



Transformasi Digital Pembelajaran Project Citizen: Strategi Meningkatkan Keterampilan Intelektual Siswa di Era Society 5.0

Apriyanda Kusuma Wijaya

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon, Cirebon, Indonesia

apriyandawijaya@syekhnurjati.ac.id

Randi Setia Nugraha

STMIK Kalirejo Lampung, Lampung, Indonesia

randisetianugraha2@gmail.com

Khomarudin

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon, Cirebon, Indonesia

khomarudin@syekhnurjati.ac.id

Abstract

The aim of this research is to find out how the digitalization of the project citizen learning model affects improving students' intellectual skills. This research uses a quasi-experimental method with design one group pretest dan posttest. The population in this study were students from MA Madinatunnajah (78 students) and SMA PGRI Babakan (108 students), both totaling 186 students. Then the sampling technique used is purposive sampling by taking samples that were used as experimental classes, namely class XI MA Madinatunnajah Cirebon City, totaling 21 students and class XI SMA PGRI Babakan Cirebon, totaling 36 students. The results of this research showed that the digitalization of the Project Citizen learning model had an effect on improving students' intellectual skills with an average increase in pretest and posttest scores of 10%. Students' intellectual skills are part of their life skills as citizens or citizenship skills in the era of society 5.0.

Keywords: Digitalization, Project Citizen, Student Skills

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana digitalisasi model pembelajaran project citizen berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan intellectual siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *one group pretest dan posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa MA Madinatunnajah (78 siswa) dan SMA PGRI Babakan (108 siswa) dari keduanya berjumlah 186 siswa. Kemudian untuk teknik sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan mengambil sampel yang dijadikan kelas eksperimen yaitu siswa kelas XI MA Madinatunnajah Kota Cirebon yang berjumlah 21 siswa dan kelas XI SMA PGRI Babakan Kabupaten Cirebon yang berjumlah 36 siswa. Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa digitalisasi model pembelajaran project citizen berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan intellectual siswa dengan rata-rata besar peningkatan nilai pretes postes sebesar 10%. Keterampilan intelektual siswa menjadi bagian dari keterampilan hidup sebagai seorang warga negara atau keterampilan kewarganegaraan di era masyarakat 5.0.

Kata kunci: *Digitalisasi, Project Citizen, Keterampilan Siswa*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan media pembelajaran di era digital atau era society 5.0 saat ini mengalami kemajuan yang cukup pesat. Namun, meskipun teknologi telah maju pesat, penggunaannya dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya optimal. Banyak sekolah dan institusi pendidikan yang mengalami ketidaksiapan, kemudian masih bergulat dengan cara mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum dan pembelajaran. Hal ini menyebabkan kesenjangan antara teknologi yang tersedia dan penggunaannya dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Ketidaksiapan dalam menerima dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi juga berdampak pada pola budaya komunikasi di kalangan siswa. Tanpa panduan yang tepat, pola komunikasi digital yang terbentuk dapat menjadi tidak kondusif, dengan potensi menimbulkan dampak negatif seperti misinformasi, kurangnya etika digital, dan hilangnya kemampuan berkomunikasi secara langsung. Oleh karena itu, penting untuk mendidik siswa agar dapat memanfaatkan teknologi dengan bijak dan bertanggung jawab. Kebijakan dalam pemanfaatan teknologi merupakan bagian dari keterampilan intelektual seorang warganegara. Keterampilan ini penting bagi siswa menjadi penting di era society 5.0 agar tidak terjadi misinformasi dan disinformasi.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, pengguna media sosial di Indonesia per Januari 2022 sebanyak 191,4 juta atau 68,9 % total populasi Indonesia (Tinevss, 2022), pengguna ini didominasi oleh remaja yang masuk dalam kategori generasi Z. Penggunaan media sosial ini kemudian memunculkan pola komunikasi yang berbeda dikalangan remaja. Pola komunikasi digital yang kemudian menjadi budaya komunikasi digital. Jika melihat komentar diberbagai media sosial sering ditemukan berbagai komentar tidak bijak ketika membahas suatu masalah. Untuk itu pengembangan keterampilan intelektual siswa menjadi perhatian yang cukup penting, agar siswa nantinya mampu dengan bijak dan beradaptasi dengan baik serta memiliki keterampilan hidup. Keterampilan intelektual untuk hidup disini mengacu pada kemampuan seseorang untuk bertahan hidup, bijaksana dan bermartabat dimasyarakat (Prajapati, 2017).

Keterampilan intelektual ini merupakan suatu kemampuan untuk membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga bertanggung jawab sebagai warga negara (Wijaya, 2020). Beberapa hal yang menjadi bagian dari keterampilan intelektual diantaranya; Pertama, Keterampilan berpikir kritis yaitu kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan membentuk argumen yang logis berdasarkan bukti yang tersedia. Dalam konteks kewarganegaraan, berpikir kritis memungkinkan individu untuk mengevaluasi kebijakan publik, memahami berbagai perspektif, dan mengambil keputusan yang bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat; Kedua Pemecahan Masalah, yang merupakan keterampilan untuk mengidentifikasi masalah, merumuskan solusi, dan menerapkan strategi yang efektif untuk mengatasi tantangan. Keterampilan ini penting dalam kewarganegaraan, karena memungkinkan individu untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah sosial, seperti isu lingkungan, ketidakadilan sosial, atau masalah komunitas lainnya; Ketiga keterampilan berargumentasi, kemampuan untuk mengartikulasikan pendapat dengan jelas dan mendukungnya dengan alasan yang kuat merupakan keterampilan penting dalam kewarganegaraan; keempat, Kesadaran Sosial dan Empati, keterampilan intelektual juga mencakup kemampuan untuk memahami dan merasakan perspektif orang lain; Komunikasi efektif, komunikasi efektif melibatkan kemampuan untuk menyampaikan ide dan informasi secara jelas dan persuasif. Dalam kewarganegaraan, kemampuan ini penting untuk berpartisipasi dalam debat publik, mengadvokasi isu-isu tertentu, dan mempengaruhi kebijakan melalui dialog yang membangun (Rochmadi, 2024; Akhwani, 2018).

Keterampilan intelektual ini menjadi penting di era sekarang yang didominasi oleh teknologi digital, informasi mengalir dengan sangat cepat dan mudah diakses. Pentingnya keterampilan intelektual ini dikarenakan beberapa alasan; diantaranya untuk menghadapi Informasi yang berlimpah; agar siswa memiliki kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital dengan bijak; berpikir kritis dengan selalu memperhatikan keakuratan informasi di internet; memecahkan masalah yang kompleks; serta dapat beradaptasi dengan perubahan.

Secara sederhana keterampilan intelektual siswa ini diantaranya kemampuan mengidentifikasi untuk mengenali informasi yang jelas, mendeskripsikan informasi, menjelaskan sebab suatu peristiwa, mengevaluasi posisi berdasarkan kriteria tertentu, mengambil sikap dari permasalahan, hingga mengemukakan pendapat dari sikap yang diambil (Nggasa dkk, 2023). Apabila keterampilan intelektual ini tidak dimiliki siswa maka pola interaksi dan komunikasi dari cara memilah informasi yang tidak tepat dapat menjadi masalah berkepanjangan, mengingat saat ini siswa dapat mengakses informasi dari berbagai media dengan mudah dan murah. Untuk itu, diperlukan suatu treatment untuk mengidentifikasi dan meningkatkan keterampilan intelektual siswa. Salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan untuk meningkatkan keterampilan intelektual siswa yaitu model pembelajaran project citizen (Rohani, 2019).

Project Citizen merupakan model pembelajaran berbasis proyek yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pemerintahan dan kebijakan publik. Model ini dikembangkan oleh Center for Civic Education di Amerika Serikat dan telah diterapkan di berbagai negara untuk mendidik siswa menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab (Iriansyah, 2020). Dengan memperhatikan pembelajaran digital, maka digitalisasi model pembelajaran project citizen ini juga dilakukan oleh peneliti. Hal ini menjadi satu pendekatan sistematis untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Model pembelajaran project citizen yang saat ini diterapkan oleh guru disekolah masih dilakukan dengan format cetak, yaitu dengan mengumpulkan bahan, gambar-gambar yang dipotong kemudian ditempelkan pada styrofoam. Model Project citizen memiliki sifat yang generik dan universal, maka model pembelajaran ini telah diadopsi oleh 50 negara bagian di Amerika, dan diadopsi oleh berbagai negara di luar USA seperti Brazil, China, Columbia, Hungary, Indonesia, dll. Di masing-masing negara yang mengadopsi model pembelajaran ini adalah model yang dikembangkan oleh CCE (Center Civic Education) yang diterjemahkan ke dalam bahasa nasionalnya masing-masing dengan adaptasi sebagian dari isinya sesuai dengan konteks

negaranya masing-masing (Budimansyah, 2019). Project Citizen yang menekankan keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah dimasyarakat yang terus berubah dan berkembang. Pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan sosial dan teknologi dapat membantu siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah dengan kreatif, dan berkomunikasi dengan efektif. Pembelajaran dengan model project citizen dalam kajian ilmu sosial dapat mempengaruhi kompetensi kewarganegaraan siswa yang dalam kompetensi tersebut terdapat civic knowledge, civic skills dan civic disposition (Wijaya, 2018). Civic skills siswa diantaranya yaitu kecakapan intelektual (berpikir kritis, mencari solusi) dan kecakapan partisipasi (bekerjasama, memaparkan masalah, kecerdasan emosional). Civic skills siswa pada era digital sekarang ini penting untuk dikembangkan mengingat era saat ini dituntut untuk dapat beradaptasi dan berinteraksi dengan bijak, ketika dilingkungan masyarakat ataupun dimedia sosial (Hidayat, 2018).

Penelitian tentang model project citizen dalam mengembangkan keterampilan abad 21 sebelumnya pernah diteliti oleh (Fajri, 2021; Nurhidayah, 2021), kemudian pengaruh project citizen terhadap berpikir kritis pernah diteliti oleh (mukhlisotin, 2022), kemudian pengaruh project citizen terhadap civic disposition pernah diteliti oleh (Ahmadin dkk, 2023), penelitian tentang efektifitas model project citizen terhadap kemampuan literasi (Fasya dkk, 2024), penelitian tentang penerapan pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan dengan model project citizen terhadap penguatan nilai gotong royong (Gumelar dkk, 2023) tetapi belum ada yang meneliti tentang digitalisasi model pembelajaran project citizen untuk mengembangkan intellectual skills di era society 5.0 belum pernah dilakukan. Untuk itu berdasarkan beberapa fenomena permasalahan yang sudah dijabarkan dan berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di pada siswa di SMA PGRI Babakan dan MA Madinatunnajah Cirebon bahwa siswa pada usia persekolahan di jenjang tersebut merupakan masa pada usia produktif dan kreatif namun perlu penguatan keterampilan intelektual. maka tujuan dari penelitian ini untuk lebih dalam mengetahui bagaimana digitalisasi model pembelajaran project citizen berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan intellectual siswa. Dengan penerapan model pembelajaran yang diintegrasikan dalam materi pembelajaran diharapkan keterampilan siswa meningkat dan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode Quasi Eksperimen/ eksperimen semu, dengan desain penelitiannya one group pretest dan posttest Desain. Pada variasi metode ini observasi di bawah kondisi buatan yang mana kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh peneliti (Creswell, 2018). Desain ini merupakan desain penelitian kuasi eksperimen dimana variable dependen yang sama diukur pada kelompok partisipan sebelum (pretes) dan setelah (postes) diberikan perlakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Madrasah Aliyah (MA) Madinatunnajah yang berjumlah 78 siswa dan untuk siswa sekolah Menengah Atas (SMA) PGRI Babakan yang berjumlah 108 siswa. Total populasi berjumlah 186 siswa. Kemudian untuk teknik sampel yang digunakan adalah purposive sampling dengan mengambil sampel yang dijadikan kelas eksperimen yaitu siswa kelas XI MA Madinatunnajah Kota Cirebon yang berjumlah 21 siswa dan kelas XI SMA PGRI Babakan Kabupaten Cirebon yang berjumlah 36 siswa. Teknik purposive sampling merupakan teknik yang digunakan oleh peneliti secara sengaja berdasarkan karakteristik dan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan pembelajaran (Creswell, 2018; Junus, 2023). Dalam hal ini sampel tersebut diambil berdasarkan pertimbangan peneliti melihat kondisi dan kesesuaian materi pembelajaran. Sedangkan untuk teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket dan observasi. Sedangkan untuk instrumen pengumpulan data menggunakan lembar angket keterampilan intelektual. Sebelum disebarkan, peneliti melakukan pengujian validitas dan reliabilitas instrument terlebih dahulu. Hasil pengujian yang dilakukan menunjukkan tingkat validitas instrument masuk dalam kategori tinggi, dan tingkat reliabilitas menunjukkan nilai 0.844 atau masuk dalam kategori sangat tinggi.

C. Pembahasan

1. Pelaksanaan Digitalisasi Pembelajaran Project Citizen

Pelaksanaan model pembelajaran project citizen berbasis digital, peneliti mengadopsi pada sintaks atau tahapan pembelajaran project citizen yang dikembangkan oleh (Budimansyah, 2019). Adapun tahapan penerapan dikelas yang disesuaikan dengan kegiatan penelitian sebagai berikut: Pertama, mengidentifikasi masalah, pengajar terlebih dahulu menyampaikan dan menjelaskan mengenai bahan ajar atau materi yang dipelajari di kelas. Selanjutnya, pengajar mengajak untuk melihat dan mengingat berbagai persoalan yang mengenai materi tersebut. Ketika pelaksanaan

penelitian di MA Madinatunnajah dan SMA PGRI Babakan, siswa mengidentifikasi banyak masalah yang berkaitan dengan kegiatan mereka, diantaranya siswa membolos, membuang sampah sembarangan, merokok, berkata kata kasar dan tidak sopan, tidur ketika dikelas, tidak mematuhi rambu rambu lalu lintas, tidak mengerjakan tugas dari guru, dan beberapa yang lainnya. Tahapan yang kedua, memilih masalah untuk bahan kajian kelas. siswa bermusyawarah dan diberikan kebebasan dalam memilih masalah sebagai kajian kelas dengan mendiskusikan terlebih dahulu dari semua informasi permasalahan yang berbeda. Siswa memilih satu masalah yang dianggap penting dan dianggap harus mencari jalan keluar atas permasalahan tersebut dan untuk bahan kajian kelas. Selanjutnya tahapan ketiga siswa mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, boleh menggunakan *smartphone* atau media yang lainnya. Adapun proses kegiatan siswa ketika sedang mencari dari mengumpulkan informasi dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1. Proses Diskusi dan Pengumpulan Informasi Siswa

Selanjutnya pada tahapan keempat, mengembangkan portofolio kelas. Pada tahap ini, masing-masing kelompok diberikan tanggung jawab untuk mengembangkan portofolio dari hasil informasi yang sudah dikumpulkan sebelumnya. Pengembangan portofolio ini dilakukan dengan berbantuan aplikasi *canva*. Hal ini dilakukan dengan harapan agar hasil pengembangan portofolio berbentuk digital dan bisa disebarluaskan dengan lebih mudah. Nantinya portofolio ini akan ditampilkan di depan kelas. Masing masing kelompok membuat empat bagian portofolio yang didalamnya terdapat identifikasi masalah yang dipilih, kebijakan yang sudah ada, kebijakan alternatif yang ditawarkan dan langkah-langkah solusi untuk mencapai kebijakan alternatif. Kemudian tahapan yang terakhir atau kelima adalah menyajikan portofolio, siswa menyajikan hasil kerjanya. Presentasi pada saat *project citizen* ini dapat juga disebut dengan *showcase*, siswa akan mempunyai pengalaman belajar bagaimana menyampaikan informasi yang telah dikumpulkan dan menjelaskan ide-ide dan hasil pemikirannya kepada orang lain.

Setelah siswa menyampaikan informasi dan ide tersebut, kemudian dilakukan proses diskusi dan evaluasi bersama dengan siswa yang lain. Berikut aktivitas siswa ketika melakukan presentasi hasil project pada gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Presentasi Hasil Project Citizen Berbentuk Digital

Pada gambar 2 dapat dilihat bahwa siswa sedang mempresentasikan hasil digitalisasi project citizen yang dibuat menggunakan canva dan disajikan menggunakan proyektor. Sebelum digitalisasi, project citizen disajikan dalam bentuk kertas atau portofolio yang disusun sedemikian rupa berbantuan gunting dan alat tulis lainnya. Dalam hal antusias sebenarnya menggunakan metode digital ataupun non digital keduanya sama sama baik, namun jika melihat dari sisi efektifitas, maka digitalisasi pembelajaran akan memberikan nilai efektif, baik waktu dan biaya, sebagaimana disampaikan oleh peneliti lain bahwa pembelajaran digital akan memberikan keefektifan tanpa mengurangi makna pembelajaran (Purwanti, 2023).

2. Peningkatan Keterampilan Intelektual Siswa dari data pretes dan postes

Pelaksanaan penelitian, angket disebar kepada siswa untuk mendapatkan nilai pretes. Setelah didapatkan nilai pretes, peneliti melakukan penerapan model pembelajaran project citizen berbasis digital. Hasil pengolahan data penelitian tentang keterampilan intelektual di MA Madinatunnajah dan SMA PGRI Babakan berdasarkan pretes dan postes dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Pretes dan Postes Keterampilan Intelektual

Nomor Pernyataan	Pretes		Postes		Peningkatan (%)
	Total Skor	Rata-rata	Total Skor	Rata-rata	
1	97	3.03	120	3.75	14%
2	90	2.81	113	3.53	14%
3	80	2.50	98	3.06	11%
4	90	2.81	103	3.22	8%
5	90	2.81	102	3.19	8%
6	87	2.72	107	3.34	12%
7	76	2.38	93	2.91	11%
8	98	3.06	106	3.31	5%
9	100	3.13	118	3.69	11%
10	104	3.25	118	3.69	9%
			Rata-rata		10%

Berdasarkan data table 1 diatas menunjukkan bahwa keterampilan intelektual siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan dengan peningkatan antara data pretes dan postes. Persentase peningkatan terkecil yaitu 5 % dan tertinggi 14 %, dan untuk rata rata peningkatan sebesar 10%. Dengan penjabaran pada item angket nomor 1 dengan pernyataan “Saya mampu memahami dan mengidentifikasi masalah masalah social” terdapat peningkatan sebesar 14 %, pada item angket nomor 2 dengan pernyataan “Saya mampu mengetahui penyebab-penyebab masalah masalah social” terjadi peningkatan sebesar 14 %, pada item angket nomor 3 dengan pernyataan “Saya mampu menuliskan permasalahan utamanya yang dipilih” terdapat peningkatan sebesar 11 %, pada item angket nomor 4 dengan pernyataan “Saya mampu menyampaikan secara lisan tentang permasalahan yang dipilih” terdapat peningkatan sebesar 8 %, pada item angket nomor 5 dengan pernyataan “Saya mampu menjelaskan akibat dari peristiwa masalah social” terdapat peningkatan sebesar 8 %, pada item angket nomor 6 dengan pernyataan “Saya mampu memahami pentingnya mengkaji permasalahan sosial” terdapat peningkatan sebesar 12 %, pada item angket nomor 7 dengan pernyataan “Saya mampu mengkaji dan mengevaluasi pemilihan masalah social” terdapat peningkatan sebesar 11 %, pada item angket nomor 8 dengan pernyataan “Saya mampu memahami sikap orang lain terhadap permasalahan social” terdapat peningkatan sebesar 5 %, pada item angket nomor 9 dengan pernyataan “Saya mampu menentukan

sikap apabila terhadap pilihan solusi baru” terdapat peningkatan sebesar 11 %. Pada item sngket nomor 10 dengan pernyataan “Saya mampu memahami perbedaan pendapat dan merespon argumentasi yang tidak disepakati” terdapat peningkatan sebesar 9 %.

Peningkatan keterampilan intelektual tersebut dipengaruhi oleh pemahaman terhadap materi pembelajaran maupun pada project permasalahan yang sedang didiskusikan, kemudian memilih masalah yang kontekstual dengan kehidupan siswa ternyata mempengaruhi partisipasi dalam pola diskusi siswa. Semakin kontekstual maka akan semakin antusias untuk berdiskusi (Muhartini, 2023). Namun apabila masalah yang diambil tidak kontekstual maka sangat dimungkinkan dalam diskusi didominasi oleh beberapa siswa saja (Nababan, 2023). Setelah didapatkan data peningkatan keterampilan intelektual siswa, peneliti melakukan beberapa pengujian untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran project citizen terhadap keterampilan intelektual siswa.

Selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas data pretes postes *intellectual skills*. Dari hasil pengujian yang dilakukan didapatkan bahwa nilai signifikansi pretes *intellectual skill* sebesar $0.037 < 0.05$ maka data berdistribusi tidak normal. Sedangkan nilai signifikansi postes *intellectual skill* sebesar $0.149 > 0.05$ maka data berdistribusi normal. Selanjutnya pengujian hipotesis menggunakan statistika non parametrik dengan uji Wilcoxon, karena terdapat data yang berdistribusi tidak normal. Berdasarkan pengolahan data yang dilakukan di SPSS, maka didapatkan hasil pengujiannya pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Uji Hipotesis *Intellectual Skills*

Test Statistics ^b	
	Postes_IntelektualSkill - Pretes_IntelektualSkill
Z	-3.557 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS pada tabel 2 diketahui bahwa *intellectual skill* memiliki nilai *Sig.(2-tailed)* atau P-Value sebesar 0,00. Karena nilai *Sig.(2-tailed)* 0,00

$< 0,05$ maka bermakna H_0 ditolak dan H_1 diterima pada $\alpha = 5\%$. Jadi kesimpulannya yaitu terdapat pengaruh digitalisasi model pembelajaran *project citizen* terhadap peningkatan *intellectual skills* siswa.

3. Pengaruh Digitalisasi Model Pembelajaran *Project Citizen* Terhadap Peningkatan *Intellectual Skills* Siswa

Digitalisasi model pembelajaran *project citizen* memberikan pengaruh terhadap peningkatan *intellectual skills* siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis yang sudah dilakukan. Adapun peningkatan yang terjadi masih dalam kategori sebagian kecil. Namun dari observasi dan pengisian postes menunjukkan bahwa siswa mampu lebih baik dalam memahami dan mengidentifikasi masalah masalah social, mampu lebih baik mengetahui penyebab-penyebab masalah masalah social, mampu menuliskan permasalahan utamanya yang dipilih dalam kertas karton untuk portofolio, mampu menyampaikan secara lisan tentang permasalahan yang dipilih dalam diskusi, mampu lebih baik dalam menjelaskan akibat dari peristiwa masalah sosial, mampu memahami pentingnya mengkaji permasalahan sosial, mampu mengkaji dan mengevaluasi pemilihan masalah social, mampu memahami sikap orang lain terhadap permasalahan sosial, mampu menentukan sikap apabila terhadap pilihan solusi baru, mampu memahami perbedaan pendapat dan merespon argumentasi yang tidak disepakati (Mollah, 2019; Rohmiyati, 2023).

Peningkatan *intellectual skills* siswa juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya: 1) Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, dalam hal ini terdapat siswa yang menunjukkan diri sangat siap, cukup siap dan kurang siap mengikuti pembelajaran. Ketika diorientasikan model terdapat siswa yang fokus dengan kegiatan mandiri dan ketika diskusi penerapan terdapat siswa yang pasif dalam memberikan pendapatnya (Lestari, 2022; Jannah, 2024). 2) Keterbatasan waktu dalam penerapan model pembelajaran, penerapan digitalisasi model pembelajaran ini berlangsung selama tiga hari berturut-turut, sehingga siswa belum memiliki waktu yang cukup untuk memaksimalkan eksplorasi masalah dan informasi kontekstual, serta terbatasnya waktu untuk menyusun dan menginovasikan portofolio digital. 3) Motivasi belajar siswa, terdapat siswa yang memiliki motivasi untuk benar benar belajar, namun ada juga siswa yang memiliki motivasi untuk melengkapi daftar kehadiran saja, sehingga semangat dan antusiasme siswa tidak maksimal. Motivasi siswa secara umum yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, penerapan model pembelajaran *project citizen* digital ini juga menjadi stimulus bagi motivasi ekstrinsik (Alawiyah, 2019; Leuwol dkk, 2023). Ketika

motivasi intrinsik maupun ekstrinsiknya baik, maka ketika siswa mengikuti pembelajaran akan lebih semangat dan harapannya bersampak pada keterampilan intelektual siswa (Alfath, 2023).

D. Simpulan

Digitalisasi model pembelajaran project citizen dapat dengan baik diterapkan dan diterima oleh siswa. Pada setiap tahapan atau sintaks pelaksanaan model pembelajaran siswa dapat mengikuti dengan baik. Digitalisasi model pembelajaran project citizen memberikan pengaruh terhadap peningkatan keterampilan intelektual siswa di era society 5.0 atau yang disebut juga era digital. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil pengolahan data dan pengujian bahwa hipotesis penelitian (H1) dapat diterima. Kemudian rata-rata peningkatannya yaitu sebesar 10% yang dilihat dari data pretes dan postes siswa. Peningkatan keterampilan intelektual siswa juga dipengaruhi oleh kesiapan belajar siswa, intensitas waktu belajar dan juga motivasi belajar siswa baik motivasi dari dalam diri siswa atau dari factor luar siswa. Karena sejatinya kesuksesan belajar dikelas dipengaruhi oleh banyak factor baik dari dalam diri siswa maupun dari luar siswa. Penerapan model pembelajaran project citizen digital ini bisa menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadin, A., Ilham, M. J., Mursidin, M., & Agaman, I. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Citizen Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Civic Disposition Peserta Didik di Kelas V SDN Taloyon Kecamatan Pagimana. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 1842-1862.
- Akhwani, A. (2018). Permbelajaran Ppkn Dengan Value Clarification Technique Berbantuan Role Playing Terhadap Keterampilan Intelektual Siswa SMA. *Education and Human Development Journal*, 3(2).
- Alawiyah, T., Supriatna, E., & Yuliani, W. (2019). Pengaruh motivasi intrinsik dan kesadaran metakognitif terhadap prestasi akademik siswa. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice, and Research*, 3(02), 91-98.
- Alfath, A., Usman, A., & Utomo, A. P. (2023). Analisis motivasi belajar siswa dalam implementasi pembelajaran berdiferensiasi. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 7(2), 132-140.
- Budimansyah, D. (2019). Inovasi Pembelajaran Project citizen. Bandung: Program Studi PKN SPs UPI.
- Creswell, John W. 2018. *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating*

Quantitative and Qualitative Research. New Jersey: Pearson Education Inc.

- Fajri, I. (2021). Implementation of The Project citizen Model In 21st Century Learning: The Project citizen. *PENCERAHAN*, 15(2), 169-187
- Fasya, N. A., Wiranti, D. A., & Hamidaturrohman, H. (2024). Efektivitas Model Project Citizen untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 5 SDN 2 Tahunan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 930-942.
- Gumelar, A., Maftuh, B., Hakam, K. A., & Budimansyah, D. (2023). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Project Citizen untuk Penguatan Karakter Gotong Royong. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(1), 37-45.
- Hidayat, A. S., & Kristiana, I. F. (2018). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensi Bermedia Sosial Pada Siswa Sma Negeri 11 Semarang. *Jurnal Empati*, 5(4), 694-699.
- <https://www.tinewss.com/indonesia-news/pr-1853617810/jumlah-pengguna-media-sosial-di-indonesia-pada-tahun-2022#>
- Iriansyah, H. S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Project Citizen untuk Meningkatkan Critical Thinking Mahasiswa. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 62-72.
- Jannah, H. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP KETERAMPILAN INTELEKTUAL SISWA PADA MATERI MANUSIA DAN LINGKUNGAN DI KELAS V SDN LAMBARO ANGAN (Doctoral dissertation, Universitas Bina Bangsa Getsempena).
- Junus, A., Hsu, Y. C., Wong, C., & Yip, P. S. (2023). Is internet gaming disorder associated with suicidal behaviors among the younger generation? Multiple logistic regressions on a large-scale purposive sampling survey. *Journal of psychiatric research*, 161, 2-9.
- Lestari, I., & Ilhami, A. (2022). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa SMP: Systematic review. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 135-144.
- Leuwol, F. S., Basiran, B., Solehuddin, M., Vanchapo, A. R., Sartipa, D., & Munisah, E. (2023). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(3), 988-999.
- Mollah, M. K. (2019). Kepercayaan diri dalam peningkatan keterampilan komunikasi. *El-Banat: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 9(1), 1-20.
- Muhartini, M., Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran Kontekstual dan Pembelajaran Problem Based Learning. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*,

1(1), 66-77.

- Mukhlisotin, F. A. (2022). Pengaruh model pembelajaran project citizen terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(1), 214.
- Nababan, D., & Sipayung, C. A. (2023). Pemahaman Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Model Pembelajaran (Ctl). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 825-837.
- Nggasa, H., Rahmadi, R., Sandy, A. T., & Putri, A. E. (2023). Pengaruh Model PBL Berbasis Media Video terhadap Keterampilan Intelektual pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X SMAN 11 Samarinda. *geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi*, 4(1), 31-44.
- Nurhidayah, D., & Afifa, A. N. (2021). Penerapan Project Citizen Dalam Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21. *Jurnal Pendidikan Politik, Hukum Dan Kewarganegaraan*, 11(1).
- Prajapati, R., Sharma, B., & Sharma, D. (2017). Significance of life skills education. *Contemporary Issues in Education Research (CIER)*, 10(1), 1-6.
- Purwanti, I., Indira, I., Sulistyowati, R., Isfadia, H., & Santoso, S. (2023). Pengenalan Dasar Chromebook sebagai Digitalisasi Pembelajaran. *Ahmad Dahlan Mengabdi*, 2(1), 6-10.
- Rochmadi, N. W., Efendi, Y., & Rochastuti, L. A. (2024). Keterampilan Intelektual Warganegara: Studi Pada Peserta Didik Smkn 2 Tulung Agung. *Jurnal Civic Hukum*, 9(1).
- Rohani, R., & Rube'i, M. A. (2019). Peningkatan Keterampilan Intelektual melalui Penerapan Model Project Citizen pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Vox Edukasi*, 10(2), 547771.
- Rohmiyati, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Citizen Dalam Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan: Bahasa. *ABEC Indonesia*, 337-346.
- Wijaya, A. K. (2018). Pengaruh Model Bermain Peran Berbantuan Multimedia Dalam Pembelajaran PPKn Terhadap Keterampilan Kewarganegaraan Peserta Didik (Universitas Pendidikan Indonesia).
- Wijaya, A. K., Gitono, U., & Adha, M. M. (2020). Kontribusi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Model Role Playing untuk Pengembangan Keterampilan Intelektual Siswa. *Jurnal Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan Universitas Tanjungpura*, 1(2), 130-139.