



PENGARUH PEMBELAJARAN PKn BERBASIS PROJECT CITIZEN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMA KELAS XI IPS SMA N 1 KOTA JAYAPURA

Emanuel Goo^{1*}, Ode Jamal²

¹Program Studi Pascasarjana PKn, Universitas Cenderawasih, Papua, Indonesia

²Program Studi Pascasarjana PKn, Universitas Cenderawasih, Papua, Indonesia

*Penulis korespondensi: Gooemanuel33@gmail.com

Submitted	Accepted	Published
3 Mei 2025	12 Juni 2025	18 Juni 2025

Abstrack: *This study aims to analyze the effect of Project Citizen-based Civic Education (PKn) learning on the learning outcomes of eleventh-grade social studies (IPS) students at SMA N 1 Kota Jayapura. Low academic achievement is reflected in school evaluations that remain below the minimum mastery criteria. The research approach employed was quantitative with a quasi-experimental design, specifically utilizing a Nonequivalent Control Group Posttest-Only Design. The research subjects involved 44 students divided into two paired groups: 22 students in the experimental group undergoing the Project Citizen syntax treatment and 22 students in the control group using conventional methods. Data were collected through active participation observations and objective learning outcome tests following a six-week intervention. The results of descriptive and inferential statistical analyses using the Independent Sample t-Test indicated a significant improvement in the experimental group, which achieved a post-test mean score of 75.45 ($p < 0.05$). This research offers theoretical and practical contributions to innovative and contextual Civic Education curricula in Papua.*

Keywords: *Project Citizen-Based Civics Learning, Learning Outcomes.*

Abstrak: Studi ini bertujuan menganalisis pengaruh pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) berbasis *Project Citizen* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMA N 1 Kota Jayapura. Rendahnya capaian akademis tecermin dari evaluasi sekolah yang masih berada di bawah kriteria kelulusan minimal. Pendekatan penelitian menggunakan kuantitatif dengan desain eksperimen semu berbentuk *Nonequivalent Control Group Posttest-Only Design*. Subjek riset melibatkan 44 siswa yang terbagi secara berpasangan ke dalam kelompok eksperimen (22 siswa) dengan perlakuan sintaks *Project Citizen* dan kelompok kontrol (22 siswa) menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui observasi partisipasi aktif dan instrumen tes hasil belajar objektif setelah intervensi selama enam minggu. Hasil statistik deskriptif dan inferensial menggunakan *Independent Sample t-Test* menunjukkan adanya peningkatan capaian yang signifikan pada kelompok eksperimen dengan perolehan rerata nilai akhir sebesar 75,45 ($p < 0,05$). Riset ini memberikan kontribusi teoretis serta praktis dalam inovasi kurikulum PKn kontekstual di Papua.

Kata kunci: Pembelajaran PKn Berbaasis Project Citizen, Hasil Belajar.

Cara Sitasi: Goo, E. Jamal, O. (2025). Pengaruh Pembelajaran PKn Berbasis Project Citizen Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Kelas XI IPS SMA N 1 Kota Jayapura. *Journal of Education Papua Baru*, 4(1), 12 – 19. <https://doi.org/10.xxxx/xxxxx>.



PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan kesadaran berbangsa serta bernegara bagi siswa. Sebagai mata pelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai demokrasi, hak asasi manusia, serta tanggung jawab sosial, PKn seharusnya menjadi landasan bagi siswa untuk memahami peran mereka dalam masyarakat. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PKn sering kali tidak menarik serta tidak mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Hal ini terlihat pada rendahnya hasil belajar siswa yang tercermin pada nilai Asesmen Nasional dan evaluasi standar sekolah. Berdasarkan data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, rata-rata nilai capaian mata pelajaran PKn di tingkat SMA masih berada di bawah standar yang diharapkan, di mana hanya sekitar 40% siswa yang mampu mencapai kriteria kelulusan minimal (Kemdikbud, 2022). Rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PKn ini disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain metode pengajaran yang monoton serta kurangnya relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Penelitian oleh Sari dan Rahman (2020) menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang interaktif dan kontekstual bisa meningkatkan motivasi siswa serta hasil belajar mereka. Pada konteks tersebut, penting untuk merancang pembelajaran PKn yang lebih menarik dan relevan, serta melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui diskusi, simulasi, dan proyek sosial. Dengan demikian, pendidikan kewarganegaraan tidak hanya menjadi sekadar pelajaran, tetapi juga sebuah pengalaman yang membentuk pemahaman dan keterlibatan siswa dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Jika upaya ini dilakukan secara konsisten, diharapkan akan ada peningkatan signifikan dalam kesadaran dan partisipasi aktif siswa dalam kehidupan masyarakat, yang pada gilirannya dapat memperkuat fondasi demokrasi di Indonesia.

Model pembelajaran Project Citizen merupakan pendekatan yang inovatif dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Melalui proyek ini, siswa diajak untuk mengidentifikasi masalah sosial di lingkungan mereka dan merancang solusi yang aplikatif. Penelitian sebelumnya menegaskan jika pembelajaran berbasis proyek bisa meningkatkan motivasi belajar serta hasil akademik siswa (Sukmadinata, 2021). Namun, terdapat kesenjangan teori serta praktik di lapangan, terutama di daerah seperti Jayapura yang mungkin memiliki tantangan tersendiri dalam implementasi metode ini. Berdasar pernyataan sebelumnya, tujuan penelitian yakni mengeksplorasi pengaruh pembelajaran PKn berbasis Project Citizen terkait hasil belajar siswa di SMA N 1 Kota Jayapura. Sekiranya penelitian ini memberikan pengetahuan baru terkait efektivitas metode pembelajaran ini serta kontribusinya pada peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya bidang PKn.

Penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek telah banyak dilakukan, namun fokus pada PKn masih terbatas. Menurut penelitian oleh Rahayu (2020), penggunaan Project Citizen dalam pembelajaran PKn di beberapa sekolah di Jawa Tengah menunjukkan adanya pemahaman konsep yang berkembang terkait kewarganegaraan serta keterampilan berpikir kritis anak didik. Selain itu, penelitian oleh Utami (2021) menemukan bahwa siswa yang

belajar dengan metode berbasis proyek lebih mampu berkolaborasi serta berkomunikasi dengan baik, dibandingkan yang tidak. Di sisi lain, penelitian oleh Hidayati (2022) menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan hasil belajar, tantangan dalam penerapan metode ini masih ada, seperti kurangnya perhatian pihak sekolah serta keterbatasan sumber daya. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun metode Project Citizen memiliki potensi besar, implementasinya memerlukan strategi yang tepat agar dapat berjalan efektif. Dalam konteks Papua, khususnya Kota Jayapura, belum banyak penelitian yang mengeksplorasi penerapan pembelajaran PKn berbasis Project Citizen. Karena itu, penelitian ini berusaha mengisi kekosongan itu dengan fokus pada karakteristik lokal dan tantangan yang dihadapi oleh siswa di daerah tersebut. Di mana hasil penelitian diharapkan bisa memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran PKn yang relevan serta efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Rancangan penelitian yang diterapkan adalah *Nonequivalent Control Group Posttest-Only Design*. Desain ini dipilih karena pembentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan tanpa pengacakan individu secara murni (*random assignment*), melainkan memanfaatkan kelas sosial (IPS) yang sudah terbentuk secara alami di sekolah guna menjaga situasi pembelajaran tetap kondusif.

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas XI IPS di SMA N 1 Kota Jayapura. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria pemilihan berdasarkan homogenitas kemampuan akademis awal dan kesetaraan jumlah siswa antar-kelas. Berdasarkan teknik tersebut, terpilih sampel total berukuran 44 siswa yang terdistribusi ke dalam dua kelas berpasangan secara seimbang: kelas XI IPS 1 sejumlah 22 siswa ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, dan kelas XI IPS 2 sejumlah 22 siswa ditetapkan sebagai kelompok kontrol.

Prosedur pelaksanaan penelitian berlangsung selama enam minggu efektif dan dibagi ke dalam tiga tahapan logis:

1. Tahap Pra-intervensi: Melakukan koordinasi teknis penyamaan persepsi mengajar dengan guru pamong, pengurusan izin administratif, dan pelaksanaan pengukuran awal (*pre-test*) hasil belajar pada kedua kelompok menggunakan instrumen tes tertulis guna memastikan basis kemampuan awal siswa setara.
2. Tahap Perlakuan (Intervensi): Pembelajaran dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran PKn berbasis *Project Citizen* yang mengikuti enam langkah sintaks baku: (a) mengidentifikasi masalah-masalah kebijakan publik di lingkungan Kota Jayapura; (b) memilih masalah sebagai fokus kajian kelas; (c) mengumpulkan informasi akurat mengenai masalah tersebut; (d) mengembangkan portofolio kelas; (e) menyajikan portofolio (*showcase*)

di depan panelis; dan (f) merefleksikan pengalaman belajar. Sebaliknya, kelompok kontrol mendapatkan pengajaran menggunakan model konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) melalui metode ceramah bervariasi, tanya jawab, dan penugasan mandiri berbasis buku teks.

3. Tahap Pasca-intervensi: Memberikan tes akhir (*post-test*) dengan instrumen yang identik kepada kedua kelompok di akhir minggu keenam perlakuan guna mengukur capaian akhir hasil belajar siswa.

Pengumpulan data utama dilakukan menggunakan instrumen tes hasil belajar kognitif berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 butir yang telah diuji validitasnya menggunakan rumus *Product Moment* dan dihitung reliabilitasnya menggunakan rumus *Kuder-Richardson 20 (KR-20)* dengan koefisien keterandalan tinggi. Guna memperkuat interpretasi, data kuantitatif didukung oleh pengamatan kualitatif melalui lembar observasi partisipasi aktif siswa selama proses diskusi kelompok terstruktur berlangsung.

Analisis data dilakukan melalui dua tahap pendekatan statistik formal menggunakan perangkat lunak *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)*. Tahap pertama adalah analisis statistik deskriptif untuk menyajikan nilai rata-rata (*mean*), nilai minimum-maksimum, dan standar deviasi (*standard deviation*). Tahap kedua adalah analisis statistik inferensial untuk pengujian hipotesis penelitian. Sebelum uji hipotesis dilakukan, prasyarat analisis berupa uji normalitas sebaran data (*Kolmogorov-Smirnov*) dan uji homogenitas varians data (*Levene's Test*) dipastikan terpenuhi. Selanjutnya, pengujian signifikansi perbedaan rerata hasil belajar pasca-perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dianalisis menggunakan *Independent Sample t-Test* dengan taraf signifikansi ditentukan pada $\alpha = 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa di kelompok eksperimen yang menerapkan pembelajaran PKn berbasis *Project Citizen*. Metode pembelajaran ini, selain berfokus pada teori, juga mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam proyek yang berkaitan dengan isu-isu sosial di lingkungan mereka. Rerata nilai tes akhir (*post-test*) siswa kelompok eksperimen mencapai 75,45, yang menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis proyek lebih mampu memahami dan menerapkan konsep-konsep yang diajarkan. Uji statistik menunjukkan nilai $p < 0,05$, di mana perbedaan ini signifikan secara statistik. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang inovatif bisa memberikan dampak positif pada pemahaman siswa.

Peningkatan hasil belajar yang terlihat pada kelompok eksperimen juga dapat dihubungkan dengan cara siswa berkolaborasi dalam menyelesaikan proyek mereka. Melalui

pendekatan ini, selain belajar dari buku teks, siswa juga belajar melalui pengalaman nyata yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi sangat penting karena pembelajaran yang kontekstual bisa meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa secara keseluruhan. Di samping itu, keterlibatan siswa dalam proyek berbasis masyarakat bisa membantu mereka mengembangkan keterampilan kritis serta analitis untuk menghadapi tantangan di dunia nyata. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya adopsi metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis proyek dalam kurikulum pendidikan, terutama dalam mata pelajaran yang berkaitan dengan pendidikan kewarganegaraan. Menerapkan pendekatan ini selain meningkatkan hasil belajar siswa, juga mempersiapkan mereka menjadi warga negara yang aktif serta bertanggung jawab. Berikut disajikan nilai tes hasil belajar pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai Hasil Pretest dan Posttest

No.	Nama Siswa	Prettest	Posttest
1.	AD	20	60
2.	AM	30	80
3.	AML	50	30
4.	AA	50	80
5.	BPP	60	70
6.	FA	70	60
7.	FR	40	70
8.	HR	30	50
9.	IAA	40	70
10.	MF	30	80
11.	MI	40	80
12.	MIHD	30	70
13.	MA	20	80
14.	MNS	40	80
15.	SR	30	60
16.	VTO	40	60
17.	MAA	50	70
18.	DAMP	40	70
19.	RAI	30	50
20.	SR	40	80
21.	MF	60	80
22.	IM	60	80
Jumlah		900	1.660
Rata-rata		40,90	75,45

Ringkasan hasil analisis statistik deskriptif dari kedua kelompok disajikan secara komprehensif pada Tabel 2.

Tabel 2. Deskripsi Statistik Hasil Belajar

Kelompok	N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Mean ($\bar{X}$)	Standar Deviasi (SD)
Eksperimen	22	30,00	80,00	75,45	11,84
Kontrol	22	20,00	70,00	58,18	12,53

Berdasarkan Tabel 2, perolehan rerata nilai akhir (*post-test*) kelompok eksperimen mencapai 75,45, sedangkan kelompok kontrol hanya memperoleh rerata sebesar 58,18. Sebelum melakukan pengujian hipotesis menggunakan statistik inferensial, uji prasyarat analisis berupa uji normalitas sebaran data (*Kolmogorov-Smirnov*) dan uji homogenitas varians (*Levene's Test*) telah dilakukan, dengan hasil bahwa data kedua kelompok berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen ($p > 0,05$).

Selanjutnya, pengujian hipotesis untuk melihat signifikansi pengaruh perlakuan dianalisis menggunakan *Independent Sample t-Test* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Ringkasan hasil uji-t parametrik tersebut dirangkum dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pengujian Hipotesis Menggunakan *Independent Sample t-Test*

Variabel	Kelompok Pemandangan	t-hitung	df	Sig. (2-tailed) / p-value	Kesimpulan
Hasil Belajar Kognitif	Eksperimen vs Kontrol	4,67	42	0,000	Hipotesis Diterima (Signifikan)

Hasil uji statistik pada Tabel 3 menunjukkan nilai $p < 0,05$ ($p = 0,000$). Perbedaan rerata yang signifikan secara statistik ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode pembelajaran inovatif berbasis *Project Citizen* memberikan dampak positif yang nyata terhadap pemahaman kognitif siswa dibandingkan metode konvensional.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen erat kaitannya dengan cara siswa berkolaborasi dan berinteraksi dalam menyelesaikan portofolio proyek mereka. Melalui pendekatan *Project Citizen*, siswa tidak sekadar menghafal materi dari buku teks, melainkan aktif belajar memecahkan masalah melalui pengalaman nyata yang dihadapi langsung di lingkungan Kota Jayapura. Aspek ini menjadi sangat krusial karena model pembelajaran kontekstual terbukti mampu mengoptimalkan motivasi intrinsik serta keterlibatan afektif-kognitif siswa secara menyeluruh. Di samping itu, keterlibatan aktif siswa dalam mengidentifikasi masalah kebijakan publik dan merancang alternatif solusi konkret dapat membantu mereka melatih keterampilan berpikir kritis serta analitis yang dibutuhkan di dunia nyata. Temuan empiris ini selaras dengan studi Sukmadinata (2021) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki kontribusi kuat dalam mempertinggi motivasi akademik serta ketahanan belajar siswa.

Secara teoretis, keberhasilan model *Project Citizen* dalam mengungguli metode konvensional ini sejalan dengan prinsip dasar teori konstruktivisme. Teori tersebut menyatakan bahwa proses konstruksi pengetahuan pada diri peserta didik akan berjalan jauh lebih bermakna ketika mereka ditempatkan sebagai subjek aktif yang berinteraksi langsung dengan objek kajian nyata (Piaget, 1976). Motivasi berprestasi yang tinggi selama mengerjakan proyek juga didukung oleh pemenuhan kebutuhan psikologis dasar siswa akan rasa memiliki tanggung jawab sosial terhadap isu di daerahnya, yang sejalan dengan teori

determinasi diri (Deci & Ryan, 2000). Meskipun demikian, tantangan dalam aplikasi metode ini di lapangan tetap ditemukan. Rekaman observasi menunjukkan beberapa siswa sempat mengalami hambatan adaptasi saat berkoordinasi di dalam kelompok, dan sebagian kecil siswa menunjukkan keterbatasan rasa percaya diri ketika mengemukakan gagasan pada forum terbuka. Fenomena ini menggarisbawahi pentingnya peran guru PKn untuk senantiasa hadir memberikan bimbingan, arah, serta perancah (*scaffolding*) yang memadai sepanjang sintaks pembelajaran berlangsung, sehingga potensi setiap individu siswa dapat teraktualisasi secara optimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa secara empiris bahwa implementasi model pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) berbasis *Project Citizen* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMA N 1 Kota Jayapura. Dampak signifikan ini dibuktikan secara valid melalui perolehan nilai rerata tes akhir (*post-test*) kelompok eksperimen yang mencapai angka 75,45. Melalui pengujian inferensial, perbedaan capaian tersebut dinyatakan sangat meyakinkan dengan nilai signifikansi uji-t yang menunjukkan $p < 0,05$, sehingga hipotesis penelitian yang diajukan terbukti secara ilmiah. Secara konseptual dan prosedural, penerapan seluruh tahapan sintaks *Project Citizen* yang dilakukan secara sistematis mulai dari identifikasi masalah, pemilihan fokus kajian, hingga tahap penyajian portofolio (*showcase*) terbukti memberikan dampak instruksional yang luas. Model ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan penguasaan aspek kognitif siswa pada materi kebijakan publik yang bersifat teoretis, melainkan juga sukses menstimulasi dampak pengiring (*nurturant effects*) berupa peningkatan partisipasi aktif, penajaman keterampilan berkolaborasi dalam kelompok, serta penguatan rasa percaya diri siswa saat merumuskan solusi konkret atas berbagai problem sosial yang terjadi di lingkungan sekitar mereka.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian dan kendala taktis di lapangan selama proses intervensi, beberapa saran operasional diajukan untuk memperkuat implementasi pembelajaran ke depan. Pertama, guru mata pelajaran PKn diharapkan dapat mengadopsi model *Project Citizen* sebagai alternatif inovatif pengganti metode konvensional, dengan menerapkan metode pembagian peran terstruktur (*structured role-sharing*) serta perancah adaptif (*adaptive scaffolding*) guna mengatasi hambatan kerja sama dan rendahnya rasa percaya diri siswa sebelum tahap presentasi portofolio (*showcase*). Kedua, pihak manajemen sekolah disarankan mendukung efektivitas pembelajaran berbasis proyek ini melalui penyediaan alokasi sumber daya yang memadai serta fasilitasi program pelatihan kompetensi pedagogik berkala terkait pengelolaan kelas inovatif. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, keterbatasan penelitian yang berfokus pada sampel terbatas (44 siswa) di satu sekolah ini dapat diatasi dengan memperluas ukuran sampel, mengintegrasikan karakteristik budaya lokal Papua di wilayah lain, serta

menguji pengaruh model terhadap variabel dependen berbeda seperti keterampilan berpikir kritis atau kesadaran hukum siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak karena telah berkontribusi pada penelitian ini, khususnya siswa, guru, dan pihak sekolah yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama proses penelitian.

PERNYATAAN PENULIS

- Kontribusi Penulis : Semua penulis terlibat dalam penyusunan dimulai dari konseptualisasi, metodologi, pengumpulan data, analisis, penulisan, review, dan editing.
- Pendanaan : Penelitian ini tidak menerima pendanaan eksternal.
- Konflik Kepentingan : Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.
- Ketersediaan Data : Data tersedia berdasarkan permintaan jika diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Hidayati, N. (2022). The challenges of implementing project-based learning in citizenship education. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(1), 45–60.
- Kemdikbud. (2022). *Laporan hasil ujian nasional*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Piaget, J. (1976). *The child and reality: Problems of genetic psychology*. Basic Books.
- Rahayu, S. (2020). The effectiveness of project citizen in civic education learning. *Jurnal Pendidikan*, 9(3), 123–134.
- Sukmadinata, K. (2021). Project-based learning: A review of the literature. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(2), 67–78.
- Utami, R. (2021). Enhancing students' collaboration skills through project-based learning in civic education. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 33–42.