

Kode>Nama Rumpun Ilmu: 793/PGSD

LAPORAN KEMAJUAN HIBAH INTERNAL



MODEL PENINGKATAN LITERASI KEWARGANEGARAAN DIGITAL BERBASIS PROJECT CITIZEN

(Studi Research and Developmen di Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Jakarta)

PENGUSUL:

Rossi Iskandar, S,Pd,I.,M.Pd	0304039201
Ratih Mahardika, S.T.,M.DS	0314088601
Dr. Kabul Wahyu Utomo	00113077501

UNIVERSITAS TRILOGI

Oktober 2021

Ringkasan

Pendidikan Kewarganegaraan di era digital ini sangat penting diterapkan untuk berkembangnya potensi pikiran peserta didik dalam menghadapi era globalisasi. Pendidikan kewarganegaraan di era digital hendaknya mengembangkan *civic competence* (kompetensi kewarganegaraan). Aspek-aspek *civic competence* tersebut meliputi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), ketrampilan kewarganegaraan (*civic skill*), dan watak atau karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*). Tujuan penelitian ini adalah untuk menggali informasi tentang pemahaman literasi kewarganegaraan pada sikap tanggung jawab, sikap menghormati dan toleransi, sikap kepemimpinan dan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Metode yang digunakan adalah survey dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif serta triangulasi data. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa sekolah dasar. Survey dilakukan kepada 89 siswa sekolah dasar Jakarta Indonesia. Pengumpulan data dilakukan dengan tiga teknik yaitu observasi, wawancara dan kuisioner. Hasil menunjukkan berdasarkan observasi yang dilakukan guru hanya memberikan materi berupa buku teks dan terfokus pada *civic knowledge* atau pengetahuan kewarganegaraan, Sumber belajar dan sarana pembelajaran yang belum memadai di dalam kelas untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang tidak variatif sehingga pembelajaran menjadi monoton, serta belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran di dalam kelas yang mengakomodir mata pembelajaran kewarganegaraan sesuai kebutuhan. Dalam praktiknya pemahaman literasi kewarganegaraan di sekolah dasar yang paling tinggi adalah sikap tanggung jawab yaitu 92%. Sikap tersebut diharapkan memiliki tanggung jawab sebagai warganegara yaitu melaksanakan hak dan kewajibannya. Namun, dalam aspek pengamalan nilai-nilai Pancasila terdapat 27% peserta didik memiliki sikap kategori rendah. Perlu adanya penguatan nilai-nilai karakter Pancasila yang dalam setiap kehidupan baik di sekolah, masyarakat dan keluarga yang mampu menumbuhkan dan meningkatkan kesadaran terhadap budaya dan nilai-nilai etika.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan saat ini telah menghadapi era abad 21 yang mengarahkan pembelajaran secara bersama ke pola digital. Prilaku di era digital ini telah merubah cara pandang dan gaya hidup yang dalam kehidupan sehari-hari terbiasa menggunakan internet sebagai sebuah kebutuhan. Hal ini disebut oleh Karen Mossberger, Caroline J. Tolbert dan Ramona S. McNeal dalam (Sudulich, 2008) adalah sebagai warga negara digital. Kewarganegaraan digital merupakan aktifitas yang dilakukan individu dalam menggunakan teknologi internet sebagai media untuk mencari dan mengolah informasi dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari (Blevins et al., 2014; Emejulu & McGregor, 2019). Kewarganegaraan digital menjadi isu yang aktual dalam kajian kewarganegaraan, terutama dalam hal bagaimana menanamkan karakter warga negara agar menjadi warga negara digital yang cerdas dan baik dalam menggunakan teknologi terutama kemajuan bidang TIK (Choi, 2016; Gleason & Von Gillern, 2018; Kim & Choi, 2018; Peart et al., 2020; Young, 2014).

Pendidikan Kewarganegaraan di era digital ini sangat penting diterapkan untuk berkembangnya potensi pikiran peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan sila pertama Pancasila, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berilmu, cakap dalam berkeaktifitas, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bisa bertanggung jawab. Perkembangan moral anak-anak di Indonesia sekarang ini sangat minim sekali. Dari anak-anak kalangan bawah maupun anak-anak kalangan atas sikap mereka terhadap negara kurang ikut berpartisipasi dalam menjaga keutuhan negara. Jenjang pendidikan sekolah dasar yang diamanatkan undang undang dasar 1945 merupakan pondasi keilmuan untuk pembentukan karakter bangsa yang baik dan berguna. Dalam menghadapi era globalisasi ini pendidikan kewarganegaraan hendaknya mengembangkan civic competence (kompetensi kewarganegaraan). Aspek-aspek *civic competence* tersebut meliputi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), ketrampilan kewarganegaraan (*civic skill*), dan watak atau karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*).

Karakteristik Anak sekolah dasar yang sekarang duduk di bangku SD adalah mereka yang lahir di tahun 2011-2025 yang disebut sebagai generasi Alfa (Seemiller & Grace, 2017). Generasi alfa merupakan siswa berpendidikan formal yang dalam kesehariannya terbiasa menggunakan teknologi serta mampu mengakses informasi tanpa batas (Gartshore, 2018). Namun dari keadaan dan fasilitas tersebut, sikap mereka cenderung individualis, tidak mau berusaha dan tidak menghargai proses. Mereka terfokus dalam dunianya sendiri bermain gadget tidak peduli dengan lingkungannya. Selain itu penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat sudah mulai luntur akibat dari arus global dan kemajuan teknologi yang mengubah paradigma, pola dan gaya hidup bahkan tata nilai.

Beragam temuan dan tangan tersebut harus dicarikan solusinya. Guru Sekolah Dasar saat ini dihadapkan pada suatu tantangan besar dimana guru selaku garda terdepan pendidikan di Indonesia harus mampu secara kreatif dan inovatif dalam menciptakan sebuah aktifitas pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan secara kognitif siswa dan secara nilai afektif siswa nantinya yang berujung pada terbentuknya kualitas siswa yang ideal. Untuk mencapai pembelajaran tersebut perlu diterapkan inovasi pembelajaran pendidikan

kewarganegaraan yaitu dengan *project citizen*. *Project citizen* merupakan pembelajaran berbasis masalah untuk mengembangkan pengetahuan, kecakapan, dan watak kewarganegaraan yang demokratis serta melatih kemampuan komunikasi dan memiliki kemampuan bekerjasama dalam kelompok (Fajri et al., 2019; Owen & Irion-Groth, 2020; Wartoyo & Trisiana, 2020).

Penelitian terdahulu tentang kewarganegaraan digital dalam pembinaan nilai karakter telah banyak dilakukan oleh peneliti dengan ragam metode penelitian, hasil penelitian menjelaskan bahwa kewarganegaraan digital merupakan konsepsi yang sangat penting dalam menghadapi tantangan global untuk mendorong kebenaran siswa berperilaku dan bertanggung jawab dalam mengolah informasi serta kebiasaan hidup sehari-hari melalui teknologi digital. (Buchholz et al., 2020; Gleason & von Gillern, 2018; Tapingkae et al., 2020).

Berdasarkan temuan dan tantangan di atas *model literasi kewarganegaraan digital berbasis project citizen* merupakan alternatif pendidikan dalam proses pembelajaran, inovasi dan kreativitas, sehingga semua elemen harus saling mendukung untuk mewujudkan peserta didik yang memiliki kompetensi global dan karakter semangat juang tinggi berlandaskan nilai-nilai luhur budaya Indonesia.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana analisis kebutuhan model literasi kewarganegaraan digital berbasis project citizen di Sekolah Dasar Jakarta ?
2. Bagaimana langkah langkah pengembangan literasi kewarganegaraan digital berbasis project citizen di Sekolah Dasar Jakarta ?

C. Tujuan Penelitian

1. Melakukan analisis studi analisis kebutuhan model literasi kewarganegaraan digital berbasis project citizen
2. Mengembangkan langkah-langkah model literasi kewarganegaraan digital berbasis project citizen

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Hakikat Literasi Digital

Literasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *literacy* yang diartikan sebagai kemampuan baca tulis. Namun demikian pengertian literasi berkembang meliputi proses membaca, menulis, berbicara, mendengar, membayangkan, dan melihat. Dalam proses membaca melibatkan proses kognitif, linguistik, dan aktivitas sosial. Sedangkan kata digital berasal dari kata digitus, dalam bahasa Yunani berarti jari-jemari. Apabila jari jemari seseorang dihitung maka akan berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 *radix*, yaitu 1 dan 0. Oleh karena itu, digital merupakan penggambaran suatu kondisi bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau off dan on (system bilangan biner), dapat juga disebut dengan istilah bit (Binary Digit).

Istilah literasi digital dikemukakan pertama kali oleh Paul Gilster (1997) sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Ia mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks, seperti akademik, karier, dan kehidupan sehari-hari. Pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang pada dekade 1980-an ketika komputer mikro semakin luas dipergunakan, tidak hanya di lingkungan bisnis, tetapi juga masyarakat. Sementara itu, literasi informasi menyebar luas pada dekade 1990-an manakala informasi semakin mudah disusun, diakses, dan disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring (Bawden, 2001).

Hague (2010) juga mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan untuk membuat dan berbagi dalam mode dan bentuk yang berbeda; untuk membuat, berkolaborasi, dan berkomunikasi lebih efektif, serta untuk memahami bagaimana dan kapan menggunakan teknologi digital yang baik untuk mendukung proses tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa karakteristik literasi digital tidak hanya mengacu pada keterampilan operasi dan menggunakan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi teknologi (perangkat keras dan platform perangkat lunak), tetapi juga untuk proses “membaca” dan “memahami” sajian isi perangkat teknologi serta proses “menciptakan” dan “menulis” menjadi sebuah pengetahuan baru.

Literasi dikenal juga sebagai keberaksaraan atau melekaksara. Makna literasi semakin mengalami perluasan sehingga literasi yang dikenal tidak hanya sebatas kemampuan membaca dan menulis dalam konteks kebahasaan dan kesastraan. Ada banyak jenis literasi yang dikembangkan karena disesuaikan dengan tuntutan perkembangan zaman dan bidang ilmu yang dikuasai. Jenis literasi tersebut antara lain adalah literasi digital, literasi komputer, literasi informasi, literasi media, literasi statistika dan lain sebagainya. Jadi dengan kata lain, pengertian literasi dapat disesuaikan dengan bidang ilmu yang dipelajari masing-masing. Keberhasilan literasi pada dunia pendidikan seperti saat ini dapat dibantu dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

B. Hakikat Kewarganegaraan Digital

Digital citizenship atau kewarganegaraan digital diterjemahkan dari bahasa Inggris adalah orang yang menggunakan teknologi informasi untuk terlibat dalam berbagai aktivitas masyarakat, politik, dan pemerintah. Pandangan Chris Zook (2019) *what is digital citizenship*, dan mengapa ini penting untuk siswa dan para mahasiswa ... *'Digital citizenship refers to the responsible use of technology by anyone who uses computers, the Internet, and digital devices to engage with society on any level'*. Adanya sikap tanggung jawab seseorang warga masyarakat terhadap penggunaan teknologi siapapun dan tingkat apapun ketika menggunakan komputer, internet, dan perangkat digital dengan warga masyarakat lainnya. Pandangan ini muncul mengingat banyak media sosial lewat internet amat krusial digunakan oleh warga masyarakat, mahasiswa dan pelajar yang amat terbuka. Berdasarkan hasil penelitian Karen Mossberger (et al) of the Massachusetts Institute for Technology (Zook, 2019) menyebutkan bahwa *As a result, there's a major difference between good digital citizenship and bad digital citizenship. Good digital citizenship engages young students and shows them how to connect with one another, empathize with each other, and create lasting relationships through digital tools. Bad digital citizenship, on the other hand, entails cyberbullying, irresponsible social media usage, and a general lack of knowledge about how to safely use the Internet.*

Dari hasil penelitian itu menunjukkan bahwa ada dua warga *good digital* dan warga yang *bad digital*. Warga digital yang baik memperlihatkan sikap empati, simpatik dan toleran, dalam hubungan antara satu dan yang lainnya. Sedangkan warga digital yang jelek memperlihatkan sikap *bullying*, tidak bertanggung jawab, tidak simpatik, antara satu dengan lain warga dan kurang memiliki pengetahuan dan pengamanan terhadap penggunaan internet dengan baik. Oleh karena itu diperlukan beberapa pendekatan dan pembelajaran terhadap para peserta didik agar bisa memilih informasi yang baik, benar dan dapat dipertanggung jawabkan. Kewarganegaraan digital adalah norma perilaku yang tepat dan juga bertanggung jawab terkait dengan cara menggunakan teknologi. Mike Ribble dalam bukunya *Digital Citizenship In Schools* ada 3 Konsep Dasar kewarganegaraan Digital yaitu, Respect : Menghargai diri sendiri dan orang. Educate : mengedukasi diri sendiri dan terhubung dengan orang lain. Protect : melindungi diri sendiri dan orang lain Dalam bahasa Indonesia oleh warga digital diterjemahkan sebagai ... Kewargaan digital adalah konsep yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi dunia maya dengan baik dan benar. Kewargaan digital adalah konsep yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi dunia maya dengan baik dan benar. Penggunaan teknologi dunia maya dengan baik dan benar memiliki banyak implikasi, pemilihan kata yang tepat dalam berkomunikasi, tidak menyinggung pihak lain lewat sebuah status, tidak memberikan informasi rahasia kepada publik, tidak membuka laman yang mencurigakan, dan lainnya (Blevins et al., 2014; Ce, n.d.; Sudulich, 2008).

C. Hakikat Model Project Citizen

Project Citizen adalah model generik dan mendasar yang dapat dimuati materi yang relevan di masing-masing negara. Sebagai model dipilih topik generik “Public Policy” (Kebijakan Publik), yang memang berlaku di negara manapun. Misi dari model ini adalah mendidik para peserta didik agar mampu untuk menganalisis berbagai dimensi kebijakan publik, kemudian dengan kapasitasnya sebagai “young citizen” atau warganegara muda mencoba memberi masukan terhadap kebijakan public di lingkungannya. Hasil yang diharapkan adalah kualitas warganegara yang “cerdas, kreatif, partisipatif, prospektif, dan bertanggung jawab”. Model *Project Citizen* memiliki karakteristik substantif dan psikopedagogis sebagai berikut.

1. Bergerak dalam konteks substantif dan sosio-kultural kebijakan publik sebagai salah satu koridor demokrasi yang berfungsi sebagai wahana interaksi warganegara dengan negara dalam melaksanakan hak, kewajiban, dan tanggungjawabnya sebagai warganegara Indonesia yang cerdas, partisipatif dan bertanggungjawab, yang secara kurikuler dan pedagogis merupakan misi utama pendidikan kewarganegaraan.
2. Menerapkan model “*portfolio-based learning*” atau “model belajar yang berbasis pengalaman utuh peserta didik” dan “*portfolio-assisted assessment*” atau “penilaian berbantuan hasil belajar utuh peserta didik” yang dirancang dalam disain pembelajaran yang memadukan secara sinergis model-model “*social problem solving* (pemecahan masalah), *social inquiry* (penelitian sosial), *social involvement* (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)”. Dengan demikian, model ini potensial menghasilkan “*powerful learning*” atau belajar yang berbobot dan bermakna yang secara pedagogis bercirikan prinsip “*meaningful* (bermakna), *integrative* (terpadu), *value-based* (berbasis nilai), *challenging* (menantang), *activating* (mengaktifkan), and *joyfull* (menyenangkan)”.
3. Kerangka operasional pedagogis dasar yang digunakan adalah modifikasi langkah strategi pemecahan masalah dengan langkahlangkah: Identifikasi Masalah, Pemilihan Masalah, Pengumpulan Data, Pembuatan Portofolio, *Show Case*, dan Refleksi. Kemasan Portofolionya mencakup Panel Tampilan dan File Dokumentasi dikemas dengan menggunakan sistematika Identifikasi dan Pemilihan Masalah, Alternatif Kebijakan, Usulan Kebijakan, dan Rencana Tindakan. Sementara itu kegiatan *Show Case* didesain sebagai forum dengan pendapat (*simulated public hearing*).

Fokus perhatian dari model ini adalah pengembangan”*civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), *civic dispositions* (karakter kewarganegaraan), *civic skills* (keterampilan kewarganegaraan), *civic confidence* (kepercayaan diri kewarganegaraan), *civic commitment* (komitmen kewarganegaraan), *civic competence* (kompetensi kewarganegaraan)” yang bermuara pada berkembangnya “*well-informed, reasoned, and responsible decision making* (kemampuan mengambil keputusan berwawasan, bernalar, dan bertanggung jawab)”.

Strategi instruksional yang digunakan dalam model ini, pada dasarnya bertolak dari strategi “*inquiry learning, discovery learning, problem solving learning, research-oriented learning* (belajar melalui penelitian, penyingkapan, pemecahan masalah)” yang dikemas dalam model “*Project*” ala John Dewey. Dalam hal ini ditetapkan langkah-langkah sebagaimana telah dijelaskan di atas. Di dalam setiap langkah, mahasiswa belajar secara mandiri dalam kelompok kecil dengan fasilitasi dari dosen dan menggunakan aneka ragam sumber belajar di kampus dan di luar kampus (manusia, bahan tertulis, bahan terrekam, bahan tersiar, alam sekitar, artifak, situs sejarah, dan lain-lain). Di situlah berbagai keterampilan dikembangkan seperti: membaca, mendengar pendapat orang lain, mencatat, bertanya, menjelaskan, memilih, merumuskan, menimbang, mengkaji, merancang perwajahan, menyepakati, memilih pimpinan, membagi tugas, menarik perhatian, dan berargumentasi.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

1. Tempat dan waktu penelitian

Kegiatan penelitian dalam mengembangkan model literasi kewarganegaraan digital berbasis project citizen dilakukan di kelas V Sekolah Dasar. Sedangkan waktu penelitian dalam dilaksanakan pada Oktober sampai Desember 2021.

2. Desain Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah survey dengan pendekatan kualitatif serta triangulasi data. dalam penelitian survei informasi dikumpulkan dari responden dengan menggunakan kuesioner. Fokus survey yang dilakukan untuk menggali informasi tentang pemahaman literasi kewarganegaraan pada sikap tanggung jawab, sikap menghormati dan toleransi, sikap kepemimpinan dan pengamalan nilai nilai pancasila (Idiologi Negara Indonesia). rancangan penelitian survey ini merupakan prosedur dimana peneliti melaksanakan survei atau memberikan angket atau skala pada satu sampel untuk mendeskripsikan sikap, opini, perilaku, atau karakteristik responden.

3. Partisipan

partisipan pada penelitian ini adalah guru dan siswa sekolah dasar. Survey dilakukan kepada 89 siswa sekolah dasar Jakarta Indonesia dengan kriteria yaitu siswa usia 11-12 tahun untuk mengetahui dan menganalisis karakteristik peserta didik dalam pembelajaran. Adapun sebaran data partisipan penelitian dapat dilihat pada table 1

Table 1. Partisipan penelitian

Keterangan Partisipan	Jumlah Partisipan
Jakarta Timur	18
Jakarta Selatan	16
Jakarta Utara	16
Jakarta Pusat	19
Jakarta Barat	20

4. Pengumpulan Data

Pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi, observasi, dan wawancara

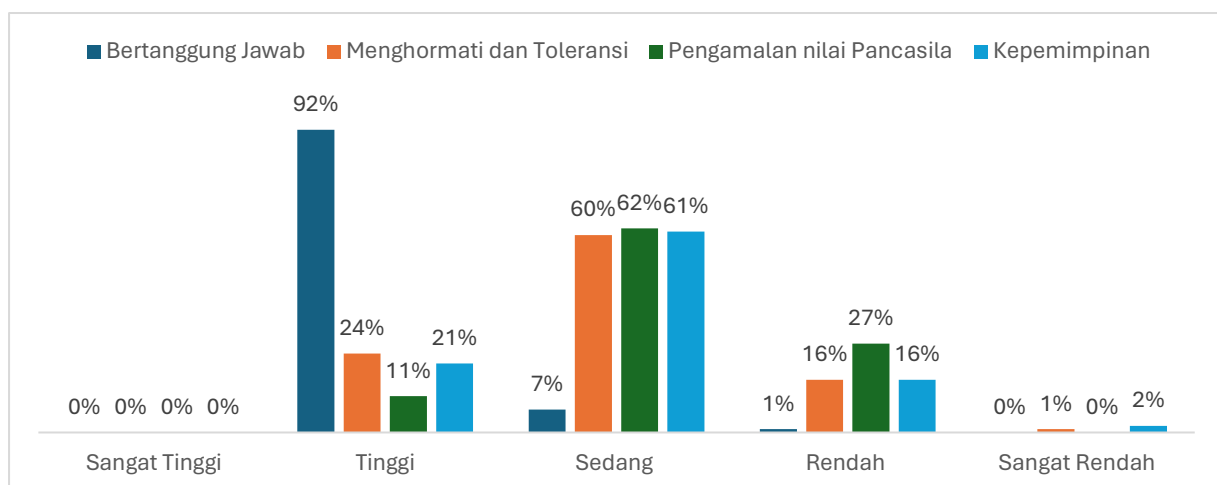
5. Analisis Data

Data yang dikumpulkan sebagian besar merupakan data kualitatif dan teknik analisis menggunakan teknik kualitatif. Data yang terkumpul dari kuesioner, selanjutnya diolah. Untuk mempermudah dalam melakukan pengolahan data, peneliti menggunakan software hasilnya lebih cepat dan tepat. Data disajikan dalam bentuk grafik dan tabel dengan tujuan agar data mudah dibaca serta dimengerti. Analisis kualitatif yang digunakan adalah model analisis interaktif, yaitu model analisis yang memerlukan tiga komponen berupa reduksi data, sajian data, serta penarikan kesimpulan/verifikasi dengan menggunakan interactive model.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

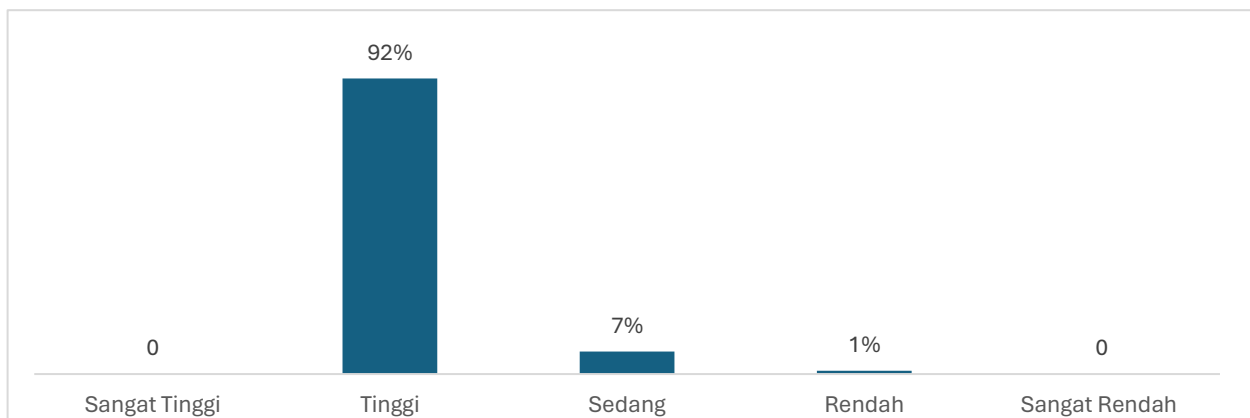
a. Pemahaman Literasi Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

Terdapat kesulitan guru yang dihadapi dalam pembelajaran kewarganegaraan di sekolah dasar. Observasi dilakukan kepada guru untuk menggali informasi yang dibutuhkan. Hasil menunjukkan guru hanya memberikan materi berupa buku teks dan terfokus pada civic knowledge atau pengetahuan kewarganegaraan, Sumber belajar dan sarana pembelajaran yang belum memadai di dalam kelas untuk mendukung kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Penggunaan metode pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang tidak variatif sehingga pembelajaran menjadi monoton, serta belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran di dalam kelas yang mengakomodir mata pembelajaran kewarganegaraan sesuai kebutuhan khususnya di era digitalisasi. Observasi dilakukan dengan angket untuk mencatat kegiatan dan perilaku peserta didik. Teknik observasi dilakukan dengan partisipasi pasif dimana peneliti hadir dalam kegiatan pembelajaran, namun tidak ikut dalam kegiatan. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (a) mengamati lingkungan kelas baik fisik, sosial dan pembelajaran. (b) mengamati pemahaman literasi kewarganegaraan peserta didik dengan cara mencatat hal hal penting yang dilakukan peserta didik dan perilakunya. (c) berdiskusi dengan guru dan kepala sekolah untuk melaporkan hal hal yang perlu dilakukan peningkatan dan pengembangan. (d) menyiapkan bahan dan instrumen awal kebutuhan literasi kewarganegaraan di sekolah dasar. instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui sikap tanggung jawab, saling menghormati dan toleransi, pengamalan nilai pancasila dan sikap kepemimpinan peserta didik yang dilakukan kepada 89 peserta didik di sekolah dasar di Indonesia sebagai responden:



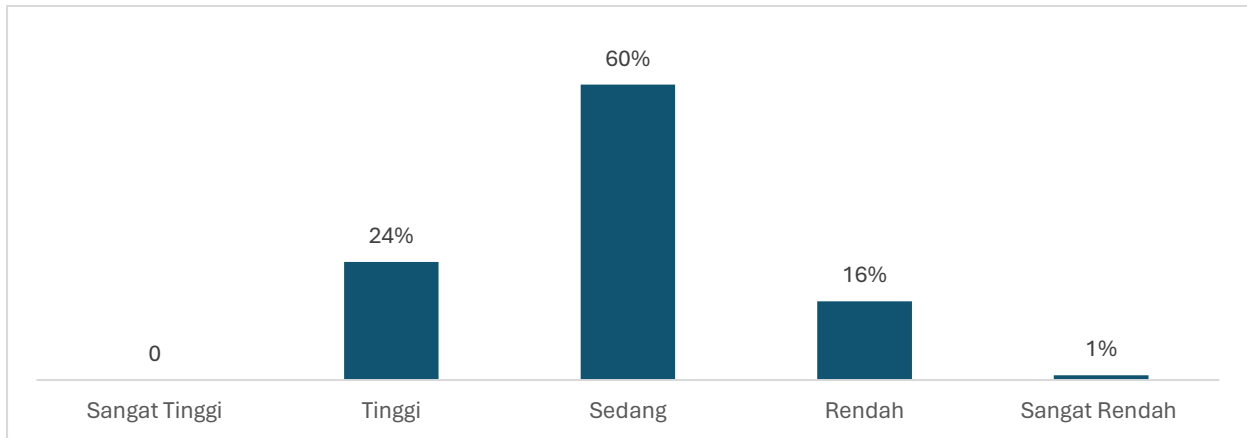
Gambar 1. Survey Pemahaman Literasi Kewarganegaraan

Dari grafik tersebut dijelaskan dapat dipahami bahwa pemahaman literasi kewarganegaraan di sekolah dasar yang paling tinggi adalah sikap tanggung jawab yaitu 92%. Sikap tersebut diharapkan memiliki tanggung jawab sebagai warganegara yaitu melaksanakan hak dan kewajibannya. Namun, dalam aspek pengamalan nilai pancasila terdapat 27% peserta didik memiliki sikap katagori rendah. Hal ini tentu perlu adanya penguatan nilai nilai karakter pancasila yang dalam setiap kehidupan mampu menumbuhkan dan meningkatkan kesadaran terhadap budaya dan nilai-nilai etika. Jika di fokuskan pada katagori bertanggung jawab maka diperoleh data sebagai berikut:



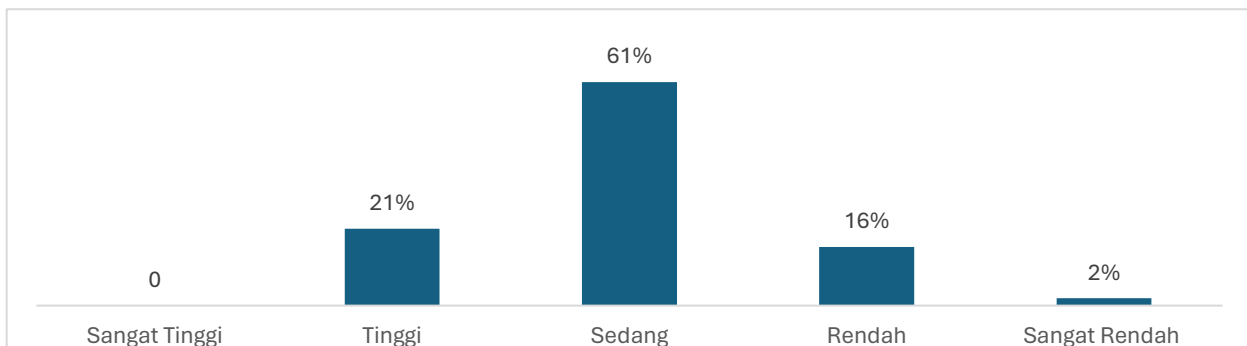
Gambar 2. Survey Pemahaman Literasi Kewarganegaraan berdasarkan sikap tanggung jawab

Pada aspek sikap tanggung jawab berdasarkan hasil survey menunjukan 92% katagori tinggi, 7% sedang dan 1% rendah. Pada bagian ini peserta didik mampu menjaga lingkungan sekolah dengan bersih dengan cara membuang sampah pada tempatnya, menghormati guru, teman dan warga sekolah, mematuhi tata tertib dan melaksanakan ibadah setiap hari. Selanjutnya jika mencermati hasil survey pada sikap saling menghormati dan toleransi digambarkan sebagai berikut:



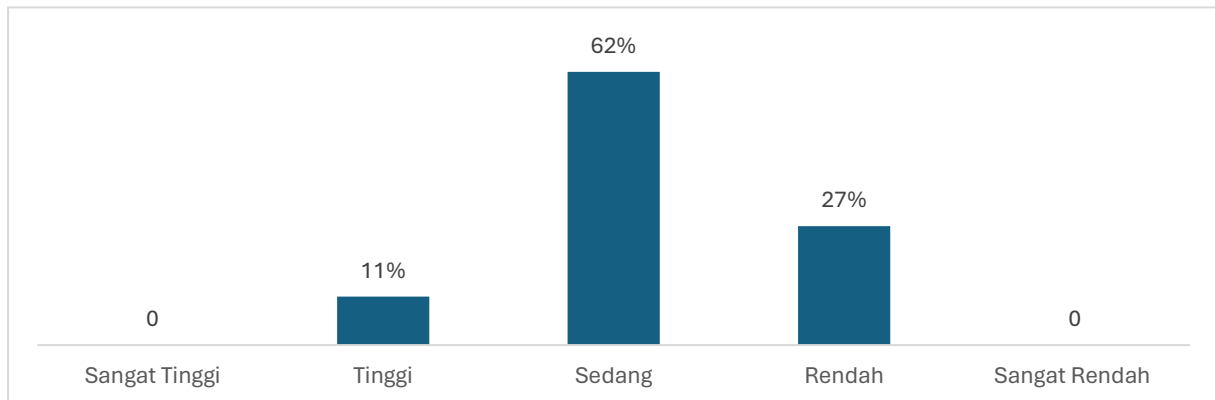
Gambar 3. Survey Pemahaman Literasi Kewarganegaraan berdasarkan sikap Menghormati dan toleransi

Pada aspek sikap menghormati dan toleransi peserta didik di sekolah dasar terdapat 24% katagori tinggi, 60% dalam katagori sedang, 16% rendah dan 1% sangat rendah yang berfokus pada kegiatan peserta didik dalam aktifitasnya yaitu senang berdiskusi dan bertukar pendapat dengan teman sekolah, selalu mendengarkan teman yang sedang berpendapat, berteman dengan teman yang beragama lain dan meminta maaf jika saya salah. Selanjutnya sikap peserta didik dalam kepemimpinan ditunjukkan sebagai berikut:



Gambar 3. Survey Pemahaman Literasi Kewarganegaraan berdasarkan sikap Kepemimpinan

Pada aspek kepemimpinan peserta didik di sekolah dasar ternyata hanya 21% dengan katagori tinggi, 61% dalam katagori sedang, 16% katagori rendah dan 2% sangat rendah dengan berfokus pada kegiatan membantu teman yang sedang mengalami kesulitan, mengikuti upacara bendera yang ada disekolah, membaca buku perjuangan sejarah Indonesia dan hafal sila-sila Pancasila beserta maknanya. Selanjutnya sikap peserta didik dalam pengamalan pancasila ditunjukkan sebagai berikut:



Gambar 4. Survey Pemahaman Literasi Kewarganegaraan berdasarkan sikap pengamalan nilai nilai pancasila

Pada sikap dalam mengamalkan nilai-nilai pancasila peserta didik di sekolah dasar hanya 11% pada katagori tinggi, 62% dalam katagori sedang dan 27% katagori rendah yang berfokus pada kegiatan membaca buku tentang keberagaman di Indonesia, bangga terhadap keanekaragaman budaya (ras, suku, adat dan agama yang ada di Indonesia, bersikap adil terhadap semua teman dan mampu menyebutkan tokoh tokoh nasional beserta maknanya. Mencermati hasil analisis dalam survey penelitian tentang pemahaman peserta didik dalam literasi kewarganegaraan di sekolah dasar perlu adanya upaya terbosan dalam meningkatkan pemahaman tersebut. Apalagi pembelajaran abad 21 dalam pendidikan kewarganegaraan mengarahkan peserta didik untuk berfikir kritis, logis, reflektif, metakoginitif dan kreatif. Berikut digambarkan tabel masing varibael dalam pemahaman literasi kewarganegaraan.

Tabel 1. Survey Pemahaman Literasi Kewarganegaraan

Bentuk Literasi Kewarganegaraan	Sangat Tinggi	Tinggi	Sedang	Rendah	Sangat Rendah
Bertanggung Jawab	0%	92%	7%	1%	0%
Menghormati dan Toleransi	0%	24%	60%	16%	1%
Pengamalan nilai Pancasila	0%	11%	62%	27%	0%
Kepemimpinan	0%	21%	61%	16%	2%

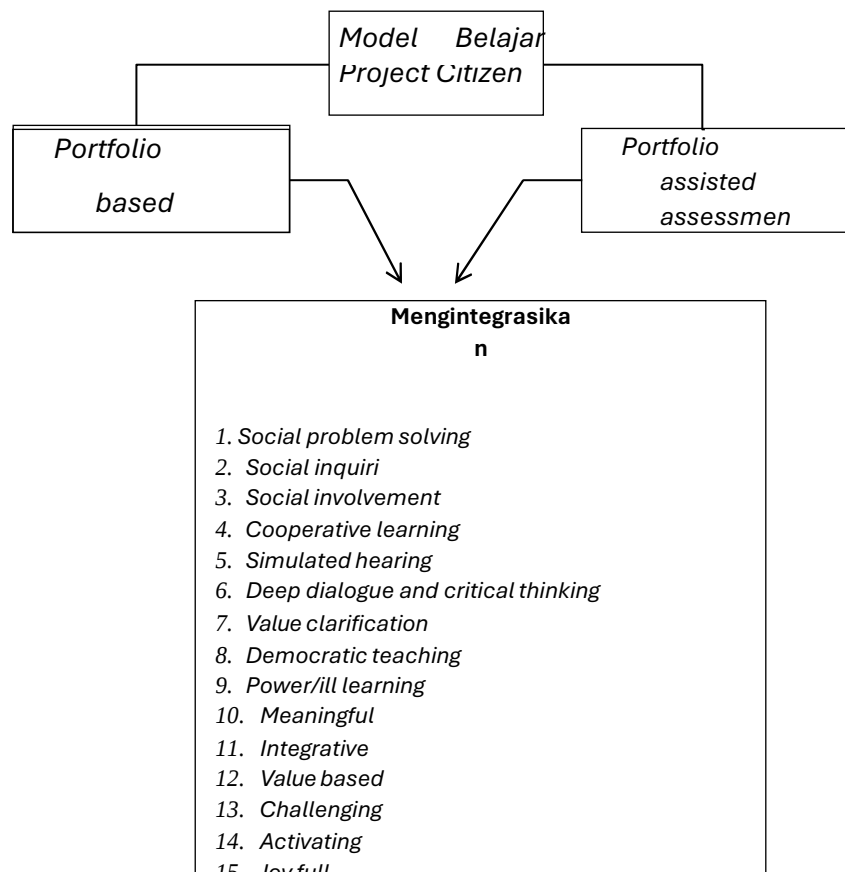
Berdasarkan data di atas, dalam meningkatkan pemahaman literasi kewarganegaraan pada aspek sikap bertanggung jawab, menghormati dan toleransi, kepemimpinan dan pengamalan nilai pancasila peserta didik di sekolah dasar perlu diberikan pembinaan yang tidak hanya di sekolah akan tetapi harus terintegrasi antara keluarga dan masyarakat. Selain itu dalam

pembelajaran perlu adanya inovasi pembelajaran yang mampu mengakomodir ketiganya. Artinya, pengalaman belajar secara kontekstual perlu dilakukan untuk memperkuat posisi pembelajaran kewarganegaraan di sekolah dasar dalam pembelajaran yang ditandai dengan ciri-ciri bermakna (meaningful), terintegrasi (integrated), berbasis nilai (valuebased), menantang (challenging), dan mengaktifkan (activating). Ciri tersebut tentu akan memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik dalam membangun pengetahuan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang demokratis.

b. Model Pengembangan Pembelajaran Project Citizen di Sekolah Dasar

1. Skema Model Pembelajaran *Project Citizen*

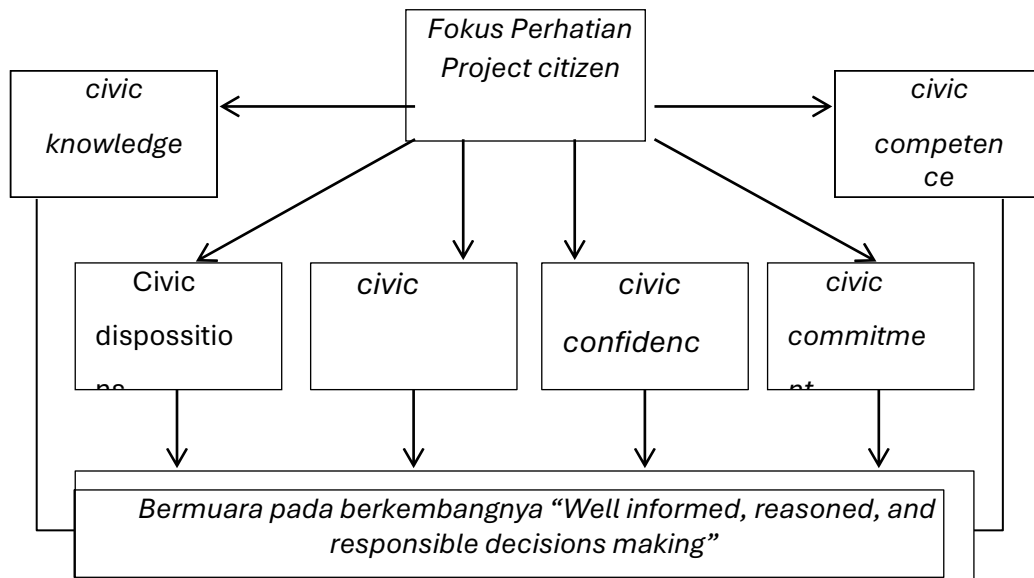
Dalam Project Citizen, terdapat integrasi berbagai komponen, seperti pemecahan masalah sosial, inkuiri sosial, keterlibatan sosial, kerjasama dalam pembelajaran, mendengarkan yang disimulasikan, dialog yang mendalam, dan berpikir kritis. Ada juga klarifikasi nilai, pembelajaran yang demokratis, menantang, aktif, dan menyenangkan. Perbandingannya dengan model pembelajaran lainnya sangat jelas karena model ini mencakup beragam unsur, sementara model lainnya biasanya hanya fokus pada aspek-aspek tertentu. Secara skematis model pembelajaran *project citizen* yakni:



Bagan 1. Model Belajar Project citizen

2. Fokus Perhatian *Project Citizen*

Fokus utama dari model ini adalah melibatkan peserta didik dalam seluruh proses pembelajaran. Dalam proses tersebut, mereka didorong untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan, baik yang bersifat teoritis seperti kemampuan berpikir maupun yang praktis seperti kegiatan penelitian dan dialog interaktif melalui portofolio presentasi. (CCE, 1999). Dibawah ini terlihat skema yang merinci fokus, kerangka operasional pedagogis, kemasan portofolio, dan strategi instruksional dari Project Citizen. Skema tersebut menyoroti beberapa arah fokus. Berikut fokus perhatian dari *Project Citizen*:



Bagan 2. Fokus Perhatian Project Citizen

3. Penerapan *Project Citizen*

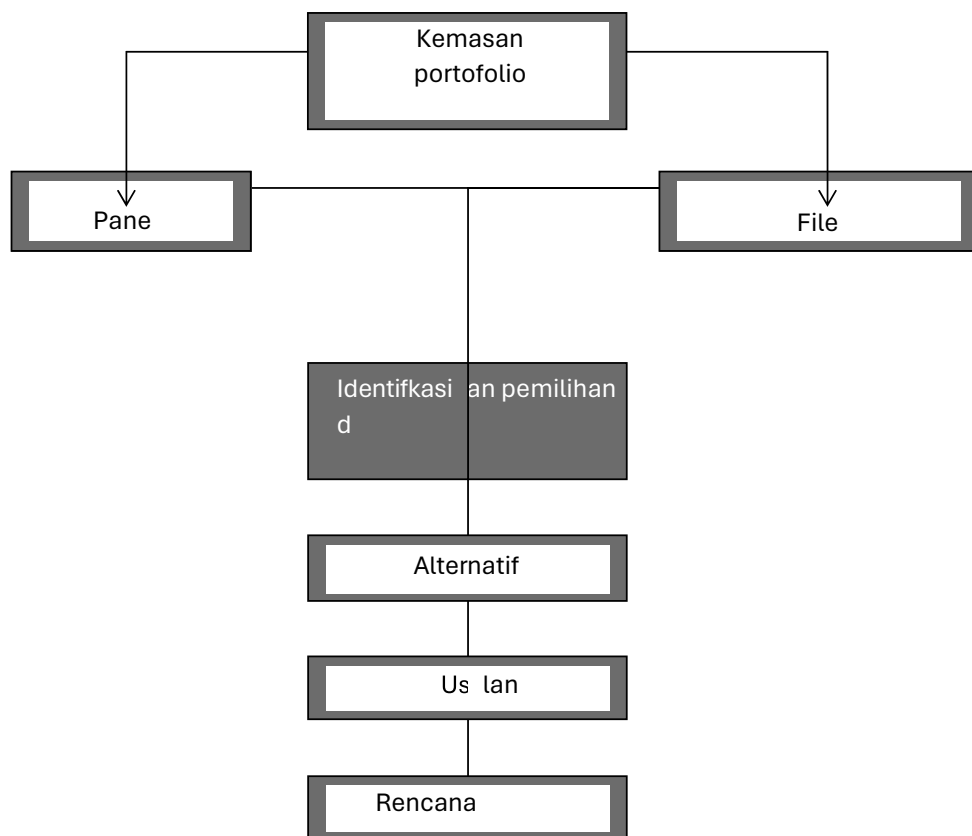
Dalam penerapannya, Budimansyah & Suryadi dikutip dari Haryati & Rochman (2012) menjelaskan bahwa model Project Citizen memiliki langkah-langkah sebagai berikut.

1. Di awal pembelajaran, guru dan siswa bekerja sama untuk mengidentifikasi masalah kebijakan publik yang ada dalam masyarakat. Mereka bersama-sama mencari permasalahan dan siswa terlibat dalam diskusi untuk menggali pengetahuan yang mereka miliki tentang masalah-masalah tersebut.
2. Siswa dan guru memilih masalah yang akan dibahas dalam kelas. Guru meminta siswa untuk menjelaskan pentingnya masalah yang telah didiskusikan sebelumnya. Setelah itu, siswa akan melakukan pemilihan masalah yang akan dibahas oleh kelas melalui pemungutan suara.
3. Siswa akan belajar untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan masalah yang dibahas. Mereka diminta untuk mencari sebanyak mungkin informasi yang berkaitan dengan masalah tersebut dari tugas kelompok mereka, mengidentifikasi sumber informasi, dan meninjau kembali cara mereka mendapatkan informasi.
4. Setelah mengumpulkan informasi yang cukup, siswa bekerja secara berkelompok untuk mengembangkan portofolio kelas, dengan setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas bagian tertentu dari portofolio tersebut.

5. Setiap kelompok akan melakukan presentasi hasil pekerjaan dan portofolio yang telah dibuat mereka di hadapan dewan juri. Setiap siswa akan berusaha meyakinkan orang lain mengenai solusi yang mereka hasilkan untuk mengatasi suatu masalah yang ada.
6. Di akhir pembelajaran, siswa diajak oleh guru untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar siswa dapat belajar dari kesalahan yang terjadi selama proses pembelajaran sehingga mereka tidak mengulangi kesalahan yang sama di masa depan.

4. Kemasan Portofolio *Project Citizen*

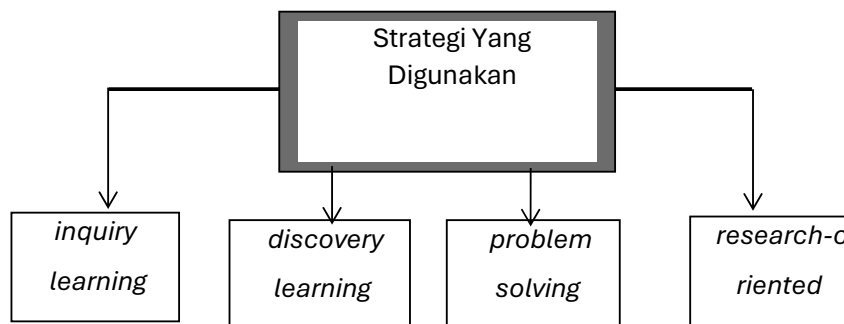
Bagan di bawah ini memperlihatkan struktur portofolio Project Citizen yang terdiri dari dua bagian utama, yaitu panel tampilan dan file dokumentasi. Panel tampilan mencakup identifikasi dan pemilihan masalah yang dilakukan oleh kelompok satu, alternatif kebijakan yang diperkenalkan oleh kelompok dua, dan usulan kebijakan yang diajukan oleh kelompok tiga, sementara rencana tindakan disiapkan oleh kelompok empat. Kemampuan dalam memilih masalah memerlukan kemahiran berpikir kritis seperti evaluasi dan identifikasi. Sedangkan dalam konteks alternatif kebijakan, diperlukan kemampuan berpikir kritis untuk melakukan analisis, deduksi, dan induksi. Sementara itu, dalam menyusun usulan kebijakan, diperlukan kemampuan dalam memilih dan membuat keputusan. Adapun dalam menyusun rencana tindakan, dibutuhkan kemampuan untuk memberikan argumen, serta berpikir secara analitis dan sintesis. (Kuswaty Dkk 2021).



Bagan 3 Kemasan Portfolio Project citizen

5. Strategi Instruksional *Project Citizen*

Bagan di bawah ini menggambarkan strategi instruksional dari Project Citizen, yang meliputi beberapa langkah seperti: pembelajaran pemeriksaan, pembelajaran penemuan, pembelajaran pemecahan masalah, dan pembelajaran yang berorientasi pada penelitian. Dalam strategi instruksional ini, terlihat kegiatan berpikir yang melibatkan penelitian, pencarian jawaban, dan pemecahan masalah, yang akan dilakukan secara praktis oleh kelompok-kelompok yang terdiri dari kelompok yang mengidentifikasi masalah, mencari alternatif kebijakan, memilih kebijakan, dan kelompok rencana tindakan yang bertugas merencanakan langkah-langkah tindakan. Hal ini dapat disajikan secara skematis sebagai berikut.



Bagan 4. Strategi Instruksional Project Citizen

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah di bahas, maka perlu diterapkan inovasi pembelajaran kewarganegaraan yang mampu mengakomodir kegiatan praktik pembelajaran dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan yaitu dengan project citizen yang merupakan model pembelajaran berbasis masalah untuk mengembangkan pengetahuan, kecakapan dan watak kewarganegaraan yang demokratis serta melatih kemampuan komunikasi dan memiliki kemampuan bekerjasama dalam kelompok belajarnya (Fajri et al., 2019; Owen & Irion-Groth, 2020; Wartoyo & Trisiana, 2020). Model ini bukan hanya diajak untuk memahami konsep dan prinsip keilmuan, tetapi juga mengembangkan kemampuannya untuk bekerja secara kooperatif melalui kegiatan belajar praktik empirik sehingga pembelajaran akan semakin menantang, mengaktifkan dan lebih bermakna (Budimansyah, 2002). literasi kewarganegaraan memegang peran penting dalam membentuk warga negara yang baik. Dengan memperhatikan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, maka kompetensi yang digali tidak hanya pada dimensi pengetahuan saja, karakteristik lainnya seperti dimensi sikap dan keterampilan juga penting

Penelitian terdahulu yang mengkaji model *project citizen* dalam pendidikan kewarganegaraan telah dilakukan oleh peneliti dengan ragam metode penelitian diantaranya model *project citizen* mampu memberikan efek terhadap karakter siswa dalam pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif, menantang dan pembelajaran menjadi lebih bermakna (Sulistyarini et al., 2019). selanjutnya inovasi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui model *project citizen* mampu memperkuat pencapaian kompetensi kewarganegaraan dari berbagai komponen pengetahuan kewarganegaraan, disposisi kewarganegaraan, tanggung jawab kewarganegaraan, dan nilai kewarganegaraan (Wartoyo & Trisiana, 2020). Senada dengan itu, terdapat peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa yang dilakukan dengan model *project citizen* melalui proses pembelajaran yang melibatkan siswa dalam mengidentifikasi masalah nyata yang berasal dari lingkungan sekitar sehingga dapat merangsang kemampuan untuk

bernalar dan berpikir reflektif yang difokuskan pada memutuskan hal-hal yang diyakini dan dilakukan (Handayani et al., 2020).

Selain itu, kaitanya di era digital dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih ternyata model *project citizen* mampu meningkatkan *civic literacy* baik secara teoritis maupun praktis. Model pembelajaran *project citizen* berbasis digital mengajak siswa lebih dekat dengan masalah-masalah yang terjadi di masyarakat dan mengambil keputusan kebijakan alternatif untuk setiap permasalahan yang ada di masyarakat (Dinie Anggraeni Dewi, 2020). Sehingga peneliti menyimpulkan model *project citizen* di era digital merupakan inovasi pembelajaran baru berbasis masalah dan mengajak siswa untuk berfikir kritis serta bertanggung jawab dalam setiap aktivitas yang dilakukan. Hal ini sependapat dengan hasil penelitian yang menjelaskan di era digital sangat penting warganegara muda mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan kewarganegaraan digital dalam menghadapi tantangan global untuk mendorong kebenaran siswa berperilaku dan bertanggung jawab dalam mengolah informasi serta kebiasaan hidup sehari-hari melalui teknologi digital (Buchholz et al., 2020; Gleason & von Gillern, 2018; Tapingkae et al., 2020).

BAB V

KESIMPULAN

Pemahaman peserta didik dalam literasi kewarganegaraan di sekolah dasar Jakarta Indonesia dengan memfokuskan pada empat aspek yaitu sikap tanggung jawab, saling menghormati dan toleransi, pengamalan nilai pancasila dan kepemimpinan menunjukkan pemahaman literasi kewarganegaraan di sekolah dasar yang paling tinggi adalah sikap tanggung jawab yaitu 92%. Sikap tersebut diharapkan memiliki tanggung jawab sebagai warga negara yaitu melaksanakan hak dan kewajibannya. Namun, dalam aspek pengamalan nilai pancasila terdapat 27% peserta didik memiliki sikap kategori rendah. Perlu adanya penguatan nilai-nilai karakter pancasila yang dalam setiap kehidupan baik di sekolah, masyarakat dan keluarga yang mampu menumbuhkan dan meningkatkan kesadaran terhadap budaya dan nilai-nilai etika.

BAB IV
LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

Luaran penelitian yang akan dihasilkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Luaran wajib
 1. Publikasi ilmiah di jurnal Nasional terakreditasi atau jurnal Internasional bereputasi terindeks DOAJ.
- b. Luaran tambahan
 1. Modul Project Citizen
 2. HaKI

No	Jenis Luaran				Indikator Capaian
	Kategori	Sub Kategori	Wajib	Tambahan	TS
1	Artikel ilmiah dimuat di jurnal	Internasional berputasi			
		Nasional Terakreditasi	√		
2	Modul Ajar (ISBN)			√	
3	Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	Paten			
		Paten sederhana			
		Hak cipta	√		
		Merek dagang			
		Rahasia dagang			
		Desain Produk Industri			
		Indikasi Geografis			
		Perlindungan Varietas Tanaman			
		Perlindungan Topografi Sirkuit Terpadu			
4	Teknologi Tepat Guna				
5	Model/Purwarupa/Desain/Karya Seni/Rekayasa Sosial				
6	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT)				

BAB V

Biaya dan Jadwal Penelitian

A. Anggaran Biaya

Untuk pelaksanaan penelitian ini, penulis mengajukan dana Hibah Internal dari Universitas Trilogi, dengan total biaya sebesar Rp. 3.900.000

No	Jenis Pengeluaran	Biaya yang diusulkan (Rp)
1	Bahan habis pakai dan peralatan	2.300.000
2	Perjalanan	300.000
3	Lain-lain: publikasi, seminar, laporan, dan ATK	1.400.000

Justifikasi Anggaran

1. Peralatan penunjang					
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang (Rp)
					Th I
Media pembelajaran 1	Kuota Internet	2	Paket	100000	200,000
Media pembelajaran 2	Alat bantu kelas	3	Paket	200000	600,000
					-
SUB TOTAL (Rp)					800,000
2. Bahan Habis Pakai					
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas		Harga Satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang (Rp)
Material 1	HR analisis Data	2	OH	400000	800,000
Peralatan Penunjang	Kuota internet dan pulsa komunikasi	2 X 3	Paket	200000	600.000
SUB TOTAL (Rp)					1,400,000
3. Perjalanan					
Material	Justifikasi Perjalanan	Kuantitas		Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)

Perjalanan 1	Transportasi observasi	4	OK	100000	400,000
SUB TOTAL (Rp)					400,000
4. Lain-lain					
Kegiatan	Justifikasi Perjalanan		Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)
Lain-lain 1	Haki	1	Kali	400000	400,000
Lain-lain 2	Pembuatan Laporan 70% dan 100%	2	OK	600000	1,000,000
SUB TOTAL (Rp)					1,400,000
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN (Rp)					4.000,000

Jadwal Penelitian

No.	Jenis Kegiatan													
		sept	Oktober				November				Desember			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran	V	V											
2	melakukan analisis pembelajaran		V	V										
3	menganalisis pembelajaran dan lingkungan			V	V									
4	merumuskan tujuan unjuk kerja				V									
5	mengembangkan instrumen					V	V							
6	mengembangkan strategi pembelajaran						V							
7	mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran						V	V						
8	melaksanakan evaluasi formatif								V	V				
9	melakukan revisi pembelajaran									V				
10	merancang dan melakukan evaluasi sumatif										V			
11	Laporan Penelitian										V	V		
12	Publikasi Ilmiah										V	V	V	V

DAFTAR PUSTAKA

- Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: A review of concepts. *Journal of Documentation*, 57(2). <https://doi.org/10.1108/EUM0000000007083>
- Blevins, B., LeCompte, K., & Wells, S. (2014). Citizenship education goes digital. *Journal of Social Studies Research*, 38(1). <https://doi.org/10.1016/j.jssr.2013.12.003>
- Ce, E. (n.d.). *m*.
- Choi, M. (2016). A Concept Analysis of Digital Citizenship for Democratic Citizenship Education in the Internet Age. *Theory and Research in Social Education*, 44(4), 565–607. <https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1210549>
- Emejulu, A., & McGregor, C. (2019). Critical Studies in Education Towards a radical digital citizenship in digital education. *Critical Studies in Education*, 60(1).
- Fajri, I., Yusuf, R., & Ruslan. (2019). Project Citizen Learning Model in Developing Civic Disposition of High School Students Through The Subject of Pancasila Education Citizenship. In *Internasional Coferenrence on Early Chidhood Education*.
- Gartshore, L. (2018). Understanding Generation Alpha. *BDJ Team*, 5(1). <https://doi.org/10.1038/bdjteam.2018.198>
- Gleason, B., & Von Gillern, S. (2018). International Forum of Educational Technology & Society Digital Citizenship Innovations in Education , Practice , and Pedagogy Published by : International Forum of Educational Technology & Society Linked references are available on JSTOR for this article. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(1), 200–212. <https://www.jstor.org/stable/10.2307/26273880>
- Kim, M., & Choi, D. (2018). Development of Youth Digital Citizenship Scale and Implication for Educational Setting Published by : International Forum of Educational Technology & Society Development of Youth Digital Citizenship. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(1), 155–171.
- Owen, D., & Irion-Groth, A. (2020). Civic education for youth empowerment: The impact of we the people and project citizen. *Journal of Higher Education Theory and Practice*. <https://doi.org/10.33423/jhetp.v20i3.2977>
- Peart, M. T., Gutiérrez-Esteban, P., & Cubo-Delgado, S. (2020). Development of the digital and socio-civic skills (DIGISOC) questionnaire. *Educational Technology Research and Development*. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09824-y>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). Design and development research. In *Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition*.

https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_12

Seemiller, C., & Grace, M. (2017). Generation Z: Educating and Engaging the Next Generation of Students. *About Campus: Enriching the Student Learning Experience*, 22(3).
<https://doi.org/10.1002/abc.21293>

Sudulich, M. L. (2008). Digital Citizenship, The Internet, Society, and Participation. *Information, Communication & Society*, 11(7).
<https://doi.org/10.1080/13691180802258738>

Wartoyo, & Trisiana, A. (2020). Project citizen: Innovation and challenges of education learning models to improve millennial generation characters. *Journal of Critical Reviews*, 7(11). <https://doi.org/10.31838/jcr.07.11.134>

Young, D. (2014). A 21st-Century Model for Teaching Digital Citizenship. *Educational Horizons*, 92(3), 9–12. <https://doi.org/10.1177/0013175x1409200304>

LAMPIRAN DESIMNASI



WEBINAR

Peran Guru Pendidikan Dasar Sebagai Agen Perubahan: Literasi Kewarganegaraan Digital



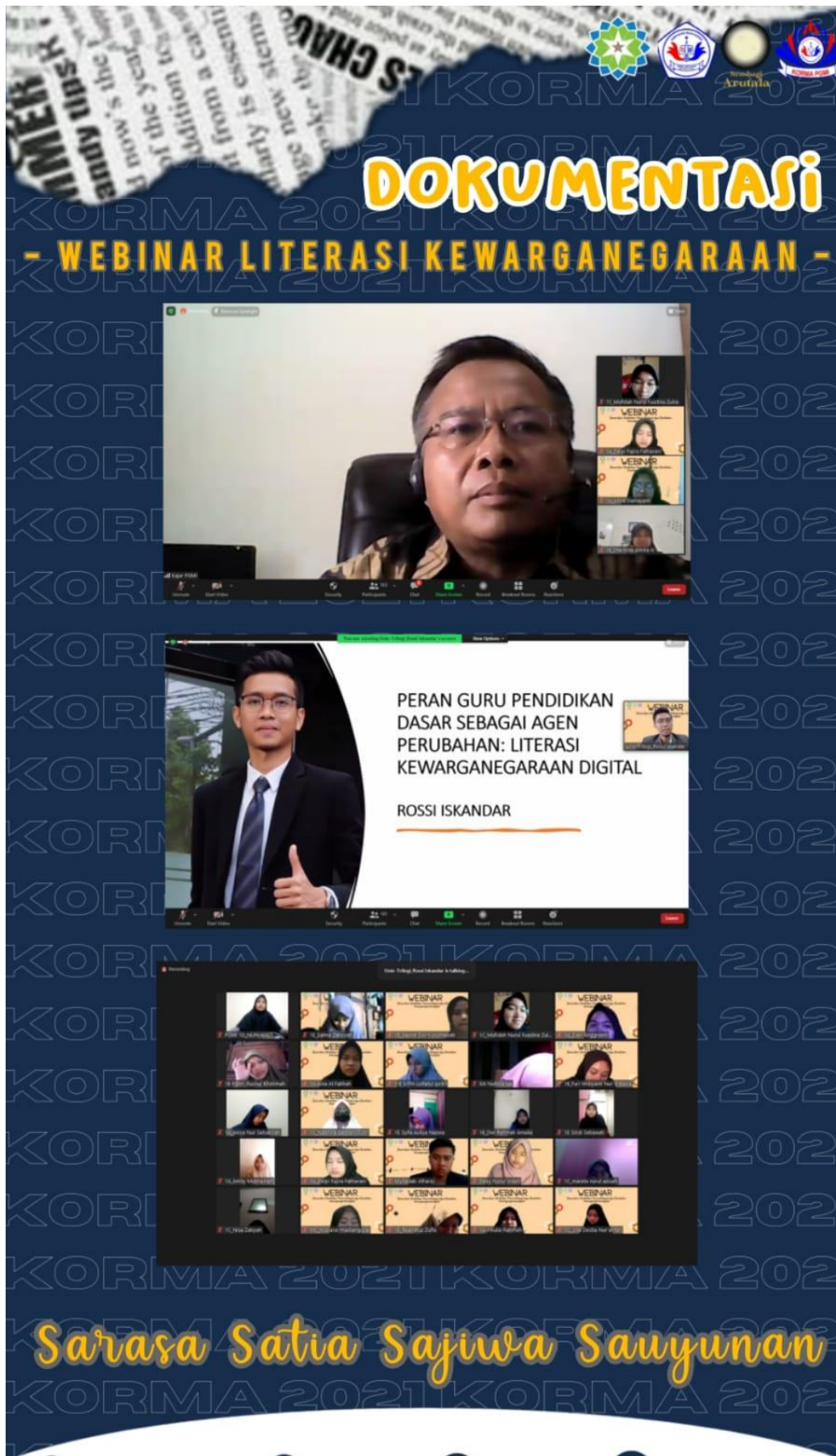
PEMATERI:
Rossi Iskandar, M.Pd.
[Sekretaris LPPM Universitas Trilogi Jakarta
Alumni PGMI FTK UIN Bandung]

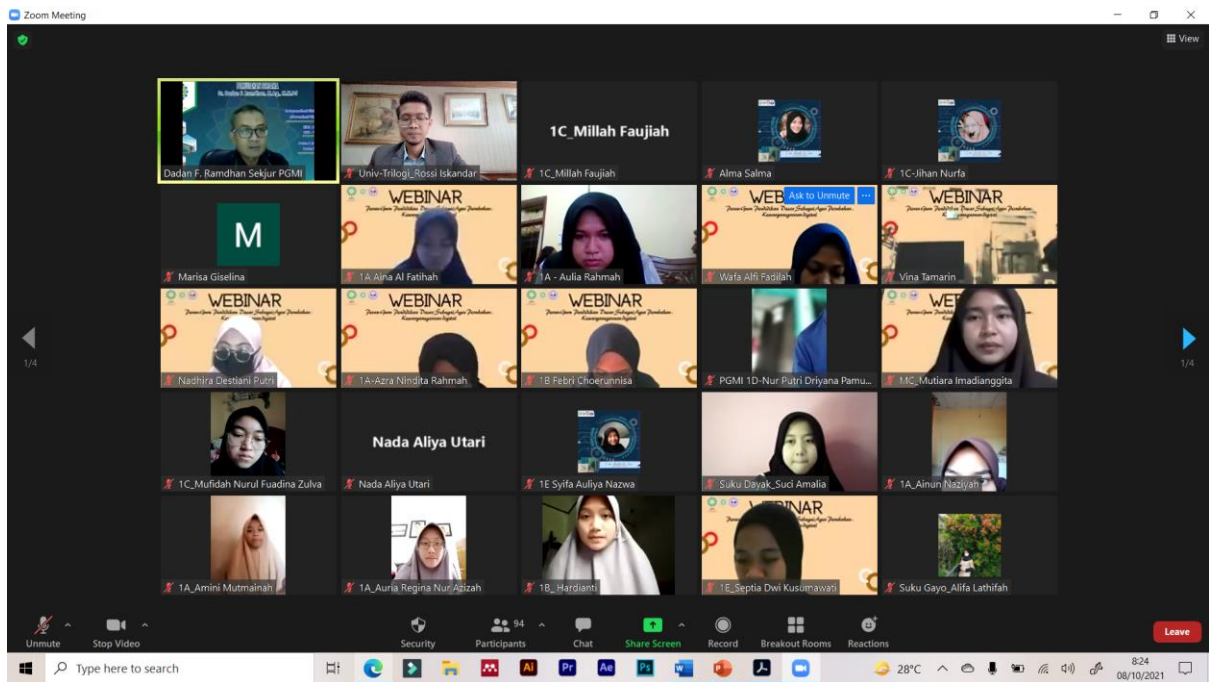
MODERATOR:
Vina Tamarin
(HMJ PGMI 2021)

KHUSUS MAHASIS WA/I PGMI 2021

Jum'at, 08 Okt 2021
08.30 WIB/Selesai
 **Zoom Meeting**







Zoom Meeting

	Eli musripah Ha...			
	1E_Salma Zakiy...			Afni Novita
			1D Rahmawati	PGMI - 1B Ilha...
			1D Rena Sullstia	Nurfa Izzah Pitria
			Desi Maharani	

Zoom Meeting

1E_Shofi Nurhas...	1B_Hanifah Han...		Siti Juliyah Sam...	1B Ghea satya
		Siti Nurkhalisa		
1E Sarah Hikma...	nadia nurul fau...	Salsa Sadila Safha	PGMI 1D _Riva...	
	Anisa N S	1 E SIFFA Lutfat...		1B-Indah Awali...
	1A_Alfiah Zidda Shabrina		1C_Isna Destia...	

1C_Isna Destia...		1B_Fatimah Azz...	1B_Ismi Qoriati...	
1A_Alviani NurL...	1C_maulana ma...			
	pipih	Hifzhati Diena A.		1E_Salmatun Na...
1B- Ikhlusal Amal		Sabila Nur Azza...		1c Muhammad...
1D NYIMAS DI...		1C_lulu sifa fauz...		Tika Hertika He...

Unmute Stop Video Security Participants Chat Share Screen Record Breakout Rooms Reactions Leave

Type here to search

28°C 8:25 08/10/2021

