

PENERAPAN MODEL *PROJECT CITIZEN* BERBASIS MOODLE DALAM PENGEMBANGAN PENDIDIKAN DI ERA INDUSTRI 4.0.

Widya Gustian Ramadhanty¹, Kurnia Sri Wahyuni², Deni Zein Tarsidi³

^{1,2,3} Universitas Pasundan Bandung

uwieramadhanty@gmail.com¹, Kurniasriwahyuni490@gmail.com², denizein@unpas.ac.id³

ABSTRACT

Conventional learning models commonly used in schools are assessed less effectively in the era of the 4.0 Industrial Revolution. Smart Solutions to prepare the competitiveness of the nation is through innovative education. Learning methods affect student learning outcomes, so to attract learning, innovative learning methods are needed through learning media. The writing of this written idea aims to implement a model-based learning Project Citizen Moodle in Education development in the 4.0 industrial era. Considering technological literacy is indispensable to improve the competitiveness of the nation in the era of the 4.0 Industrial Revolution. In the field of education. The research method uses a qualitative approach, using the data collection techniques that are library studies. The result is that the model of Moodle-based citizen Project learning can have an impact on the field of education in the 4.0 industrial era. The effectiveness of the learning process by using a Moodle-based citizen project model is higher than that of learning using conventional learning methods.

Keywords: *Project Citizen, Moodle, Industry 4.0.*

ABSTRAK

Model pembelajaran konvensional yang biasa digunakan di sekolah dinilai kurang efektif di era revolusi industri 4.0. *Smart solution* untuk mempersiapkan daya saing bangsa adalah melalui pendidikan yang inovatif. Metode pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga untuk menarik minat belajar, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif melalui media pembelajaran. Penulisan gagasan tertulis ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran *project citizen* berbasis moodle dalam pengembangan pendidikan di era industri 4.0. mengingat literasi teknologi sangat dibutuhkan untuk meningkatkan daya saing bangsa di era revolusi industri 4.0. di bidang pendidikan. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu studi pustaka. Hasil yang didapat adalah model pembelajaran *project citizen* berbasis moodle dapat memberikan dampak pada bidang pendidikan di era industri 4.0. Efektifitas dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *project citizen* berbasis moodle lebih tinggi dari pada pembelajaran yang menggunakan metode belajar konvensional.

Kata kunci: *Project Citizen, Moodle, Industri 4.0.*

I. PENDAHULUAN

Permasalahan yang dihadapi Indonesia dalam bidang pendidikan menggambarkan betapa rendahnya kualitas pendidikan negeri ini. Inovasi pendidikan diperlukan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu permasalahan yang menjadi urgensi pendidikan adalah guru yang tidak kompeten. Tidak kompeten disini adalah guru yang tidak memiliki kompetensi atau keahlian pada bidangnya dan guru yang tidak bisa mengikuti perkembangan zaman pada era serba digital. Model pendidikan konvensional dengan pola pikir pendidik yang ortodoks menjadikan peserta didik tidak memiliki motivasi belajar dan sulit mencapai literasi pendidikan berbasis IT.

Permasalahan tersebut harus segera diselesaikan dengan mengubah pola pembelajaran yang selama ini dianggap kurang tepat. Bidang pendidikan tidak boleh kalah saing dengan bidang lainnya seperti ekonomi, ketahanan pangan, kebudayaan, dan lainnya. Kualitas dalam bidang pendidikan harus ditingkatkan pada era revolusi industri 4.0. yang saat ini tengah digaungkan dunia sebagai era digital dan perdagangan bebas dalam upaya memajukan sektor perdagangan dan industri untuk meningkatkan perekonomian dan kesejahteraan negara yang terlibat di dalamnya.

Dampak dari revolusi industri 4.0. berimbas pada bidang pendidikan. Permasalahan yang timbul dan membuat Indonesia tidak siap bersaing dalam era industri 4.0. dapat diatasi melalui inovasi pendidikan. Guru dituntut profesional dan kompeten sesuai dengan bidangnya untuk memperbaiki kualitas pendidikan. Guru harus mengikuti perkembangan zaman yang berbasis IT untuk mengimbangi pembelajaran di era industri 4.0. Menggunakan pola dan model pembelajaran konvensional memang tidak salah, namun era industri 4.0. menuntut guru dan peserta didik untuk mampu mengembangkan potensi dan pengetahuan melalui teknologi yang semakin canggih.

Pemilihan model pembelajaran dan sarana belajar yang tepat menjadi solusi untuk memecahkan permasalahan di atas. *Project citizen* berbasis moodle adalah inovasi pendidikan yang tepat dalam menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0. saat ini. Model pembelajaran *project citizen* mampu mengasah intelektualisme dan etika peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran, khususnya PPKn. Moodle menjadi media berbasis IT yang dipakai oleh guru dalam menyampaikan materi menggunakan model pembelajaran *project citizen*.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dari penulisan karya tulis ilmiah ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana inovasi pembelajaran dengan *project citizen* untuk menghadapi revolusi industri 4.0.?
2. Bagaimana model pembelajaran *project citizen* pada mata pelajaran PPKn berbasis moodle dalam menghadapi revolusi industri 4.0.?
3. Bagaimana kebermaknaan pembelajaran PPKn menggunakan *project citizen* berbasis moodle?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui tujuan penulisan karya tulis ilmiah ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan informasi, sumbangan pengetahuan, dan gagasan baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui inovasi pembelajaran dengan *project citizen* dalam menghadapi revolusi industri 4.0. peserta didik sehingga menjadi warga negara yang baik dan nantinya akan meneruskan perjuangan bangsa Indonesia.
2. Mengetahui model pembelajaran dan dampak dari *project citizen* berbasis moodle bagi guru dan peserta didik dalam upaya meningkatkan daya saing bangsa menghadapi revolusi industri 4.0. melalui inovasi pendidikan.
3. Diharapkan dapat memberikan esensi terhadap mata pelajaran khususnya

PPKn. Menjadikan guru dan peserta didik sebagai bagian dari *civil society* dalam upaya membentuk pribadi *civic virtue*.

Manfaat tersebut ditujukan untuk berbagai pihak, lebih spesifiknya adalah sebagai berikut:

a. Bagi peserta didik

Peserta didik yang notabene nya merupakan generasi milenial Y dan Z harus memiliki etika berlandaskan Pancasila dan menjadi warga negara yang cakap wenang bertindak melalui asas-asas kewarganegaraan melalui mata pelajaran PPKn, sehingga menjadi bagian dari *civil society* di era industri 4.0.

b. Bagi guru

Bagi guru, sebagai tenaga pendidik yang dapat mengantarkan peserta didik menjadi bagian dari *civil society* di era industri 4.0. model pembelajaran project citizen berbasis moodle merupakan sarana inovasi pendidikan yang dapat menunjang proses belajar mengajar di kelas, sehingga guru memberikan kontribusi dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang siap bersaing di era industri 4.0. melalui bidang pendidikan.

c. Bagi Perguruan Tinggi

Universitas Pasundan memiliki fakultas keguruan ilmu pendidikan dan jurusan PPKn. Sehingga untuk mencetak calon guru PPKn yang profesional diperlukan kompetensi yang menunjang profesionalitas guru, yaitu kreatif, inovatif dalam memilih model dan media pembelajaran, memiliki moralitas dan etika yang baik sebagai warga negara yang beradab, serta melek teknologi untuk menunjang pemahaman peserta didik pada saat transfer ilmu di kelas. Sehingga lulusan program studi PPKn FKIP Universitas Pasundan dapat diperhitungkan kualitasnya dan menjadi jawaban dalam permasalahan serta tantangan di era revolusi industri 4.0.

II. METODE

Dalam penelitian ini dilakukan pendekatan kualitatif, yang bertujuan memahami suatu situasi sosial, peristiwa, peran, interaksi dan kelompok. Menurut John W. Creswell, seorang ahli psikologi pendidikan dari University of Nebraska, dalam Lincoln (1994, h. 150) “Metode Pendekatan Kualitatif merupakan sebuah proses investigasi”. Menurut Husein Umar (1999, h. 81), “Metode kualitatif ini “memberikan informasi yang mutakhir sehingga bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta lebih banyak dapat diterapkan pada berbagai masalah”.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain studi pustaka, yaitu kegiatan untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang menjadi obyek penelitian. Studi kepustakaan adalah kegiatan untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang menjadi obyek penelitian. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku-buku, karya ilmiah, tesis, disertasi, ensiklopedia, internet, dan sumber-sumber lain. Dengan melakukan studi kepustakaan, peneliti dapat memanfaatkan semua informasi dan pemikiran-pemikiran yang relevan dengan penelitiannya.

Peranan studi kepustakaan sebelum penelitian sangat penting sebab dengan melakukan desain ini hubungan antara masalah, penelitian-penelitian yang relevan dan teori akan menjadi lebih jelas. Hal ini dapat menunjang penelitian, baik melalui teori-teori yang sudah ada maupun oleh bukti nyata yang konkret yaitu hasil penelitian, kesimpulan dan saran. Studi kepustakaan adalah proses mengadakan penelitian dengan cara mempelajari dan membaca literatur-literatur yang ada hubungannya dengan permasalahan yang menjadi obyek penelitian.

Dengan melakukan studi kepustakaan, peneliti dapat memanfaatkan semua informasi dan pemikiran-pemikiran yang relevan dengan penelitiannya. Menurut

Nasution (1996, h. 11) mengemukakan bahwa dalam penelitian kualitatif sering berupa studi pustaka. Sedangkan menurut Arikunto (2006) “penelitian studi pustaka adalah metode pengumpulan data dengan mencari informasi lewat buku, majalah, koran dan literatur lainnya yang bertujuan untuk membentuk sebuah landasan teori”.

Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas dalam upaya Penerapan Model *Project Citizen* Berbasis Moodle dalam Pengembangan Pendidikan di Era Industri 4.0. sehingga menjadi inovasi pendidikan dalam menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0.

Menurut M.Nazir dalam bukunya yang berjudul ‘Metode Penelitian’ mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan : “Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.” (Nazir,1988: 111).

Studi pustaka dilakukan sebelum penulis memulai penelitiannya, hal ini bertujuan, diantaranya untuk menemukan informasi yang relevan sesuai dengan objek penelitian dan menambah pengetahuan mengenai masalah yang diteliti. Dengan melakukan studi pustaka, penulis dapat menemukan masalah yang akan dijadikan objek penelitian, hal ini sangat berguna ketika penulis belum menemukan objek yang akan diteliti.

Tujuan dari studi pustaka adalah untuk mendapatkan landasan teori yang dapat dijadikan pedoman ketika melakukan pemecahan masalah dan merumuskan hipotesis yang akan diuji. Dengan melakukan studi pustaka, penulis dapat menghindari penelitian terhadap aspek-aspek dari suatu permasalahan yang telah diteliti sebelumnya. Penulis melakukan penelitian menggunakan desain studi pustaka terhadap Penerapan Model *Project Citizen* Berbasis Moodle

dalam Pengembangan Pendidikan di Era Industri 4.0.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A.Inovasi Pembelajaran Dengan Project Citizen Untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0.

Model pembelajaran *project citizen* adalah suatu instructional treatment yang berbasis masalah untuk mengembangkan pengetahuan, kecakapan dan watak kewarganegaraan demokratis yang memungkinkan dan mendorong *civil society* dalam tujuan untuk menjadikan *civic virtue*. Model ini pertama kali digunakan di California pada tahun 1992 dan kemudian dikembangkan menjadi satu program nasional oleh *Center for Civic Education (CCE)* dan Konferensi Nasional Badan Pembuat Undang-Undang Negara pada tahun 1995. Menurut Budimansyah (2002, hlm. 4) ada tiga landasan pemikiran pembelajaran berbasis *project citizen* yang terdiri dari:

1. Empat Pilar Pendidikan meliputi *learning to do, learning to know, learning to be and learning to life together*.
2. Konstruktivisme.
3. *Democratic teaching*

Landasan pembelajaran model *project citizen* yaitu menempatkan peserta didik pada posisi sentral dalam pembelajaran dengan menggunakan paradigma *how we think* yang berkaitan dengan empat pilar pendidikan, teori belajar konstruktivisme dan *democratic learning*. Hal tersebut mengarahkan peserta didik agar dapat mengembangkan *civic competence* yang meliputi *civic knowledge, civic skill* dan *civic disposition*.

Budimansyah (2009, hlm. 2) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran model *project citizen* yaitu: “*Project citizen* bertujuan untuk melatih para peserta didik secara aktif dalam memecahkan masalah di sekolah dan pemerintah serta masyarakat tempat mereka berinteraksi. Peran guru dalam model pembelajaran ini adalah

sebagai instruktur dan fasilitator yang memberi pada peserta didik tentang sumber-sumber informasi yang baru, membantu mengadakan kontak-kontak dan membekali para peserta didik pada waktu mengadakan penelitian. Yang menarik dari model pembelajaran ini adalah keikutsertaan peserta didik secara aktif dalam membahas permasalahan-permasalahan yang menyangkut kebijakan publik”. Strategi instruksional yang digunakan dalam model ini, padadarnya bertolak dari strategi “*Inquiry Learning, Project Based Learning, Discovery Learning, Problem Solving Learning, Reseach Oriented Learning*” yang dikemas dengan model “*Project*” ala John Dewey. Sejalan dengan itu Budimansyah (2009, hlm. 33-103) mengemukakan langkah-langkah model *project citizen* sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi masalah kebijakan publik dalam masyarakat.
- 2) Memilih suatu masalah untuk dikaji oleh kelas.
- 3) Mengumpulkan informasi yang terkait pada masalah tersebut.
- 4) Mengembangkan *project citizen* kelas.
- 5) Menyajikan *project citizen*.
- 6) Melakukan refleksi pengalaman belajar.

Inovasi pembelajaran dengan menggunakan model *project citizen* adalah hal yang tepat, karena dalam menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0. memerlukan sumber daya manusia yang unggul dan kompeten. Salah satu penyebab kurangnya daya saing manusia usia produktif adalah rendahnya kualitas pendidikan yang disebabkan *style* pembelajaran yang masih konvensional dan ortodoks. Peserta didik tidak memiliki semangat belajar yang tinggi apabila model pembelajaran tidak menunjang materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga, *project citizen* hadir sebagai inovasi dalam pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan dalam upaya menjadikan peserta didik yang *civic virtue*.

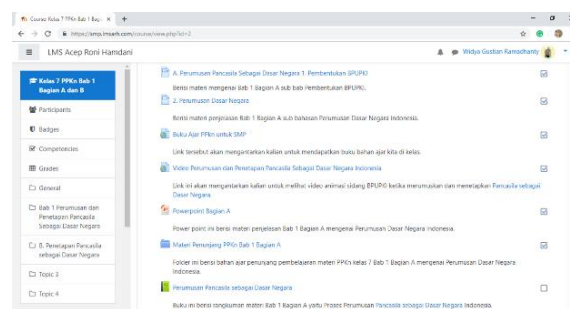
Revolusi industri 4.0. memberi kesempatan bagi Indonesia untuk berinovasi dalam berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan. Revolusi yang fokus

pada pengembangan berbagai bidang berbasis digital dinilai menguntungkan bagi Indonesia. Pengembangan ekonomi, industry, pendidikan, karakter, lingkungan, dan kebudayaan berbasis digital adalah pasar dan bakat yang Indonesia miliki. Revolusi industri 4.0. meningkatkan efisiensi mutu sumber daya manusia di Indonesia.

Sehingga melihat dari definisi dan karakteristik dari model *project citizen* dan industri 4.0. di atas, maka model pembelajaran *project citizen* sangatlah efektif bagi peserta didik dalam menghadapi tantangan era revolusi industri 4.0. yang saat ini telah menggaung di dunia. Model pembelajaran *project citizen* dapat menjadi solusi inovasi pendidikan era industri 4.0.

B. Model Project Citizen Pada Mata Pelajaran PPKn Berbasis Moodle Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0.

Moodle adalah sebuah nama untuk suatu program aplikasi yang dapat merubah media pembelajaran ke dalam bentuk web. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk masuk ke dalam “ruang kelas digital” untuk mengakses materi pembelajaran. Dengan menggunakan Moodle, kita dapat membuat materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik dan lain-lain. Moodle itu sendiri adalah singkatan dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*.



Gambar 1. Tampilan Moodle Penulis
Sumber: Penulis

Model pembelajaran *project citizen* adalah suatu instructional treatment yang berbasis masalah untuk mengembangkan

pengetahuan, kecakapan dan watak kewarganegaraan demokratis yang memungkinkan dan mendorong *civil society* dalam tujuan untuk menjadikan *civic virtue*. Model ini pertama kali digunakan di California pada tahun 1992 dan kemudian dikembangkan menjadi satu program nasional oleh *Center for Civic Education (CCE)* dan Konferensi Nasional Badan Pembuat Undang-Undang Negara pada tahun 1995.

Secara singkat, pengertian industri 4.0 adalah trend di dunia industri yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi *cyber*. Pada industri 4.0., teknologi manufaktur sudah masuk pada trend otomatisasi dan pertukaran data. Hal tersebut mencakup sistem *cyber-fisik*, *Internet of Things (IoT)*, komputasi awan, dan komputasi kognitif.

Project citizen sangat erat kaitannya dengan mata pelajaran PPKn. Selain karakteristik model pembelajaran *project citizen* yang dapat menjadi inovasi dalam bidang pendidikan di tengah menggaungnya revolusi industri 4.0., model pembelajaran *project citizen* juga mendorong peserta didik untuk memiliki kecakapan dan watak kewarganegaraan yang demokratis sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945 sebagai dasar negara. *Project citizen* menjadi bagian dalam *civil society* yaitu masyarakat madani yang berkembang dalam keberadaban untuk memajukan negaranya sebagai bentuk kewajiban seorang warga negara yang baik. *Civil society* ini erat kaitannya untuk menjadikan warga negara yang *civic virtue* yaitu warga negara yang atas kesadarannya mau dan mampu ikut serta dalam usaha pembangunan dan bela negara secara sukarela dan inisiatif muncul dari dalam diri sendiri tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Model pembelajaran *project citizen* berbasis moodle adalah model pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat mewujudkan tujuan utama mata pelajaran PPKn yaitu menjadikan warga negara yang baik, mematuhi hak dan kewajiban seorang warga negara sebagai bagian dari *civil society*

dalam mewujudkan warga negara yang *civic virtue*. Sehingga tampilan *project citizen* berbasis moodle di atas adalah pengganti *project citizen* konvensional yang menggunakan karton atau biasa disebut peta singkap. Model pembelajaran *project citizen* berbasis moodle sangat tepat menjadi inovasi pendidikan dalam upaya meningkatkan daya saing bangsa dalam revolusi industri 4.0.

C. Kebermaknaan Pembelajaran PPKn Menggunakan Project Citizen Berbasis Moodle

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dari jenjang Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Pendidikan Kewarganegaraan harus memberikan perhatiannya kepada pengembangan nilai, moral, dan sikap perilaku siswa. Misi dari Pendidikan Kewarganegaraan sendiri adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Sejatinya, Pendidikan Kewarganegaraan adalah studi tentang kehidupan sehari-hari, mengajarkan bagaimana menjadi warga negara yang baik, warga negara yang menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila yang merupakan dasar negara Indonesia berdasarkan konstitusi tertinggi Indonesia yaitu UUD 1945.

Mata pelajaran PPKn yang syarat akan makna kehidupan berbangsa dan bernegara menjadi semakin terintegritas dengan menggunakan pola pelajaran yang kreatif dan inovatif. Melalui model pembelajaran *project citizen*, mata pelajaran PPKn menjadi semakin bermakna. Karena di era revolusi industri 4.0. atau revolusi digital, sistem pembelajaran konvensional dinilai tidak lagi efektif bagi guru dan peserta didik. Pembelajaran tidak harus tatap muka di kelas, peserta didik dapat mengakses materi pelajaran dimanapun dan kapanpun. Melalui model dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yaitu *project citizen* berbasis moodle dapat meningkatkan makna pembelajaran PPKn yang mengkaji mengenai hak dan kewajiban warga negara sehingga mewujudkan warga negara yang

baik dalam usaha membangun bangsa yang beradab melalui model pembelajaran yang menyenangkan berbasis IT.

Hal ini terbukti dari respon positif peserta didik yang menunjukkan progress konstruktif melalui model pembelajaran *project citizen* berbasis moodle dalam era revolusi industri 4.0. yang dibuktikan dengan meningkatnya kesadaran peserta didik dalam melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara, mau dan mampu ikut serta dalam usaha mengembangkan negara, dan memajukan negara dengan cara-cara yang beradab. Sehingga upaya guru dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara *civic virtue* terbantu oleh kebermaknaan proses pembelajaran PPKn menggunakan *project citizen* berbasis moodle.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Inovasi pembelajaran dengan menggunakan model *project citizen* adalah hal yang tepat, dalam menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0. Salah satu penyebab kurangnya daya saing manusia usia produktif adalah rendahnya kualitas pendidikan yang disebabkan *style* pembelajaran yang masih konvensional dan ortodoks. Peserta didik tidak memiliki semangat belajar yang tinggi apabila model pembelajaran tidak menunjang materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga, *project citizen* hadir sebagai inovasi dalam pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan dalam upaya menjadikan peserta didik yang *civic virtue*.
2. Revolusi industri 4.0. memberi kesempatan bagi Indonesia untuk berinovasi dalam berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan. Mata pelajaran PPKn yang syarat akan makna kehidupan berbangsa dan bernegara menjadi semakin terintegritas dengan menggunakan pola pelajaran yang kreatif

dan inovatif. Melalui model pembelajaran *project citizen*, mata pelajaran PPKn menjadi semakin bermakna. Karena di era revolusi industri 4.0. atau revolusi digital, sistem pembelajaran konvensional dinilai tidak lagi efektif bagi guru dan peserta didik.

3. Hal ini terbukti dari respon positif peserta didik yang menunjukkan progress konstruktif melalui model pembelajaran *project citizen* berbasis moodle dalam era revolusi industri 4.0. sehingga peserta didik mau dan mampu ikut serta dalam usaha mengembangkan negara, dan memajukan negara dengan cara-cara yang beradab. Sehingga upaya guru dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara *civic virtue* terbantu oleh kebermaknaan proses pembelajaran PPKn menggunakan *project citizen* berbasis moodle.

DAFTAR PUSTAKA

- Budimansyah. (2009). Inovasi Pembelajaran Project Citizen. Bandung: Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia
- Budimansyah, & Winataputra. (2012). Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Perspektif Internasional. Bandung: Widya Aksara Press.
- Fachrudin, Rifto. 2010. Strategi Peningkatan Mutu Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tentang Hak Asasi Manusia dengan Model Project Citizen. Tesis Program Pascasarjana UPI: Tidak Diterbitkan.
- Haryati, & Sudrajat. (2014). Model Pembelajaran Project Citizen Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Sebagai Warga Negara Yang Baik. Prosiding Seminar Nasional dan Bedah Buku Pendidikan Karakter dalam Implementasi Kurikulum 2013.
- Haryati, & Rochman. (2012). Peningkatkan

- Kualitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Praktik Belajar Kewarganegaraan (Project Citizen). Jurnal Ilmiah CIVICS, Volume II, No. 2, Juli 2012.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Irianto, D. (2017). Industry 4.0; The Challenges of Tomorrow.
- Kohler, D, & Weisz, J.D. (2016). Industry 4.0: the challenges of the transforming manufacturing. Germany: BPIFrance.