajar

Keberhasilan siswa sangat bergantung kepada guru yang berangkutan, dimana seorang guru dalam memberikan materi pelajaran khususnya pada bidang studi Pendidikan Kewarganegaraan harus bersumber dari bahan pengajaran agar relevan dengan pencapaian pembelajaran intruksional dan harus sesuai dengan tingkat kemampuan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Adapun Tujuan hasil belajar Menurut Zainal Arifin (2013:15). Adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan;
- b. Untuk mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat dan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran;
- c. Untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan;
- d. Untuk mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.Keunggulan peserta didik dapat dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan pembinaan dan pengembangan lebih lanjut, sedangkan kelemahannya dapat dijadikan acuan untuk memebrikan bantuan atau bimbingan ;
- e. Untuk seleksi, yaitu memilih dan menentukan peserta didik yang sesuai dengan jenis pendidikan tertentu;
- f. Untuk menentukan kenaikan kelas;

- g. Untuk menempatkan peserta didik sesuai dengan potensi yang di miliknya

4. Bentuk - bentuk Hasil Belajar

Banyak bentuk - bentuk tes hasil belajar yang digunakan seorang guru bentuk - bentuk tes hasil belajar yang umumnya ada beberapa macam , menurut Purwanto (2014:67-69) sebagai berikut :

- e. Penilaian Formatif,
- f. Penilaian sumatif,
- g. Penilaian diagnostik, dan
- h. Penilaian Penempatan

Penilaian formatif, sumatif, diagnostik, dan penempatan akan di paparkan sebagai berikut :

- a. Tes Formatif

Kata formatif berasal dari dalam bahasa Inggris”*to from*” yang berarti membentuk. Tes formatif adalah Tes yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti proses belajar mengajar. Tes Formatif untuk membentuk siswa dalam perilaku yang menjadi tujuan pembelajaran program tersebut.

b. Tes Sumatif

Kata sumatif berasal dari dalam bahasa Inggris yaitu “*sum*” yang artinya jumlah total. Tes Sumatif adalah tes yang digunakan untuk mengetahui penguasaan siswa atas semua jumlah materi yang disampaikan dalam satuan waktu tertentu seperti catur wulan atau semester.

c. Tes Diagnostik

Evaluasi hasil belajar mempunyai fungsi Diagnostik. Tes hasil Belajar yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan evaluasi diagnostik adalah tes diagnostik. Dalam evaluasi diagnostik, tes hasil belajar digunakan untuk mengidentifikasi siswa - siswa yang mengalami masalah dan menelusuri jenis masalah yang dihadapi. Berdasarkan pemahaman mengenai siswa bermasalah dan masalahnya maka guru dapat mengusahakan pemecahan masalah yang tepat sesuai dengan masalahnya

d. Tes Penempatan

Tes Penempatan (*placement test*) adalah pengumpulan data hasil belajar yang diperlukan untuk menempatkan siswa dalam kelompok siswa sesuai dengan minat dan bakatnya. Pengelompokan dilakukan agar pemberian layanan pembelajaran dapat dilakukan sesuai minat dan bakat siswa.

5. Fungsi dan Tujuan Evaluasi Hasil Belajar

Apa bila tujuan utama kegiatan evaluasi hasil belajar ini sudah terealisasi maka hasilnya dapat difungsikan dan ditunjukkan untuk berbagai keperluan. Hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar pada akhirnya difungsikan dan ditunjukkan untuk keperluan. Menurut Purwanto (2014:7-10) Keperluan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Untuk Penempatan. Setiap siswa mempunyai karakteristik dan kebutuhan yang berbeda - beda dalam layanan pendidikan seharusnya diberikan secara individual.
- b. Untuk Seleksi. Hasil dari kegiatan belajar sering kali digunakan sebagai dasar untuk menentukan siswa - siswa yang baik diterima. Siswa yang dimaksud siswa yang diprediksikan akan berhasil mengikuti program pendidikan. Dan sebaliknya seleksi akan menolak siswa yang diperkirakan akan gagal seandainya diberi kesempatan mengikuti program
- c. Untuk Diagnostik. Yang dimaksud dengan hasil dari kegiatan evaluasi diagnostik dan pengembangan adalah penggunaan hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar sebagai dasar pendiagonasaan kelemahan dan keunggulan siswa beserta sebab - sebabnya.
- d. Pengukuran Keberhasilan. Menentukan hasil yang dicapai siswa dalam proses yang diukur menggunakan tes untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Pengukuran hasil yang dimaksud untuk melihat tingkah keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran dan membuat keputusan evaluasi berdasarkan hasil pengukuran. Dalam fungsi ini, tes berfungsi sebagai pengukur keberhasilan.

6. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Siswa yang mengalami proses belajar, dapat berhasil sesuai dengan tujuan yang dicapainya, perlu memperhatikan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor - faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat memperlambat keberhasilan siswa dalam pencapaian pembelajaran selanjutnya. Menurut Syaiful Bahri

Djamarah (2002:142-166) secara garis besar faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a. Faktor Lingkungan, terdiri dari lingkungan alamiah dan lingkungan sosial budaya.
- b. Faktor instrumental, terdiri dari kurikulum, program, sarana, dan fasilitas dan guru
- c. Kondisi fisiologis
- d. Kondisi psikologis, sendiri dari minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif.

Selanjutnya, Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2013:109) menyatakan bahwa, "Faktor - faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah tujuan, guru, anak didik, kegiatan pengajaran, bahan dan evaluasi dan suasana evaluasi.

C. Pendidikan Kewarganegaraan

1. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan

- a. Effective education yaitu merupakan pendidikan yang mengembangkan dan membina sikap.
- b. Perkembangan sikap seseorang ada beberapa tahapan antaranya:
 - 1) Anomous : Tahapan tidak tahu terhadap sesuatu yang dianggap baik dan buruk;
 - 2) Heteronomous : Sudah memiliki sikap tertentu tetapi sifatnya masih ikut - ikutan. Melakukan sesuatu kegiatan hanya karena senang mengikuti apa yang dilakukan oleh orang lain;
 - 3) Socionomous : Melakukan sesuatu karena kesadaran dan keyakinan dirinya bahwa sesuatu itu perlu dan baik untuk dilakukan.

- 4) Aotomomous : Melakukan sesuatu sudah melalui proses pemikiran yang matang, sadar dengan sebab akibat dari perbuatan yang dilakukan. (Busrizalti, 2013: 7).

2. Visi dan Misi Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Winataputra (2014:11), Visi Pendidikan Kewarganegaraan dalam arti luas, yakni sebagai sistem pendidikan Kewarganegaraan yang berfungsi dan berperan sebagai program aksi sosial - kultural dalam konteks kemasyarakatan, dan sebagai bidang kajian ilmiah dalam wacana pendidikan didisplin ilmu pengetahuan sosial. Visi ini mengandung dua dimensi substantif berupa muatan pembelajaran (*content and learning experiences*) dan objek telah serta objek pengembangan (*aspek ontologi*) dan dimensi proses berupa penelitian dan pembelajaran (*aspek epistemologi dan aksiologi*).

Sejalan dengan pendapat Somantri (2014:12), Pendidikan Kewarganegaraan sebagai suatu bentuk kajian lintas-bidang keilmuan ini pada dasarnya telah memenuhi kriteria dasar -formal suatu disiplin, yakni mempunyai *community of scholars, a body of thinking, speaking, and writing: a method of approach to knowledge* dan mewadahi tujuan masyarakat dan warisan sistem nilai.

Konteks proses reformasi menuju Indonesia baru dengan konsepsi masyarakat madani sebagai tatanan ideal sosial-kulturalnya, maka pendidikan kewarganegaraan mengembang Misi : *Sosio-pedagogis, sosio-kultural, dan substantif-akademis* (Winataputra,2014: 12).

Misi sosio-pedagogis adalah mengembangkan potensi individu sebagai insan Tuhan dan makhluk sosial menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, demokratis, tata hukum, beradab, dan religius. Misi sosio-kultural adalah memfasilitasi perwujudan cita - cita, sistem kepercayaan atau nilai, konsep, prinsip, dan praksis demokrasi dalam konteks pembangunan masyarakat madani Indonesia melalui pengembangan partisipasi warga negara secara cerdas dan bertanggung jawab melalui berbagai kegiatan sosio-kultural secara kreatif yang bermuara pada tumbuh kembangnya komitmen moral dan sosial kewarganegaraan. Sedangkan misi substantif-akademis adalah mengembangkan struktur atau tubuh pengetahuan pendidikan Kewarganegaraan, termasuk dalamnya konsep, prinsip, dan generalisasi mengenai dan yang berkenan dengan *civic virtue* atau kebijakan kewarganegaraan dan *civic culture* atau budaya kewarganegaraan melalui kegiatan penelitian dan pengembangan (fungsi epistemologis) dan mefasilitasi praksis sosio-pedagogis dan sosio-kultural dengan hasil penelitian dan pengembangannya itu (fungsi aksiologis).

Perwujudan ketiga misi tersebut akan mefasilitasikan pengembangan pendidikan Kewarganegaraan sebagai *proto science* menjadi disiplin barau dan dalam waktu bersamaan secara sinergistik akan

dapat meningkatkan kualitas isi dan proses pendidikan kewarganegaraan sebagai program kurikuler pendidikan demokrasi dan kegiatan sosio-kultural dalam konteks makro pendidikan nasional.

3. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan bagian dari IPS (Social Studies) memiliki tujuan yang berdekatan. Menurut The National Council for the Social Studies (Sunal,1993) tujuan social studies adalah untuk membentuk warga negara usia muda menjadi warga negara, yang humaris, rasional, dan aktif berpartisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Tujuan ini merupakan sudut pandang paling dominan dalam social studies. Sedangkan Jarolimerk(1985), Menyatakan misi utama social studies adalah untuk membantu siswa belajar tentang kehidupan masyarakat dimana mereka hidup. Pendidikan IPS mengajarkan siswa mengatasi realitas sosial bagaimana mengembangkan pengetahuan, sikap dan keteampilan yang diperlukan untuk membentuk manusia yang cerdas dan manusiawi.

Tujuan dan *misi social studies* tersebut juga tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu membentuk warga negara yang baik (good citizens). Chapin (1989), menyatakan bahwa warga negara yang baik

mereka dapat menunjukkan sikap menjaga kepentingan bersama dan membantu orang mengatasi permasalahan hidup bermasyarakat. Menurut Martorella (1994) warga negara yang baik sebagai tujuan dari pendidikan Kewarganegaraan adalah warga negara yang efektif (effective citizen), yaitu warga negara bersifat reflektif, cakap, dan memiliki kepedulian. Lebih lanjut Martorella (1994) menggambarkan warga negara yang bersifat reflektif sebagai berikut :

Reflective individuals are critical thinkers who make decisions and solve problems on the basis of the best evidence available. Competent citizen possesses a repertoire of skills to aid them in decision making and problem solving. Concerned citizens investigate their social world, address issues they identify as significant, exercise their rights, and carry out their responsibilities as members of a social community.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Republik Indonesia Nomor 22 tentang Standar isi, dinyatakan bahwa Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan tanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan masyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti-korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter - karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa - bangsa lainnya.

- d. Berinteraksi dengan bangsa - bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi atau komunikasi.

4. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Winarno (2013:4), Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran dasar di sekolah yang dirancang untuk mempersiapkan warga negara muda, agar kelak setelah dewasa dapat berperan aktif dalam masyarakatnya. Sejalan dengan itu, Cholisin (2014: 7), menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan diartikan sebagai pendidikan politik yang fokus materinya adalah peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang kesemuanya itu diproses dalam rangka untuk membina peranan tersebut sesuai ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) atau *Civic Education* adalah program program pendidikan atau pembelajaran yang secara programtik prosedural berupaya memanusiakan (*Humanizing*) dan membudayakan (*Civilizing*) serta memperdayakan (*empowering*) manusia dalam hal ini

peserta didik (diri dan kehidupannya menjadi warga negara yang bersangkutan).

Dalam UU Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37 dinyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran wajib untuk jenjang sekolah dasar. Dengan pernyataan ini PKn memiliki dasar hukum yang sangat kuat dan wajib tidak saja untuk diselenggarakan tetapi juga dikembangkan sesuai dengan tuntutan perubahan zaman.

5. Materi Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang diajarkan dalam Model Pembelajaran *Project Citizen*

Materi Pkn yang akan diajarkan dalam model pembelajaran *Project Citizen* adalah Menganalisis hubungan internasional dan organisasi internasional. Materi Pkn SMK Negeri I Rasau Jaya kelas XI Semester Genap.

a. Pengertian Hubungan Internasional

Hubungan Internasional secara sederhana diartikan sebagai hubungan antarbangsa, baik antar negara dan negara, antara negara dan individu atau badan hukum antara warga negara yang satu dan warga negara yang lain. Hubungan internasional didefinisikan sebagai interaksi antara beberapa aktor yang berpartisipasi dalam politik internasional yang meliputi negara - negara, organisasi internasional, organisasi nonpemerintah kesatuan subnasional (kelompok atau badan dalam satu negara, seperti birokrasi dan pemerintah domestik) serta

individu - individu. Hubungan internasional mencakup unsur - unsur ekonomi, sosial budaya, hankam, perpindahan penduduk (imigrasi dan emigrasi), pariwisata, olahraga dan pertukaran budaya. Perilaku para aktor hubungan internasional terwujud dalam bentuk kerjasama. Pembentukan aliansi, perang, konflik, serta interaksi dalam organisasi internasional.

b. Pentingnya Hubungan Internasional bagi suatu Negara

Hubungan Internasional menjadi penting bagi suatu negara karena pada masa sekarang diyakini bahwa tidak ada negara yang dapat berdiri sendiri. Dengan adanya hubungan internasional pencapaian tujuan negara dapat lebih mudah dilakukan dan perdamaian dunia lebih mudah diciptakan. Hubungan internasional yang dilakukan suatu negara sangat ditentukan oleh kekuasaan (power) dan keamanan (security) negara yang bersangkutan.

Kekuasaan berasal dari 3 sumber yaitu : sumber daya (geografi, sumber daya alam, penduduk); sosio-psikologis (citra, sikap dan harapan penduduk, kualitas kepemimpinan); serta kapasitas industri dan kesiapsiagaan militer. Keamanan senantiasa dikaitkan dengan ancaman (militer, ekonomi, politik, maupun ekologi). Perang bukanlah satu ancaman lain yang juga berpengaruh besar seperti kelaparan, kemiskinan, penyakit menular dan bencana alam.

Menurut Barry Buzan ada lima ancaman terhadap keamanan, yaitu ancaman militer, ancaman politik, ancaman sosial, ancaman ekonomi. Kerangka kepentingan merupakan ancaman paling besar saat ini. Sehingga hubungan internasional diarahkan ke beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Kepentingan Nasional yang meliputi kepentingan ekonomi, politik, sosial, budaya, pertahanan keamanan dan kedaulatan wilayah.
- 2) Upaya pemeliharaan perdamaian dunia yang meliputi penyelesaian konflik secara damai dan perjanjian damai. Berbagai konflik di dunia seperti: konflik etnis, konflik antarnegara, pelanggaran HAM (Hak asasi manusia) dan perkembangan teknologi informasi menyadari bahwa masalah keamanan telah berkembang pesat seiring dengan proses peradaban manusia.

c. Sarana - sarana Hubungan Internasional

1) Diplomasi

Diplomasi Secara umum didefinisikan sebagai proses komunikasi antar pelaku politik internasional dan instrumen untuk mencapai tujuan kebijakan politik luar negeri suatu negara. Diplomasi dilakukan oleh kementerian luar negeri, kedaulatan besar, atau konsulat yang mewakili negara. Diplomasi umumnya bersifat bilateral. Namun, sejalan

perkembangan isu-isu internasional yang semakin pesat, diplomasi bersifat multilateral dirasakan semakin penting

2) Negoisasi

Negoisasi atau perundingan adalah suatu upaya untuk mengatasi masalah yang dihadapi antara dua negara tanpa melibatkan pihak ketiga. Perundingan yang diadakan dalam rangka perjanjian bilateral disebut *talk*. Sedangkan perundingan dalam rangka perjanjian multilateral disebut *diplomatic conference*. Selain secara resmi ada juga perundingan tidak resmi disebut *corridor talk*.

3) Lobby

Lobby merupakan kegiatan politik dilakukan untuk mempengaruhi negara tertentu dan untuk memastikan bahwa pandangan atau kepentingan suatu negara dapat tersampaikan lobby bertujuan agar kerja sama internasional dijalin satu negara dan negara lain berjalan lancar.

d. Perwakilan Diplomatik

1. Makna Perwakilan Diplomatik

Ada empat unsur hubungan diplomatik yaitu: 1) hubungan antarbangsa, 2) pertukaran misi diplomatik, 3) status pejabat diplomatik dan, 4) kebabalan hukum atau hak ekstrateritorial. Semakin banyak kepentingan suatu negara semakin dalam hubungan antar kedua bangsa tersebut. Semakin dalam hubungan

antarnegara, semakin banyak pengiriman perwakilan diplomatik semakin beragam tingkatan status pejabat diplomatik yang dikirim negara itu. kepentingan yang meliputi bidang seperti politik, baik politis, ekonomi, sosial budaya dan pertahanan keamanan. Diplomati adalah perwakilan resmi suatu negara, baik politis maupun nonpolitik, dalam membina hubungan antara negara yang satu dengan negara lainnya.

2. Tingkat perwakilan diplomatik

Berdasarkan kongres Wina (1815) dan kongres Aux La Chapelle (Kongres Achen), 1818 tingkatan perangkat diplomatik sebagai berikut:

Duta besar berkuasa Penuh

- 1) Duta (gubernur)
- 2) Menteri Residen
- 3) Kuasa Usaha
- 4) Atase
 - a) Atase Pertahanan
 - b) Atase teknis
- 5) Perwakilan Konsuler
 - a) Konsul Jenderal
 - b) Konsul dan wakil konsul
 - c) Agen Konsul

6) Fungsi Perwakilan Diplomatik

Menurut Kongres Wina 1961 fungsi perwakilan diplomatik adalah sebagai berikut:

- a) Mewakili negara pengirim dalam negara penerima
- b) Melindungi kepentingan negara pengirim dan warga negaranya di negara penerima dalam batas – batas diijikan oleh hukum internasional.
- c) Mengadakan persetujuan dengan pemerintah negara penerima
- d) Memberi keterangan tentang kondisi dan perkembangan negara penerima sesuai undang – undang
- e) Memelihara hubungan persahabatan anatar kedua negara

7) Hak Istimewa Perwakilan Diplomatik

Hak perwakilan diplomatik berdasarkan Kongres Wina Adalah sebagai berikut:

- a) Hak Imunitas

Hak menyangkut pribadi seorang diplomat serta gedung perwakilanya termasuk tidak tunduk kepada yuridis (hukum) dinegara tempat bertugas baik perkara perdata,pidana, namun dapat diusir/dikembalikan kenegara asalnya.

b) Hak Ekstrateritorial

Hak kebebasan diplomat terhadap daerah perwakilan termasuk halaman bangunan,serta perlengkapannya seperti bendera ,lambang negara,dokumen,surat-surat lainnya yang bebas sensor.

g. Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Project Citizen*.

Agar warga negara dapat berpartisipasi secara efektif, diperlukan bekal pengetahuan dan keterampilan, pengalaman praktis dan pemahaman tentang pentingnya partisipasi warga negara. Mempersiapkan warga negara yang memiliki kualitas seperti tersebut diatas merupakan tugas pokok kependidikan sekolah maupun pendidikan di luar sekolah. Khusus dalam pendidikan sekolah , yaitu Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memegang peranan yang sangat strategis dalam mempersiapkan dan membina warga negara dengan kualitas seperti terurai diatas.

Menurut Soedijarto (Sahid & Sofhian,2012:9), Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk membantu peserta didik untuk menjadi warga Negara yang secara politik dewasa dan ikut serta membangun sistem politik yang demokratis.

Menimbang dasar pikiran dan tujuan PKn diatas selayaknya pembelajaran PKn dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan

keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompetensi dan efektivitas dalam berpartisipasi. Oleh karena itu, ada dua hal yang perlu mendapatkan perhatian kita dalam mempersiapkan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas, yakni bekal pengetahuan materi pembelajaran dan model, metode atau pendekatan pembelajaran. Hal terakhir ini merupakan titik yang masih lemah untuk mengantarkan para peserta didik menjadi warga negara yang demokratis. Pembelajaran partisipatif *Project Citizen* merupakan alternatif utama guna mencapai tujuan PKn tersebut.

Menurut Menurut Costantino & Lorenzo (2011: 110), *Project Citizen* adalah suatu seleksi dari artefak (benda atau barang hasil kecerdasan manusia) dan catatan reflektif yang meresentasikan pengalaman - pengalaman profesional, kompetensi, dan perkembangan dalam kurun waktu tertentu.

Selanjutnya Yuliani Nuraini (2013:7) mengatakan bahwa: *Project Citizen* dalam pembelajaran PKn merupakan berkas pengkajian terhadap suatu permasalahan atau topik tertentu yang harus dikaji secara mendalam dan menyeluruh yang dimulai dari proses pengumpulan, penggabungan dan interpretasi informasi untuk mengambil keputusan. Rancangan *Project Citizen* yang baik haruslah berisikan gambaran kerja yang dapat menghasilkan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dibuat secara

tertulis dan dapat diselesaikan peserta didik sesuai dengan tujuan yang diharapkan khususnya yang menghendaki cara berpikir yang kompleks dengan penggunaan kumpulan berbagai macam sumber rujukan dalam bentuk klipping. *Project Citizen* kelas berisikan bahan - bahan tertulis, peta, grafik, fotografi dan karya seni asli.

Bahan - bahan ini menggambarkan :

- a. Hal - hal yang telah dipelajari siswa berkenaan dengan suatu masalah yang telah mereka pilih
- b. Hal - hal yang telah dipelajari siswa berkenaan dengan alternatif - alternatif pemecahan terhadap masalah tersebut.
- c. Kebijakan publik yang telah dipilih atau dibuat oleh siswa untuk mengatasi masalah tersebut
- d. Rencana tindakan yang telah dibuat siswa untuk digunakan dalam mengusahakan agar Pemerintah menerima kebijakan yang mereka usulkan.

Dengan demikian, *Project Citizen* merupakan karya terpilih kelas siswa secara keseluruhan yang bekerja secara kooperatif membuat kebijakan publik untuk membahas pemecahan terhadap suatu masalah kemasyarakatan. Pembelajaran PKn dengan menggunakan *Project Citizen* memperkenalkan kepada siswa dan mendidik mereka dengan beberapa metode dan langkah - langkah yang digunakan dalam proses politik atau kebijakan publik. Pembelajaran ini bertujuan untuk membina komitmen aktif

langkah - langkah yang digunakan dalam proses politik atau kebijakan publik. Pembelajaran ini bertujuan untuk membina komitmen aktif para siswa terhadap kewarganegaraan dan pemerintahnya dengan cara :

- a. Membekali pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk berpartisipasi secara efektif
- b. Membekali pengalaman praktis yang dirancang untuk mengembangkan kompetensi dan efektivitas partisipasi.
- c. Mengembangkan pemahaman akan pentingnya partisipasi warganegara.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran ini akan menambah pengetahuan, meningkatkan keterampilan dan memperdalam pemahaman siswa tentang bagaimana bangsa Indonesia, yakni kita semua dapat bekerja sama mewujudkan masyarakat yang lebih baik. Pembelajaran ini bertujuan untuk membantu siswa belajar bagaimana cara mengungkapkan pendapat, bagaimana cara menentukan tingkat pemerintahan atau lembaga pemerintahan manakah yang paling tepat dan layak untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi oleh mereka, dan bagaimana cara mempengaruhi penetapan - penetapan kebijakan pada tingkat pemerintah tersebut.

6. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Citizen* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN

Dalam menerapkan model pembelajaran *Project Citizen* bukan saja sekedar mengumpulkan tugas peserta didik karena setiap bukti yang dikumpulkan dalam *project citizen* merupakan hasil seleksi yang dianggap karya terbaik dan berarti bagi peserta didik. Melalui penerapan model pembelajaran *project citizen* diperoleh informasi peserta didik secara *holistic* (menyeluruh) tentang peserta didik baik kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor.

Dalam pelaksanaannya Budimasnyah,D (2002:117) mengungkapkan bahwa ada empat unsur adalah “hasil ulangan atau hasil tes formatif dan sumatif, penyelesaian tugas - tugas berstruktur, catatan perilaku harian dan laporan aktivitas di luar sekolah yang menunjang kegiatan belajar”. Secara khusus *project citizen* merupakan suatu pendekatan yang mengandung tiga elemen yaitu: 1) sampel karya peserta didik 2) evaluasi 3) kriteria penilaian yang jelas dan terbuka. Penilaian yang diberikan oleh Guru berkaitan erat dengan hasil belajar siswa, dimana hasil belajar menurut Sudjana (2009:22)” Hasil belajar adalah kemampuan - kemampuan yang dimiliki oleh seseorang siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”. Sementara itu, belajar menurut Yatim Rianto, (2010:6) “belajar adalah suatu proses untuk mengubah performansi yang tidak terbatas pada keterampilan, tetapi juga meliputi fungsi - fungsi seperti skill, persepsi,

emosi prose berpikir, sehingga dapat menghasilkan perbaikan performansi”.

Hasil belajar siswa adalah gambaran akhir dari tindakan siswa selama proses belajar berlangsung yang biasanya berbentuk angka dan nilai segala sesuatu yang ada hubungannya dengan pendidikan. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam hal ini adalah peran guru yang sangat kompleks, guru tidak hanya menilai keberhasilan siswa tidak hanya menilai keberhasilan siswa setiap akhir pembelajaran melainkan juga dari proses pembelajaran tersebut dilakukan. Melihat keberhasilan dan cara menentukan keberhasilan yang diperoleh oleh seseorang tersebut dapat dilihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dari penjabaran dan penjelasan yang telah dikemukakan diatas maka dapat disimpulkan secara umum bahwa pembelajaran memerlukan proses untuk melihat hasil dan ketercapaian dari tujuan yang telah ditetapkan. Dalam menetapkan tujuan pembelajaran diperlukan penilaian yang nyata melalui berbagai dokumentasi dari hasil belajar siswa yang telah di kumpulkan oleh siswa, keberhasilan belajar seseorang dapat dilihat dari pengetahuan, sikap dan prilaku yang diperagakannya dalam kehidupan sehari - hari. Dengan memberikan penilaian pembelajaran *project citizen* akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan mengetahui kekurangan dan kelebihan yang dimilikinya masing - masing siswa akan senantiasa termotivasi untuk terus belajar dan berkompetisi dengan teman - teman yang lain. Berdasarkan gambaran yang telah disajikan maka

dapat dikatakan bahwa pendapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Citizen* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

