



Membangun Pengalaman Belajar Kewarganegaraan melalui Model Pembelajaran *Project citizen* pada Siswa

Surya Dharma dan Rosnah Siregar*

*Jurusan PPKn, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Diterima Februari 2015; Disetujui April 2015; Dipublikasikan Juni 2015

Abstrak

Pendidikan sejatinya dapat berlangsung melalui pengalaman yang secara empirik mampu membangun budaya belajar bagi setiap siswa. Akan tetapi, pengalaman dan pendidikan tidak bisa disamakan begitu saja, karena sebagian pengalaman bisa saja bersifat tidak mendidik (mis edukatif). Pengalaman yang tidak mendidik adalah pengalaman yang menghalangi pertumbuhan pengalaman selanjutnya. Sedangkan pengalaman belajar yang mendidik merupakan pengalaman belajar yang mampu mendorong siswa mengembangkan perubahan secara intensional, sehingga secara aktif dan efektif perubahan itu terjadi secara berkesinambungan. Tulisan ini mencoba menkonstruksi bagaimana model pembelajaran *project citizen* dapat membangun pengalaman belajar kewarganegaraan. Bila disadari bahwa salah satu permasalahan PKn saat ini adalah dimana pengelolaan kelas belum mampu menciptakan suasana yang memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik, sehingga pembelajaran hanya menekankan pada kondisi kognitif saja. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat, telah dilakukan pelatihan menggunakan model pembelajaran *project citizen* di SMP Kabupaten Batubara, penulis mencoba berbagi gagasan bagaimana model pembelajaran *project citizen* dapat membangun pengalaman belajar kewarganegaraan.

Kata Kunci: Pengalaman, Kewarganegaraan, Model Pembelajaran, *Project citizen*

Abstract

Education indeed could be takes place through experiences which empirically can develops culture of learning for every students. However experience and education can not merely be equated because part of experience could not be educate. The not-educated experience is the one that obstruct on coming of the next experience. Whilst educated learning experience is the one that can encourage the students to evolve a change intentionally, so the change could be happen actively, effectively, and sustainable. This writing tries to construct, how the learning model of poject citizen can be develop experience in learning concern on civic. If realized that one of the matters in teaching civic nowadays is managing of class can not yet construct an atmosphere that can be provides experiences in learning for students, as the learning only emphasizes on cognitive aspect. Through community services activity, a training by using learning model of 'project citizen' have done in SMP of Batubara Regency, the writer try various ideas regarding how learning model of project citizen could be constructs experience in learning civic.

Keywords: Experience, Civic, Learning Model, Project Citizen

How to Cite: Dharma, S dan Rosnah Siregar. (2015). Membangun Pengalaman Belajar Kewarganegaraan melalui Model Pembelajaran *Project citizen* pada Siswa, *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7 (1) (2015): 100-106.

*Corresponding author:
E-mail: tsimehate@gmail.com

PENDAHULUAN

Pada implementasinya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) mampu memberikan pengalaman belajar (*learning experience*) pada siswa sebagai warga negara muda (*young citizen*). Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pembelajaran yang mengaktifkan dirancang untuk membangun berbagai macam kompetensi siswa baik personal maupun interpersonal. Paradigma pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kompetensi secara holistik mampu memberikan pengalaman baru kepada siswa. Dalam konteks ini pengalaman pembelajaran diharap perlu karena anak adalah warga negara hipotetik, yakni warganegara yang “belum jadi” karena masih harus dididik menjadi warga negara dewasa yang sadar akan hak dan kewajibannya (Budimansyah, 2010:139).

Winataputra dan Budimansyah (2012) mengungkapkan bahwa PKn secara progmatic dirancang sebagai subjek pembelajaran yang menekankan pada isi yang mengusung nilai-nilai (*content embedding values*) dan pengalaman belajar (*learning experience*) dalam bentuk berbagai perilaku yang perlu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan tuntutan hidup bagi warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sebagai penjabaran lebih lanjut dari ide, nilai, konsep dan moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis dan bela negara.

Lebih lanjut UNESCO (1996) merumuskan ada empat pilar belajar yang bisa dijadikan sebagai rujukan dalam membangun pengalaman belajar bagi siswa yakni 1). *Learning to thing* yakni belajar berpikir, 2). *Learning to do* yakni belajar berbuat 3). *Learning to be* yakni belajar untuk tetap hidup, dan 4). *Learning to live together* yakni belajar hidup bersama antar bangsa. Lebih lanjut empat pilar belajar tersebut menurut Budimansyah dan Sapriya (2012:8) yakni : 1) *Learning to Know*, yaitu suatu proses pembelajaran yang memungkinkan siswa menguasai teknik menemukan pengetahuan dan bukan semata-mata hanya memperoleh

pengetahuan. 2) *Learning to do*, adalah pembelajaran untuk mencapai kemampuan untuk melaksanakan *controlling, monitoring, maintening, designing, organizing*. Belajar dengan melakukan sesuatu potensi yang konkret tidak hanya terbatas pada kemampuan mekanistik, melainkan juga meliputi kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dengan orang lain serta mengelola dan mengatasi konflik. 3) *Learning to live together* adalah membekali kemampuan untuk hidup bersama dengan orang lain yang berbeda dengan penuh toleransi, saling pengertian dan tanpa prasangka. 4) *Learning to be*, adalah keberhasilan pembelajaran yang untuk mencapai tingkatan ini diperlukan dukungan keberhasilan dari pilar pertama, kedua, ketiga.

Keempat pilar belajar UNESCO (1996) di atas, sangatlah sejalan dengan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan. Bila disadari, Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang mampu menumbuh kembangkan berbagai macam kompetensi siswa, haruslah mengarahkan pada pembelajaran yang berorientasi transformasi dari budaya mengajar ke belajar, transformasi dari *teacher center* kepada *student center*, sumber pembelajaran berbasis pada lingkungan, dan pengembangan pembelajaran bernalar-bernilai-berbuat.

Pencapaian arah pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan di atas, haruslah dimulai melalui implementasi pembelajaran PKn di sekolah, khususnya di dalam kelas. Pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang menantang, menyenangkan, mengaktifkan dapat dilakukan melalui berbagai macam modus dan latar (model pembelajaran), seperti halnya menggunakan model pembelajaran *project citizen*. Pembelajaran berbasis portofolio ini menitik beratkan pada pengembangan anak didik yang bukan hanya memahami konsep semata, akan tetapi siswa diajak untuk mengidentifikasi berbagai macam permasalahan kontekstual yang ada di lingkungannya dan kemudian siswa diminta untuk mencari alternatif pemecahan masalah. Dengan demikian para siswa dapat belajar

mengawasi dan mempengaruhi kebijakan publik dan mengembangkan pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), dan watak (*dispositions*) yang penting bagi keterlibatannya dalam kehidupan berkewarganegaraan.

Model pembelajaran *project citizen* adalah model pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada para siswa untuk ambil bagian dalam pemerintahan dan masyarakat sipil sambil mempraktikkan berpikir kritis, dialog, debat, negosiasi, kerja sama, kesantunan, toleransi, membuat keputusan, dan aksi warga negara (*civic action*) yakni melaksanakan kewajiban sebagai warga negara untuk kepentingan bersama (CCE, 1981, dalam Budimansyah, 2009:2). Melalui model ini siswa akan terbangun menjadi warga negara muda melalui berbagai macam pengalaman kewarganegaraannya. Pengalaman kewarganegaraan yang dimaksud adalah pengalaman belajar menjadi warga negara muda dalam berbagai bentuk partisipasi.

Model ini telah diujicobakan di beberapa sekolah di Bandung, Medan dan beberapa kota di Indonesia, termasuk di Kabupaten Batubara Sumatera Utara. Di Kabupaten Batubara model ini diperkenalkan melalui kegiatan workshop dan pendampingan yang dilaksanakan oleh dosen-dosen di Jurusan PPKn FIS Unimed. Pemilihan daerah sasaran Kabupaten Batubara didasarkan pada hasil diskusi dengan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) yang mengidentifikasi berbagai macam kendala pembelajaran PKn yakni pembelajaran PKn yang hanya terbatas pada penguasaan materi (*content mastery*) atau kognitif saja, sehingga guru PKn butuh pembelajaran yang lebih kongkrit. Indikasi dari permasalahan ini menunjukkan rendahnya minat siswa dalam belajar ber-PKn baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Sebahagian siswa beranggapan bahwa belajar PKn itu mudah karena berkaitan dengan perilaku kehidupan sehari-hari. Akan tetapi tidak sedikit siswa beranggapan bahwa belajar PKn ini sangatlah sulit karena siswa dituntut untuk menghafal berkaitan dengan konsep, prinsip, fakta maupun prosedur dalam materi PKn.

Dalam rangka menciptakan pengalaman belajar siswa dari berbagai macam permasalahan di atas, perlu kiranya memberikan pengalaman baru kepada guru dan siswa melalui model pembelajaran *Project citizen* ini. Melalui kegiatan pengabdian dengan pelatihan penggunaan model pembelajaran *project citizen* yang telah dilakukan maka siswa dan guru telah menyadari bahwa belajar PKn itu menyenangkan, menantang, dan mampu mengaktifkan sehingga timbul berbagai macam pengalaman kewarganegaraan yang baru yang pada pembelajaran sebelumnya belum pernah mereka terima. Untuk itu melalui tulisan ini penulis mencoba berbagi informasi bagaimana model pembelajaran *project citizen* dapat membangun pengalaman belajar kewarganegaraan pada siswa SMP di Kabupaten Batubara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan sebuah program untuk mempersiapkan generasi muda agar siap memasuki kehidupan nyata sebagai seorang warga negara dewasa. *Citizenship or Civics Education is construed broadly to encompass the preparation of young people for their roles and responsibilities as citizens and, in particular, the role of education (through schooling, teaching and learning) in that preparatory process.* (Kerr, 1999:2). Pendidikan kewarganegaraan dirumuskan secara luas mencakup proses penyiapan generasi muda untuk mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warganegara, dan secara khusus, peran pendidikan termasuk di dalamnya persekolahan, pengajaran, dan belajar dalam proses penyiapan warganegara tersebut. Proses penyiapan generasi muda untuk mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warganegara, dan secara khusus, peran pendidikan termasuk didalamnya persekolahan, pengajaran, dan belajar, dalam proses penyiapan warga negara. (Winataputra dan Budimansyah 2007 : 4).

Tujuan PKn untuk menghasilkan warganegara yang baik yang memahami dan

mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya secara baik sebagai warganegara dan tidak terkecuali dengan Indonesia. (Wahab 2007:693). Sebagaimana yang diungkapkan Winataputra dan Budimansyah (2012) bahwa, "Visi - Kurikulum dan Pembelajaran Pkn di Abad 21 - pada dasarnya terpusat pada pengembangan *"learning intellegence"* dalam dimensi-dimensi *"Social, cultural. Political, economic, and technological intelligences..."*" (Winataputra dan Budimansyah 2012:3).

Sementara itu, *Project citizen* adalah satu *instructional treatment* yang berbasis masalah untuk mengembangkan pengetahuan, kecakapan, dan watak kewarganegaraan demokratis yang memungkinkan dan mendorong keikutsertaan dalam pemerintaah dan masyarakat sipil (*civil Society*). (Budimansyah 2009:1-2). Tujuan dari program *Project citizen* ialah mendorong para siswa untuk terlibat secara aktif dengan organisasi-organisasi pemerintah dan masyarakat sipil untuk memecahkan satu persoalan di sekolah atau di masyarakat dan untuk mengasah kecerdasan sosial dan intelektual yang penting bagi kewarganegaraan demokratis yang bertanggung jawab (Budimansyah 2009:2)

Sekaitan dengan itu, *Project citizen* adalah untuk memotivasi dan pemberdayakan para siswa dalam menggunakan hak dan tanggung jawab kewarganegaraan yang demokratis melalui penelitian yang intensif mengenai masalah kebijakan publik disekolah atau dimasyarakat tempat mereka berinteraksi (Budimansyah 2009:2). Model pembelajaran *project citizen* dalam mata pelajaran Pkn dapat mengembangkan kompetensi kewarganegaraan, terutama watak kewarganegaraan atau karakter kewarganegaraan yang biasa diistilahkan *civic disposition*. Sebagaimana pendapat berikut ini.

Melalui keikutsertaan mereka (siswa) dalam *project citizen*, para siswa memiliki satu kesempatan untuk mengembangkan berbagai watak kewarganegaraan dari kewarganegaraan demokrasi seperti nilai politik, kepentingan politik, toleransi politik, komitmen terhadap perlaksanaan hak kewarganegaraan demokrasi,

komitmen terhadap tanggung jawab kewarganegaraan demokrasi, komitmen terhadap konstitusionalisme dan kecenderungan untuk berpartisipasi secara politik (Budimansyah 2009:21)

Adapun fokus perhatian dari model ini (*project citizen*) adalah pengembangan "*civic knowledge* (pengetahuan 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 decission making* (kemampuan mengambil keputusan berwawasan bernalar dan bertanggung jawab). (dalam Budimansyah 2009:23).

Budimansyah (2008:181) menunjukkan beberapa indikasi empirik salah arah dalam pelaksanaan pendidikan antara lain : 1) Proses pembelajaran di sekolah lebih menekankan pada dampak instruksional (*instructional effect*) yang terbatas pada penguasaan materi (*content mastery*) atau lebih menekankan pada dimensi kognitif saja. 2) Pengelolaan kelas belum mampu menciptakan suasana kondusif dan produktif untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui pelibatannya secara proaktif dan interaktif baik dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas sehingga berakibat pada miskinnya pengalaman belajar yang bermakna (*meaningfull learning*). 3) Pelaksanaan kegiatan ekstra-kurikuler sebagai wahana sosio-pedagogis untuk mendapatkan "*hand-on experience*" juga belum memberikan kontribusi signifikan untuk menyeimbangkan antara penguasaan teori dan praktek pembiasaan perilaku dan keterampilan dalam berkehidupan yang demokratis dan sadar hukum.

Dari ketiga permasalahan pembelajaran di atas, tampaknya perlu sebuah inovasi pembelajaran yang mampu memberikan pelibatan pada siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang senantiasa hanya menguasai materi semata harus dibekali dan bergeser pada pembelajaran yang proaktif

dan interaktif. Pada mata pelajaran PKn sejatinya siswa harus diperkenalkan dan dilibatkan sebagai warga negara yang berpartisipasi dalam pembuatan kebijakan publik. Pelibatan siswa ini dapat dimulai dengan mengidentifikasi dan memecahkan masalah-masalah yang ada di masyarakat, kemudian mengawasi dan ikut mempengaruhi kebijakan tersebut sehingga siswa ikut ambil bagian dalam kehidupan warga negara

Pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar kewarganegaraan seperti di atas dapat dilakukan melalui praktik belajar kewarganegaraan (*project citizen*). Bagi siswa SMP di Kabupaten Batubara, belajar dengan menggunakan inovasi model pembelajaran *project citizen* merupakan satu hal yang baru akan tetapi mampu memberikan pengalaman belajar yang tak terlupakan. Dalam pelaksanaan siswa dan guru merasa bahwa model ini mampu menjadikan siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dengan berbagai macam karakter unggul yang dihasilkan setelah belajar dengan menggunakan model pembelajaran ini.

Salah satu ciri warga negara yang baik adalah peka terhadap masalah yang terjadi di lingkungannya. Pembelajaran melalui model ini diawali dengan mengidentifikasikan berbagai macam masalah yang dilakukan oleh siswa. Setelah semua permasalahan sudah diusulkan langkah selanjutnya adalah memilih salah satu masalah untuk dikaji lebih lanjut. Dalam menentukan masalah yang akan dikaji setiap siswa diminta untuk mengumpulkan berbagai macam informasi pendukung baik dari perpusatakaan, surat kabar, para pakar dan ahli, organisasi masyarakat, LSM dan lainnya yang dapat menyimpulkan bahwa masalah tersebut merupakan masalah yang tepat dan kontekstual yang ada di lingkungannya dan segera di selesaikan. Berikut nama sekolah dan masalah-masalah yang telah dikaji oleh siswa SMP di Kabupaten Batubara :

Tabel 1. Nama sekolah dan permasalahan yang dikaji

No	Nama Sekolah	Permasalahan <i>project citizen</i> yang dikaji
1	SMP Negeri 1 Lima Puluh	<i>Green School</i> (Sekolah Hijau)
2	SMP Negeri 2 Medang Deras	Tata Tertib Berbasis HAM
3	SMP Negeri 1 Sei Suka	Pelanggaran Hak Asasi Manusia
4	SMP Negeri 3 Air Putih	Bahaya Merokok Pada Anak Usia Dini
5	SMP Negeri 4 Tanjung Tiram	Pelanggaran Lalu Lintas
6	SMP Negeri 3 Talawi	Menipisnya Nasionalisme
7	SMP Negeri 2 Sei Balai	Bahaya Merokok

Setelah masing-masing sekolah mendapatkan masalah yang akan dikaji, langkah selanjutnya yakni mengembangkan portofolio kelas. Dalam tahap ini kelas akan dibagi menjadi 4 kelompok dimana masing-masing kelompok bertanggung jawab mengembangkan satu bagian portofolio kelas. **Kelompok portofolio satu** bertugas menjelaskan masalah, **kelompok portofolio kedua** bertugas menilai kebijakan alternatif yang disarankan untuk memecahkan masalah, **kelompok portofolio ketiga** bertugas mengusulkan kebijakan alternatif untuk menangani masalah, sedangkan **kelompok portofolio keempat** bertugas mengembangkan rencana tindakan agar pemerintah (atau pengambil kebijakan) bersedia menerima kebijakan kelas.

Setiap bahan portofolio merupakan dokumentasi baik berupa pernyataan tertulis, peta, grafis, photo-photo, karya seni, gambar dan sebagainya yang dipilih berdasarkan masing-masing kelompok portofolio kelas yang ditempelkan pada sebuah papan panel. Setelah siswa menyelesaikan portofolio kelas, langkah selanjutnya yakni mempersentasikan hasil pekerjaannya dari setiap kelompok portofolio di setiap sekolah. Karena permasalahan yang dipilih lebih berkaitan masalah yang timbul di lingkungan sekolah, maka pada saat menyajikan

portofolio hadir 3 orang juri yang diantaranya dua orang dari unsur akademisi pendidikan dan satu orang dari unsur struktural Dinas pendidikan Kabupaten Batubara. Tujuan persentase portofolio ini menurut Budimansyah (2009:337) adalah : 1) Memberikan informasi kepada para hadirin tentang pentingnya masalah yang diidentifikasi itu bagi masyarakat. 2) Menjelaskan dan memberikan penilaian atas kebijakan alternatif kepada para hadirin, dengan tujuan agar mereka dapat memahami keuntungan dan kerugian dari masing-masing kebijakan alternatif tersebut. 3) Mendiskusikan dengan para hadirin bahwa pilihan kebijakan yang telah dipilih adalah kebijakan yang “paling baik” untuk menangani permasalahan tersebut. Selain itu, para siswa juga harus bisa “membuat suatu argumen yang rasional” untuk mendukung pemikiran tersebut. Diskusi ini juga bertujuan untuk meyakinkan para hadirin bahwa menurut pemikiran dan dukungan kelas, kebijakan yang telah dipilih tidak bertentangan dengan UUD NRI 1945. 4) Menunjukkan bagaimana cara kelas dapat memperoleh dukungan dari masyarakat, lembaga legislatif dan eksekutif, lembaga pemerintah/swasta lainnya atas kebijakan pilihan para siswa itu.

Bila kita runtut maka kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *project citizen* di atas sangatlah memberikan pengalaman belajar kewarganegaraan pada siswa khususnya siswa SMP di Kabupaten Batubara. Berbagai macam pengalaman belajar kewarganegaraan yang dimaksud berupa 1). Pengalaman menjadi warga negara yang mampu berpartisipasi dalam permasalahan publik, 2). Pengalaman berdemokrasi, 3). Pengalaman menjadi warga negara yang sadar hukum, 4). Pengalaman menjadi warga negara yang berani, tanggung jawab dan efektif. 5). Pengalaman dalam memecahkan masalah-masalah yang ada di dalam masyarakat. serta 6). Pengalaman belajar yang membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

KESIMPULAN

Dari uraian terhadap konsep dan implementasi bagaimana model pembelajaran *project citizen* dapat membangun pengalaman belajar kewarganegaraan, maka dapat dikemukakan kesimpulan-kesimpulan berikut :

Pendidikan Kewarganegaraan tidaklah cukup dimaknai sebagai mata pelajaran saja. Jauh lebih luas pendidikan kewarganegaraan merupakan proses pendidikan untuk berbuat yang memiliki misi menumbuhkan potensi peserta didik agar memiliki *civic knowledge, civic participation, dan civic responsibility*.

Untuk menumbuhkan potensi peserta didik agar memiliki *civic knowledge, civic participation, dan civic responsibility* maka diperlukan inovasi pembelajaran dimana sepertihalnya menggunakan model pembelajaran *project citizen*.

Model pembelajaran *project citizen* merupakan model pembelajaran yang mampu membangun pengalaman belajar kewarganegaraan, karena model ini pada dasarnya menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif, kreatif dan interaktif dalam menyelesaikan berbagai macam permasalahan yang timbul dilingkungannya melalui pelibatan dalam pengambilan serta mempengaruhi kebijakan pemerintah.

Penggunaan model pembelajaran *project citizen* yang telah dilaksanakan pada siswa di SMP Kabupaten Batubara menunjukkan bahwa siswa saat ini merasa belajar PKn lebih menyenangkan bermakna (*meaningful learning*), menantang (*challenging*), dan mengaktifkan (*activating*) sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Budimansyah, D dan Sapriya. (2012). *Dimensi-Dimensi Praktik Pendidikan Karakter*. Bandung: Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan SPS UPI Bandung
- Budimansyah, D (2010). *Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Widya Akasara Press
- _____ (2009). *Pembelajaran Kesadaran Multikultural*. (dalam buku *Memelihara Kerukunan Melalui Pendidikan Multikultural*,

2009). Jakarta: Kedeputan Bidang Koordinasi Pendidikan Agama, dan Aparatur Negara Kementerian Koordinator Bidang Kesejahteraan Rakyat RI.

_____ (2009). *Inovasi Pembelajaran Project citizens*. Bandung: Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan SPS UPI Bandung.

_____ (2008). *Pembelajaran Pendidikan Kesadaran Multikultural*. Bandung: Grasendo

Dewey, J. (2009). *Pendidikan Dasar Berbasis Pengalaman*. Indonesia: Ipublising

Wahab, A.A. (2007). *Pendidikan Kewarganegaraan*. (dalam buku *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, 2007). Bandung: Pedagogiana Perss.

Winataputra, U.S dan Dasim Budimansyah. (2007). *Civic Education: Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas*. Bandung: Prodi PKn SPS UPI