

ANALISIS SINTAKS MODEL PRAKTIK BELAJAR KEWARGANEGARAAN PADA PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Raharjo^{1*}

¹Prodi PPKn, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

*Email: raharjoppkn@staff.uns.ac.id

***Abstract.** Curriculum developments and the Covid-19 pandemic have affected all aspects of citizens' lives, including in the field of education. The unexpected situation in the form of a pandemic forced the world of education to take innovations and take appropriate steps to maintain the quality of education. One of the policies implemented in dealing with this pandemic is distance learning or also known as online learning. Online learning itself presents challenges to the world of education, so that all components involved in the education system try to adapt and innovate. Various kinds of research and development are carried out to maintain the quality of learning. The objectives to be achieved in this research are: 1) Identifying the syntax of the citizenship learning practice model in online learning for Civics subjects; 2) Formulate techniques for developing models of citizenship learning practices in online learning for Civics subjects. The type of research used is a development type with a 4D development model (Four D Models). The 4-D development model design includes defining, designing, developing and disseminating. The results of this research are an analysis of FGD syntax in Civics Learning Practices which generally consists of preparation, implementation and evaluation of FGDs.*

Keywords: *Project citizen, Online Learning, Pancasila Education*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan "dipaksa" menyesuaikan diri dengan keadaan adanya pandemi. Pandemi Covid-19 mempengaruhi semua aspek kehidupan warga negara, termasuk di bidang pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang menaungi kebijakan pendidikan di Indonesia, mengambil langkah strategis dengan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 dari Menteri Pendidikan dan kebudayaan yang menganjurkan seluruh kegiatan di institusi pendidikan harus jaga jarak dan seluruh penyampaian materi akan disampaikan di rumah masing-masing. Surat edaran ini menjadi salah satu landasan hukum terkait dengan pembelajaran dalam jaringan (daring). Pembelajaran daring dilaksanakan dengan maksud agar peserta didik dapat melakukan proses

pembelajaran dari rumahnya masing-masing. Proses Belajar dari Rumah dilaksanakan dengan ketentuan "Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan" (Poin 2 a Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020).

Adanya keadaan yang tidak terduga berupa pandemi memaksa dunia pendidikan untuk melakukan inovasi dan langkah-langkah tepat untuk tetap menjaga kualitas pendidikan. Penyesuaian diri dalam rangka melakukan proses pembelajaran di era yang terus berkembang, bahkan seluruh aspek perlu dikembangkan dan diperbarui dalam rangka melaksanakan proses pembelajaran

di dunia pendidikan memang sudah sewajarnya perlu dilakukan (Arikunto, 2011). Berbagai macam riset dan pengembangan dilakukan demi menjaga kualitas pembelajaran. Semua subjek pembelajaran telah beradaptasi dalam rangka proses pembelajaran daring, tidak terkecuali mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pada prinsipnya adaptasi atau penyesuaian diri terhadap situasi dan kondisi yang terjadi memaksa adanya penelitian dan pengembangan dalam menganalisis permasalahan yang timbul dan cara penyelesaiannya.

Salah satu wujud dari usaha peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yaitu dengan adanya kreativitas, inovasi dan penggunaan metode, model dan media pembelajaran yang beragam, sesuai dengan tujuan dari materi pembelajaran yang disusun oleh guru sebagai pendidik. Pada prinsipnya, sebelum terjadinya pandemi, secara adaptif di Indonesia telah dikembangkan model praktik belajar kewarganegaraan bangsa Indonesia atau biasa disebut *project citizen* yang di dalamnya terdapat portofolio hasil belajar siswa. Adapun tujuan praktik belajar kewarganegaraan (*project citizen*) adalah untuk memotivasi dan memberdayakan para siswa dalam menggunakan hak dan tanggung jawab kewarganegaraan yang demokratis melalui kajian yang intensif mengenai masalah kebijakan dan masalah publik di sekolah atau di masyarakat tempat mereka berinteraksi (Budimansyah, 2009). Pada dasarnya model praktik belajar kewarganegaraan (*project citizen*) dikembangkan dari model pendekatan berpikir kritis atau reflektif sebagaimana dirintis oleh John Dewey pada tahun 1900 dengan paradigma “how we think” atau model *reflective inquiry* yang dikemukakan oleh Barr (1978) (dalam Budimansyah, 2009). Namun begitu, tantangan saat ini ialah bagaimana jika pembelajarannya dilaksanakan dengan

cara daring? Apakah model praktik belajar kewarganegaraan tetap dapat diimplementasikan sesuai dengan sintaks dan teorinya, atau perlu adanya pengembangan lebih lanjut menyesuaikan keadaan pembelajaran daring? Pertanyaan kritis tersebut yang menstimulus peneliti untuk melakukan riset guna menemukan jawaban akademisnya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan merupakan jenis pengembangan dengan model pengembangan 4D (*Four D Models*) berbasis virtualisasi. Desain model pengembangan 4-D berbasis virtual meliputi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Namun demikian, pengembangan bahan ajar berbasis virtual dalam penelitian ini hanya terdiri dari tiga tahap saja yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Adapun untuk tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan (Anderson, T., & Shattuck, J., 2012).

Jenis penelitian ini mengacu pada pendekatan model Borg & Gall (2003) terdiri dari: (1) potensi dan masalah; (2) mengumpulkan informasi; (3) pengembangan model; (4) validasi model; (5) revisi model; (6) uji coba model; (7) revisi model; (8) uji coba lebih luas; (9) revisi model (Borg & Gall, 2003). Biggs (2003) menerapkan riset tindakan sebagai upaya sistematis untuk meningkatkan cara mengajar dan memastikan bahwa semuanya berlangsung dengan benar, sehingga anak didik kita mendapatkan pembelajaran yang lebih baik dari biasanya. Alur riset ini digambarkan oleh Ploomp (2007).

Metode riset ini secara sederhana dimulai dengan pengumpulan informasi atau data-data yang masalah yang terjadi di lapangan, kemudian setelah data awal

terkumpul, peneliti merumuskan alur dan tujuan penelitian, target-target dipasang dan alur penelitian dilaksanakan. Permasalahan dianalisis, kemudian dibuatkan desain dan *prototype* atau model solusi dari masalah, lantas diujicoba desain dan *prototype* tersebut di lapangan, kemudian dievaluasi, bila perlu adanya revisi maka direvisi, bila tidak maka berhenti dan menyimpulkan bahwa desain atau *prototype* yang dibuat ada perkembangan, perlu ditingkatkan atau sudah berhasil dan siap untuk diimplementasikan dalam skala yang lebih besar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian, yaitu: wawancara kepada informan yang terdiri atas informan kunci dan informan biasa. Penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu: 1) Studi pendahuluan. Studi pendahuluan bertujuan untuk analisis kebutuhan. 2) Pengembangan model konseptual. Kegiatan ini melalui beberapa tahap, yaitu: pengembangan model, serta validasi model. 3) Uji coba model dengan menggunakan instrumen untuk mengevaluasi proses dan hasil eksperimen yang dilakukan. Selanjutnya, terkait dengan analisis data, bahwa Analisis data diartikan sebagai proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga ditemukan tema, dan dapat dirumuskan (Mills, G.E & Corraire, R., 2016). Analisis data mencakup prosedur organisasi data, reduksi data, dan penyajian data baik dengan table, bagan, dan grafik. Data diklasifikasikan berdasarkan jenis dan komponen produk/model yang dikembangkan untuk kemudian direduksi dan dievaluasi, kemudian ditarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Praktik Belajar Kewarganegaraan

Model untuk pembelajaran menjadikan langkah awal bagaimana cara mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran materi yang diajarkan. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (Komalasari, 2014). Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Terkait dengan model pembelajaran, bahwa pengajaran yang efektif disusun dari serangkaian sarana tentang cara-cara untuk menjangkau para siswa dan membantu mereka membangun *reservoir* pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang abadi (Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E., 2016).

Pada dasarnya, secara adaptif di Indonesia telah dikembangkan model praktik belajar kewarganegaraan bangsa Indonesia atau biasa disebut *project citizen* yang di dalamnya terdapat portofolio hasil belajar siswa. Praktik belajar kewarganegaraan (*project citizen*) merupakan suatu inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami teori kewarganegaraan melalui pengalaman belajar praktik-empirik. Bahwa landasan pemikiran praktik belajar kewarganegaraan terletak pada satu kerangka yang terdiri atas lima bagian tentang gagasan pendidikan dan politik. Kelima gagasan pendidikan dan politik tersebut, yaitu yang pertama, diperlukan adanya suatu keterlibatan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Kedua, inti dari Pendidikan Kewarganegaraan kaya akan nilai-nilai kehidupan bernegara jika para siswa ikut 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, praktik belajar kewarganegaraan atau *project citizen* dimaksudkan untuk diterapkan terutama oleh para siswa sekolah menengah yang mulai bergeser dari berpikir kongkrit menuju berpikir abstrak. Kelima, *project citizen* menganggap siswa sebagai sumber kewarganegaraan yang gagasan dan tenaganya dapat secara nyata dicurahkan pada masalah-masalah kebijakan publik (Budimansyah, 2009).

Model pembelajaran praktik belajar kewarganegaraan atau *project citizen* itu sendiri pertama kali digunakan di California pada tahun 1992 dan kemudian dikembangkan menjadi program nasional oleh *Center for Civic Education (CCE)* dan Konferensi Nasional Badan Pembuat Undang-Undang Negara pada tahun 1995. Praktik belajar kewarganegaraan adalah satu *instructional treatment* yang berbasis masalah untuk mengembangkan pengetahuan, kecakapan, dan watak kewarganegaraan demokratis yang memungkinkan dan mendorong pada suatu keikutsertaan dalam pemerintahan dan masyarakat sipil (*civil society*) (Budimansyah, 2009). Praktik belajar kewarganegaraan menjadi sarana untuk melibatkan siswa dalam melakukan penyelidikan dalam suatu permasalahan sebagai warga negara. Langkah demi langkah dalam program ini membantu membentuk sikap siswa dalam ikut berpartisipasi dengan organisasi-organisasi pemerintah dan masyarakat sipil untuk memecahkan satu persoalan di sekolah atau di masyarakat (Pingul, 2015).

Model pembelajaran praktik belajar kewarganegaraan (*project citizen*) merupakan salah satu solusi dalam meminimalisir kesalahpahaman dalam kegiatan belajar mengajar yang terjadi selama ini dalam proses belajar mengajar Pendidikan Kewarganegaraan yang didominasi oleh kegiatan menghafal penegertian-pengertian, definisi-definisi dan tahun-tahun sejarah, yang dapat

membuat para siswa merasa bosan. Melalui model pembelajaran praktik belajar kewarganegaraan (*project citizen*) dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menantang (*challenging*), mengaktifkan (*activating*), dan subjek pembelajaran menjadi lebih bermakna (*powerfull learning area*) (Handayani, S., Pitoewas, B., & Yanzi, H., 2014). Namun begitu, saat ini tantangan terbesarnya ialah kondisi pembelajaran yang menuntut untuk melaksanakan pembelajaran dalam jaringan, meskipun di beberapa daerah sudah mulai mencoba untuk kembali tatap muka. Namun, pembelajaran daring diproyeksikan dapat terus dilakukan dengan berbagai macam pengembangan teknik pelaksanaannya. Sehingga model praktik belajar kewarganegaraan juga perlu beradaptasi untuk proses pembelajaran daring sehingga perlu dilakukan penelitian dan pengembangan (*research and development*).

Adapun dalam konteks pembelajaran praktik belajar kewarganegaraan, untuk langkah-langkah pembelajaran pelaksanaan model pembelajaran Praktik Belajar Kewarganegaraan menurut Handayani (2014: 5) adalah sebagai berikut:

1) Mengidentifikasi Masalah

Peserta didik membuat daftar masalah yang ada di masyarakat. Tahap ini para peserta didik diharapkan mempunyai cukup informasi untuk memilih masalah yang dianggap sangat penting untuk diselesaikan melalui wawancara, mencari informasi di media cetak maupun elektronik. Tujuan tahap ini adalah untuk berbagi informasi yang sudah diketahui oleh para peserta didik kepada teman lainnya yang berkaitan dengan permasalahan tersebut, dengan demikian kelas akan memperoleh informasi yang cukup untuk memilih satu masalah yang tepat dari beberapa masalah yang ada sebagai bahan kajian kelas.

2) Memilih Masalah Sebagai Bahan Kajian Kelas dengan Suara Terbanyak

Apabila informasi yang

dikumpulkan sudah cukup untuk digunakan, maka pemilihan masalah yang akan menjadi bahan kajian kelas harus dilakukan dengan musyawarah atau mufakat dengan suara terbanyak. Kelas dibagi menjadi empat kelompok, di mana masing-masing kelompok akan bertanggung jawab untuk mengembangkan satu bagian dari portofolio kelas.

3) Mengumpulkan Informasi Masalah yang akan dikaji

Tahap ini peserta didik diharuskan mengidentifikasi sumber-sumber informasi yang lebih baik dari yang lainnya (narasumber), contoh-contoh sumber informasi; perpustakaan, kantor surat kabar, profesor dan pakar, ahli hukum dan hakim, organisasi masyarakat, kantor legislatif dan kantor pemerintah daerah, lembaga swadaya masyarakat (LSM), kantor polisi, jaringan elektronik, dan lain-lain. Tujuan tahap ini adalah agar kelas dapat memperoleh informasi yang akurat dan komprehensif.

4) Mengembangkan Portofolio Kelas

a) Spesifikasi Portofolio

Portofolio dibagi dalam dua bagian yaitu; bagian penayangan (show case) dan bagian dokumentasi.

b) Tugas Kelompok Portofolio

Tugas-tugas yang harus dilakukan masing-masing kelompok portofolio sebagai berikut:

(1). Kelompok Portofolio Satu. Kelompok ini bertanggung jawab untuk menjelaskan permasalahan yang tercantum pada tampilan pertama dalam portofolio kelas, yang mencakup hal-hal berikut; rangkuman masalah secara tertulis, presentasi masalah dengan grafis dan identifikasi masalah.

(2). Kelompok Portofolio Dua. Kelompok ini bertanggung jawab untuk mengkaji kebijakan alternatif untuk menangani masalah dalam tampilan kedua dalam portofolio kelas.

(3). Kelompok Portofolio Tiga. Kelompok ini bertanggung jawab untuk mengusulkan kebijakan alternatif yang dapat digunakan untuk menangani masalah

yang menjadi kajian kelas.

(4). Kelompok Portofolio Empat. Kelompok ini bertanggung jawab untuk mengembangkan suatu rencana tindakan yang menunjukkan bagaimana cara warga negara dapat mempengaruhi pemerintah untuk menerima kebijakan yang didukung oleh kelas.

(5). Menyajikan Portofolio Kelas. Dalam pelaksanaan gelar kasus (*Show Case*), guru sebagai pihak penyelenggara hendaknya melakukan hal-hal sebagai berikut : (a) Persiapan *Show Case*; (b) Pembukaan *Show Case*; (c) Penyajian oleh kelompok yang telah dibentuk disertai tanya-jawab oleh dewan juri; (d) Selingan; (e) Tanggapan audiens; (f) Pengumuman dewan juri. Penyajian Portofolio (*Show Case*) dilaksanakan setelah kelas menyelesaikan portofolio tampilan maupun portofolio dokumentasi.

(6). Merefleksikan Pengalaman Belajar. Merefleksikan pengalaman belajar atas segala sesuatu selalu merupakan hal yang baik. Refleksi pengalaman belajar ini merupakan salah satu cara untuk belajar, untuk menghindari agar tidak terjadi kesalahpahaman dan untuk meningkatkan kemampuan yang sudah dimiliki peserta didik.

Adapun dalam pembelajaran daring, maka perlu evaluasi dan pengembangan yang dilakukan dalam implementasi praktik belajar kewarganegaraan. Praktik belajar kewarganegaraan yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah Rancangan *Focuss Group Discussion* (FGD).

Sintaks FGD Model Pembelajaran Praktik Belajar Kewarganegaraan

Ada beberapa tahapan (sintaks) yang dapat dilakukan dalam penerapan FGD pada model pembelajaran Praktik Belajar Kewarganegaraan, sebagai berikut: Persiapan FGD:

1. Fasilitator menyiapkan rancangan FGD.
2. FGD secara sederhana dapat

didefinisikan sebagai suatu diskusi yang dilakukan secara sistematis dan terarah mengenai suatu isu atau masalah tertentu.

3. Sesuai namanya, pengertian *Focus Group Discussion* mengandung tiga kata kunci:
 - a. Diskusi (bukan wawancara atau obrolan);
 - b. Kelompok (bukan individual);
 - c. Terfokus/Terarah (bukan bebas).
4. Setiap Kelompok FGD Terdiri dari 5-6 Mahasiswa (Berdasarkan Urutan NIM).
5. Kelompok memilih 1 moderator untuk memimpin jalannya FGD dan Notulen sekaligus menjadi time keeper jalannya FGD.
6. FGD dilakukan dalam waktu 30-40 menit dilaksanakan secara daring.
7. Platform yang digunakan untuk FGD adalah zoom atau google meet, atau lainnya. Setiap mahasiswa harus *on camera* dan memastikan audio jelas sehingga diskusi dapat berjalan dengan lancar dan jelas.
8. Tagihan UAS FGD berupa video jalannya FGD selama 30-40 menit dikumpulkan dalam bentuk link youtube (dibuat privat) atau google drive.

Pelaksanaan FGD:

1. Keberhasilan pelaksanaan FGD sangat ditentukan oleh kecakapan moderator.
2. Peran Moderator dalam FGD dapat dilihat dari aktivitas utamanya, baik yang bersifat pokok (secara prosedural pasti dilakukan) maupun yang tentatif (hanya diperlukan jika memang situasi menghendaki demikian). Peran-peran tersebut adalah (a) membuka FGD, (b) meminta klarifikasi, (c) melakukan refleksi, (d) memotivasi, (e) probing (penggalan lebih dalam), (f)

melakukan blocking dan distribusi (mencegah ada peserta yang dominan dan memberi kesempatan yang lain untuk bersuara), (g) reframing, (h) refokus, (i) melerai perdebatan, (j) memanfaatkan jeda (pause), (k) menegosiasi waktu, dan (l) menutup FGD.

3. Moderator memimpin jalannya FGD dengan membahas tema / pertanyaan yang terarah dan sistematis, misalnya sebagai berikut:
 - a. Mengapa kita perlu menjadi warga negara yang cerdas dan baik, apa untungnya untuk kita dan bagaimana apabila orang lain tidak peduli untuk menjadi warga negara yang cerdas dan baik?
 - b. Solusi apa saja yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan kewarganegaraan berikut:
 - 1) Kesenjangan Keadilan Sosial di Indonesia
 - 2) Krisis Moral yang Dialami Anak Muda di Era Milenial
 - 3) Konsep Pers yang Bebas dan Bertanggung Jawab
4. Dalam hal penyampaian tanggapan, perlu diperhatikan bahwa hal-hal yang disampaikan harus didukung fakta dan referensi-referensi yang relevan dengan tema atau pertanyaan yang dibahas. Penilaian dalam penyampaian pendapat / tanggapan menitikberatkan pada argumentasi, bukan sekedar setuju atau tidak setuju, namun argumen mengapa setuju atau mengapa tidak setuju.
5. Notulen mencatat secara garis besar jalannya FGD sekaligus menjadi time keeper (pengingat waktu) jalannya FGD.
6. Moderator atau Notulen tetap harus berpartisipasi menyampaikan pandangan /pendapat dalam membahas tema/pertanyaan FGD.

7. FGD dilaksanakan dalam waktu 30-40 menit. Semua peserta harus memperhatikan etika diskusi secara daring diantaranya: *on camera*, *on mic* pada saat menyampaikan pendapat, *off mic* pada saat menyimak pendapat peserta yang lain.

Evaluasi FGD :

1. Hasil / Produk FGD berupa Video FGD dengan durasi 30-40 menit dikumpulkan dalam bentuk link youtube (dibuat privat) / google drive.
2. Pastikan video VGD jelas baik gambar maupun audionya.
3. Link Video FGD dikumpulkan melalui *learning management system*.

Selanjutnya Fasilitator akan melakukan penilaian hasil FGD dengan rubrik yang mengacu pada sintaks model praktik belajar kewarganegaraan.

KESIMPULAN

Perkembangan kurikulum serta adanya Pandemi Covid-19, mempengaruhi semua aspek kehidupan warga negara, termasuk di bidang pendidikan. Adanya keadaan yang tidak terduga berupa pandemi memaksa dunia pendidikan untuk melakukan inovasi dan langkah-langkah tepat untuk tetap menjaga kualitas pendidikan. Salah satu kebijakan yang dilakukan dalam menghadapi masa pandemi ini ialah dengan pembelajaran jarak jauh atau dikenal juga dengan pembelajaran dalam jaringan (daring). Pembelajaran daring itu sendiri memberikan tantangan terhadap dunia pendidikan, sehingga semua komponen yang terlibat dalam sistem pendidikan berusaha untuk beradaptasi dan berinovasi. Penelitian ini memaparkan tentang bagaimana implementasi praktik belajar

kewarganegaraan pada pembelajaran dalam jaringan (*daring*).

Secara adaptif di Indonesia telah dikembangkan model praktik belajar kewarganegaraan bangsa Indonesia atau biasa disebut *project citizen* yang di dalamnya terdapat portofolio hasil belajar siswa. Praktik belajar kewarganegaraan (*project citizen*) merupakan suatu inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami teori kewarganegaraan melalui pengalaman belajar praktik-empirik. Bahwa landasan pemikiran praktik belajar kewarganegaraan terletak pada satu kerangka yang terdiri atas lima bagian tentang gagasan pendidikan dan politik. Hasil dari penelitian ini ialah bentuk inovasi dari model praktik belajar kewarganegaraan pada pembelajaran dalam jaringan (*daring*) mata pelajaran PPKn, yaitu berupa Focus Group Discussion (FGD) melalui platform digital dengan ketentuan atau pedoman FGD dalam jaringan (*daring*).

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, T., & Shattuck, J. (2012). Design-based research: a decade of progress in education research? *Educational Researcher*, 41(1), 16e25. <http://dx.doi.org/10.3102/0013189X11428813>.
- Arikunto, Suharsimi. (2011). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (edisi revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Biggs, J. (2003). *Teaching for quality learning at university: what the student does*. New York: Open University Press.
- Borg, M. D, and Gall, J. P. (2003). Gall, M.D, Gall, J.P, Borg, W.R (2003). *Educational research: an introduction* (7th ed.) . New York: Pearson Education.
- Budimansyah, D. (2009). *Inovasi pembelajaran project citizen*. Bandung: Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, Sekolah Pascasarjana UPI.

- Handayani, S., Pitoewas, B., & Yanzi, H. (2014). Faktor-faktor penghambat pelaksanaan model pembelajaran project citizen bagi guru pkn smk. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 2(3), 1-14. hlm. 5.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). *Models of teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Komalasari, K. (2014). *Pembelajaran kontekstual konsep dan aplikasi*, cetakan ke 4. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Mills, G.E & Corrairie, R. (2016). *Educational research competencies for analysis and applications*. . London: Pearson.
- Pingul, F.S. (2015). Measuring the impact of a supplemental civic education program on students' civic attitude and efficacy beliefs. *Journal of Education and Training Studies*, 3(2), 61-69.
<http://dx.doi.org/10.11114/jets.v3i2.600>.
- Ploomp, T. (2007). *Educational Design Research An Introduction*": An Introduction to Educational Research. Enschede, Netherland: National Institute for Curriculum Development.
- Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19).