BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

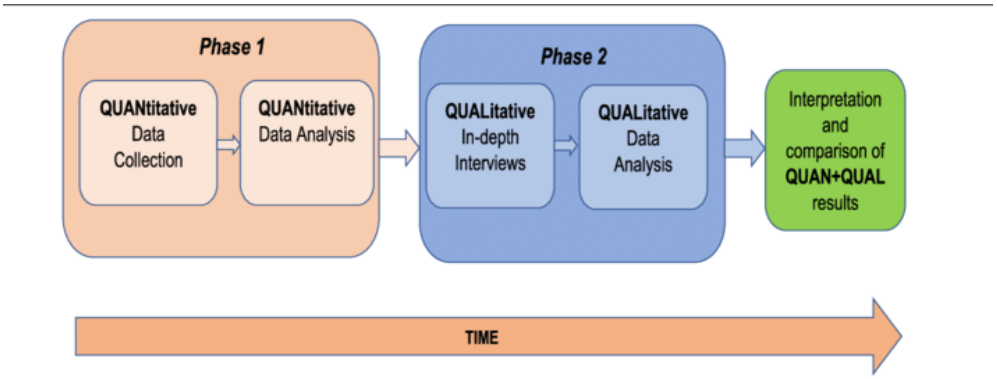
3.1 Metode dan Desain Penelitian

Penelitian dan pengembangan atau R&D dengan melibatkan pemelihan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa implementasi model PjBL VISI. Tujuan penelitian dan pengembangan (R&D) adalah untuk menciptakan produk tertentu dan mengevaluasi efektivitasnya (Sugiyono, 2016). Model pengembangan 4D (Four D) digunakan dalam desain penelitian ini. Model pengembangan 4D mengikuti alur(Thiagarajan et al., 1974). Model ini terdiri dari empat langkah: distribusi, desain, pengembangan, dan definisi. Implementasi tahapan model 4D ini menggunakan pendekatan *Mixed Method* sebagaimana teori yang dijelaskan oleh (Creswell, 2013) di mana pendekatan yang dilakukan dengan menggabungkan antara metode kualitatif dan kuantitaif.

Menggunakan jenis desain *the exploratory sequential design,* maka penelitian diawali dengan eksplorasi dan observasi atau studi pendahuluan terhadap program proyek dan pedoman proyek yang akan digunakan serta partisipan yag terlibat. Analisis data hasil penelitian pendahuluan dijadikan acuan dan bahan pertimbangan untuk desain pengembangan model PjBL dengan pendekatan VISI untuk karakter mata kuliah CCU (*Cross Cultural Understanding)* dengan pendekatan PjBL (*Project Based Learning)*. Desain metode campuran sekuensial eksploratif bertujuan untuk mengeksplorasi permasalahan penelitian.

Penelitian eksploratif mengacu pada penelitian awal yang meletakkan dasar bagi penelitian selanjutnya. Desain ini digunakan ketika hanya sedikit yang diketahui tentang permasalahan penelitian. Dalam desain metode campuran sekuensial eksploratif, data kualitatif dikumpulkan terlebih dahulu untuk mengeksplorasi pengalaman partisipan dengan fenomena yang diteliti (misalnya, budaya atau nilai-nilai suatu kelompok atau pandangan suatu kelompok yang baru saja menerapkan pendekatan baru) melalui wawancara atau observasi (fase I). Setelah menganalisis data kualitatif, peneliti memahami permasalahan penelitian

dengan lebih baik dan dapat merancang studi kuantitatif (fase II) untuk mendefinisikan atau mengukur temuan fase kualitatif (fase I) dalam sampel populasi yang diteliti (Creswell, 2013). Langkah-langkah penelitian menggunakan desain *the exploratory sequential design* tersebut ditampilkan pada gambar berikut ini:



Gambar 3.1. *Exploratory Sequential Design*

3.2 Populasi dan Sampel

Pada penelitian ini, peneliti mengambil beberapa sampel dosen dan mahasiswa dengan teknik *purposive sampling*. Dalam bukunya Creswell & Plano Clark (2018, p. 73) menjelaskan bahwa *purposive sampling* adalah teknik pemilihan sampel berdasarkan tujuan penelitian tertentu, di mana peneliti memilih informan yang dianggap paling relevan dan mampu memberikan informasi yang mendalam tentang fenomena yang diteliti. Kriteria dosen dan mahasiswa yang diambil sebagai sampel adalah dosen sebagai pengampu mata kuliah CCU (*Cross Cultural Understanding).* Untuk mahasiswa dengan kelas eksperimen mereka yang telah menempuh MK CCU dengan model VISI sedangkan mahasiswa dengan kontrol kelas adalah mereka yang sudah menmpuh MK CCU namun dalam proses perkuliahnnya tidak menngimplementasikan PjBL model VISI. Penlitian ini telah dilakukan sejak MK CCU selama 3 tahun diajarkan pada awal tahun 2022, 2023, 2024. Sampel dosen sebanyak 5 dosen (UMNU Kebumen dan UNUSIA Jakarta) pengampu MK CCU. Sedangkan mahasiswa berjumlah 56 mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen dengan kelompok

eksperimen berjumlah 30 mahasiswa dan kelompok kontrol berjumlah 26 mahasiswa.

3.3 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Sebelum memulai penelitian dan pengembangan, seorang peneliti atau pengembang harus terlebih dahulu mengidentifikasi proses (langkah-langkah) yang digunakan dalam pembuatannya. Langkah-langkah tersebut harus konsisten dengan penelitian teoritis. Model 4-D merupakan pendekatan penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh para peneliti untuk membuat model dan produk PjBL. Setelah pengembangan, kelayakan produk dievaluasi melalui uji coba produk dan pengujian validitas.

Berikut penjelasan dari langkah Model 4D sebagai berikut:

A) Tahap Pendefinisan *(Define)*

Pada tahap definisi, aktivitas dilakukan untuk menstimulan atau mengumpulkan kebutuhan pembelajaran yang terkait dengan produk atau model yang akan dibuat. Pada tahap ini, awal observasi atau observasi tentang kondisi universitas dibuat. Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan saat menentukan kebutuhan belajar adalah kesesuaiannya dengan kurikulum yang relevan, tingkat perkembangan mahasiswa, kondisi sekolah, dan masalah di lapangan (Thiagarajan et al., 1974).

Langkah yang akan dilaksanakan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

A.1 Analisis Awal Akhir *(Front-End Analysis)*

"Front-end analysis is the study of the basic problem facing the teacher trainer", (Thiagarajan et al., 1974). Saat ini, tujuannya adalah untuk mengidentifikasi dan mempelajari berbagai isu mendasar yang dihadapi oleh mahasiswa program CCU (Cross Cultural Understanding) Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama (UMNU) Kebumen. Studi pertama menemukan bahwa materi pendidikan digunakan. Salah satu isunya adalah pembelajaran CCU masih mengandalkan tugas-tugas teoritis yang otonom tanpa kerangka acuan tugas yang jelas.

A.2 Analisis Mahasiswa *(Learner Analysis)*

Langkah dalam tahap ini mempunyai tujuan untuk melakukan analisis karakteristik yang dimiliki peserta didik. Kekurangan- kekurangan yang dimiliki oleh peserta didik harus dikaji dan diketahui dalam langkah ini (Thiagarajan et al., 1974). Peneliti melakukan pengamatan di kelas untuk memahami karakteristik peserta didik. Hal yang diamati mengenai latar belakang kemampuan, sikap atau cara dalam berpikir dan pemilihan model pembelajaran. Setelah melakukan pengamatan, diperoleh hasil analisisnya yaitu tentang bagaimana cara menyajikan produk hasil pengembangan.

A.3 Analisis Tugas *(Task Analysis)*

Menurut Thiagarajan dkk (1974), analisis tugas merupakan serangkaian langkah yang digunakan untuk memastikan isi suatu unit pembelajaran dengan menguraikan isi model pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam produk pengembangan model PjBL akhir. Pada tahap ini, kriteria kompetensi dan kemampuan dasar yang diperlukan adalah hal yang perlu diteliti oleh para peneliti. Indikator dan tugas utama yang perlu dikuasai mahasiswa untuk memenuhi keterampilan minimal juga diteliti oleh para peneliti pada tahap ini.

A.4 Analisis Konsep *(Concept Analysis)*

Menjelaskan fakta dan mengidentifikasi ide yang relevan dengan konten inti merupakan tujuan dari analisis konsep ini (Thiagarajan et al., 1974). Pada titik ini, peneliti meneliti model dan konten penting yang harus dibuat. Selain itu, ide yang dipelajari dijelaskan secara menyeluruh dan dikategorikan secara metodis sebelum dimasukkan ke dalam paradigma pembelajaran PjBL dalam kursus CCU.

A.5 Perumusan Tujuan *(Specification of Objectives)*

Bertujuan untuk menetapkan indikator pencapaian yang akan dihasilkan melalui analisis konsep dan model, tujuan pembelajaran dikembangkan (Thiagarajan et al., 1974). Peneliti menyusun tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan diajarkan sebelum menyusun model konsep agar model dapat memenuhi tujuan pembentukan pendidikan karakter.

B) Tahap Perancangan *(Design)*

Setelah melakukan analisis, selanjutnya dirancang desain model pembelajaran yang dikembangkan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang *instructional prototype* dari model pembelajaran bagi dosen. Terdapat empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: penyusunan standar tes *(criterion-test construction),* pemilihan media *(media selection),* pemilihan format *(format selection),* dan membuat rancangan awal *(initial design*). Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

B.1 Penyusunan Standar Tes *(Criterion-Test Construction)*

Penyusunan standar tes ini merupakan langkah yang menghubungkan antara tahap pendefinisian dengan tahap perancangan. Tahap ini dimulai dengan menyusun kisi-kisi instrumen. Penyusunan instrumen ini merupakan tahap untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dosen sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran. Serta untuk mengetahui *character building* yang muncul pada mahasiswa setelah implmentasi model pembelajaran.

B.2 Pemilihan media (*Media Selection)*

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi model pembelajaran yang relevan dengan penerapan model pembelajaran berbasis projek. Pemilihan media ini digunakan untuk membantu dosen dalam implementasi model pembelajaran melalui penggunaan buku panduan (*guide book)* dalam proses perkuliahan.

B.3 Pemilihan Format *(Format Selection)*

Pemilihan format dalam pengembangan model pembelajaran ini dimaksudkan untuk merancang isi pembelajaran, pemilihan strategi, dan sumber belajar. Format yang dipilih adalah format yang sudah memenuhi kriteria dengan ciri menarik, mudah digunakan, dan membantu dalam penerapan model pembelajaran PjBL.

B.4 Membuat Rancangan Awal *(Initial Design)*

Sebelum uji coba dilakukan, semua perangkat pembelajaran harus

dirancang sesuai dengan format yang dipilih. Ini dikenal sebagai desain awal. Peneliti mengembangkan produk (prototipe) pada tahap desain ini, Draf I, dan menghasilkan kerangka konseptual untuk model tersebut, yang diverifikasi oleh spesialis media dan materi. Draf II merupakan hasil validasi para ahli, dan proses kuliah/pembelajaran menggabungkan temuan Draf II. Karena desain produk masih perlu disempurnakan berdasarkan evaluasi lapangan, peneliti melakukan konsultasi sekali lagi setelah pemasangan, yang pada saat itu menjadi Draf III/final.

Model pembelajaran ini peneliti rumuskan dalam sebuah akronim yaitu:

VISI (Visiting, Inviting, Socializing, Interacting);

1. ***Visiting (Berkunjung);***

   Dalam tahap ini mahasiswa melakukan kunjungan ketempat di mana komunitas para orang asing berkumpul dengan tujuan melakukan perkenalan lintas budaya *(cross culture);*

2. ***Inviting (Mengundang)***

   Dalam tahap ini mahasiswa mengundang baik pribadi ataupun kelompok orang asing dengan tujuan agar melakukan *sharing culture* (bercerita tentang budaya) dari asal Negara masing-masing.

3. ***Socializing(Bersosialisasi)***

   Dalam tahap ini merupakan proses saling mengenal antara mahasiswa dan orang asing baik dalam konsep situasi formal melalui komunikasi deep talk sehingga mahasiswa dapat mengetahui dan mengenal suatu budaya asing (Negara lain) dari point of view aspek historis, filosofis maupun geografis yang ada di Negara masing-masing.

4. ***Interacting (Berinteraksi)***

   Dalam tahap ini pertunjukan aksi budaya yang ditonjolkan untuk saling memahami secara visual budaya yang ada pada masing-masing Negara. Proses interaksi ini dalam situasi non formal dapat meliputi sebuah penampilan seperti; dancing (tari), singing

(bernyanyi), playing traditional game (permainan traditional), culinary food (pengenalan makanan khas) dll.

C) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Setelah melakukan perubahan yang didasarkan pada input, saran, dan evaluasi dari ahli, dosen, dan data percobaan, tahap pengembangan ini berpuncak pada model pembelajaran berbasis CCU yang berbasis Project Based Learning. Salah satu langkah dalam tahap pengembangan ini adalah menghasilkan suatu produk (model pembelajaran Pendidikan Karakter) bersama dengan Project Based Learning dalam rangka memunculkan karakteristik mahasiswa dalam konteks Pembelajaran Abad 21.

C.1 Validasi ahli *(Expert Appraisal)*

Salah satu teknik untuk menentukan apakah model telah memenuhi persyaratan tertentu adalah melalui pengujian validasi. Hal ini dilakukan dengan meminta para spesialis (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pendidikan karakter) untuk memverifikasi kelayakan desain model pembelajaran Pendidikan Karakter dan dengan mengumpulkan umpan balik untuk referensi modifikasi. Hasil validasi ini digunakan sebagai masukan untuk menyempurnakan model yang saat ini dibangun.

C.2 Uji Coba Pengembangan *(Development Testing)*

Tujuan uji coba pengembangan adalah untuk mendapatkan umpan balik dari dosen yang mengimplementasikan PjBL model VISI melalui mata kuliah CCU. Temuan uji coba digunakan untuk menyempurnakan butir-butir yang dianggap masih kurang memenuhi persyaratan dalam Draft III (final). Thiagarajan (1974) menjelaskan bahwa hingga perangkat yang andal dan efisien tercapai, uji coba, perubahan, dan uji coba ulang dilakukan secara terus-menerus. Uji coba pengembangan yang dilakukan mulai dari uji *initial testing* yaitu menilai model pembelajaran Universitas UMNU Kebumen, merupakan tempat uji coba pengembangan dimulai. Selanjutnya data diperoleh direvisi kembali dan dilanjutkan pada uji *quantitative testing* dan dilanjutkan dengan uji total

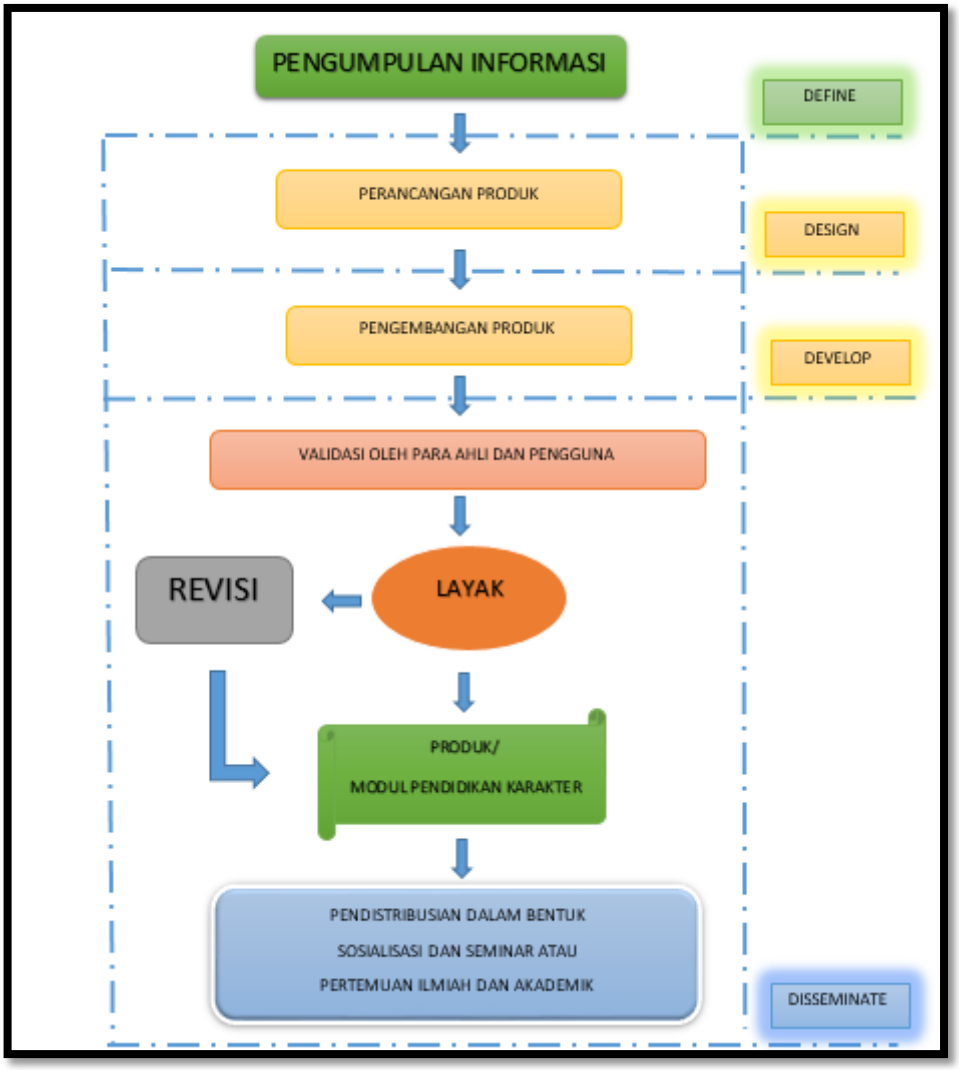
package testing. Hasil uji ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan dari model PjBL dengan pendekatan VISI untuk karakter mata kuliah CCU dalam kontek pembelajaran abad 21 untuk memunculkan *character building* mahasiswa di Perguruan Tinggi.

D) Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

(Thiagarajan et al., 1974) kini membaginya menjadi tiga fase: *validation testing, packaging, diffusion and adoption*. *Validation testing* merupakan proses pengujian untuk memastikan produk efektif sebelum disebarkan secara luas. Selanjutnya *packaging* merupakan proses pengemasan produk untuk meningkatkan daya tarik kepada pengguna, dan terakhir *diffusion* atau *adoption* adalah proses penyebaran produk dan penggunaan produk untuk kegiatan perkuliahan di Perguruan Tinggi.

Pada tahap *validation testing* pada penelitian ini dengan pengujian keefektifan model PjBL dengan pendekatan VISI untuk matakuliah CCU dalam kontek pembelajaran abad 21 untuk memunculkan *character building* mahasiswa di Perguruan Tinggi. Selanjutnya *packaging* atau pengemasan model pembelajaran dilakukan dengan mencetak buku panduan model pembelajaran agar memudahkan dosen menerapkan di Perguruan Tinggi. Setelah dilakukan pencetakan, buku tersebut disebarluaskan supaya dapat diserap (*diffuse*) atau dipahami orang lain dan tahap terakhir digunakan (*adoption*) untuk perkuliahan Perguruan Tinggi.

Secara alur penelitian model 4D dapat dilihat pada gambar berikut ini;



Gambar 3.2 Model 4 D (*Define, Design, Develop, Disseminate)*

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

3.3.1 Kuesioner

Angket yang digunakan mengumpulan data mengenai penilaian ahli, kelayakan, kepraktisan, dan efektifan model pembelajaran. Hasil dari angket penilaian ahli untuk menguji kelayakan model. Angket pengguna (dosen) digunakan untuk menguji kelayakan dan kepraktisan model.

Selanjutnya angket untuk mahasiswa untuk menguji keefektifan model pembelajaran yang dikembangkan terhadap pendidikan karakter.

3.3.2 Dokumentasi

Pengumpulan data ini digunakan dalam melengkapi data dan dokumen hasil kegiatan berkaitan dengan implementasi PjBL model VISI.

3.4 Instrumen Penelitian

Alat pengumpulan data untuk pengembangan yang dikompilasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.3.3 Kuesioner

Penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup. Menurut S. Arikunto (2010), kuesioner tertutup adalah kuesioner yang berisi pilihan jawaban lengkap, sehingga responden hanya diminta untuk menjawab sesuai pilihannya. Kuesioner tentang modul dan penerapan PjBL model VISI untuk matakuliah CCU dalam pembelajaran di kelas.

a) Kuesioner Tim Ahli dan Respon Dosen

Tujuan dari kuesioner penilaian produk untuk spesialis materi dan tanggapan dosen adalah untuk memastikan kelayakan model pembelajaran yang dikembangkan untuk studi lebih lanjut. Pada penelitian ini akan dibutuhkan beberapa ahli seperti ahli materi, ahli Pendidikan Karakter, ahli bahasa sebagai validator yang membantu peneiti dalam mengevaluasi model pembelajaran pada modul Pendidikan Karakter yang dikembangkan melalui beberapa instrument yang telah disediakan.

Tabel 3.1. Kisi-kisi kuesioner Validasi ahli Materi dan Respon Dosen

Variabel	Indikator	Nomor Item
Model PjBL pendekaan VISI untuk pendidikan karakter	Pendahuluan	1,2,3
	Konseptual	4,5,6,7,8
	Pelaksanaan Model Pembelajaran	9,10,11,12,13,14 15,16,17,18,19
	Kebahasaan	20,21,22,23

b) Kuesioner Kepraktisan

Kuesioner kepraktisan digunakan untuk menguji apakah produk pengembangan sudah praktis dan mudah dalam pemakaiannya oleh pengguna. Hasil penilaian angket kepraktisan oleh dosen akan menunjukkan kepraktisan produk yang digunakan. Berikut aspek penilaian yang akan digunakan dalam penilaian kepraktisan dosen dalam penggunaan modul Pendidikan karakter:

Tabel 3.2. Kisi-kisi kuesioner Validasi Kepraktisan

Variabel	Indikator	Nomor Item
Model PjBL VISI Pendidikan Karakter berbasis	Kemudahan	1,2,3
	Ketertarikan	4,5,6
	Kebermanfaatan	7,89,10
	Keefisienan	11,12,13

c) Kuesioner Keefektifan Produk

Kuesioner keefektifan produk digunakan untuk menguji pengaruh terhadap hasil pengembangan pendidikan karakter yang telah dinalisis pada tahapan penelitian meliputi (*ethics, leadership, people skills, personal responsibility* dan *social responsibility).* Angket diberikan kepada mahasiswa untuk mengisi sebagai penilaian keefektifan. Berikut aspek penilaian yang akan digunakan dalam penilaian keefektifan dosen dalam penggunaan model pembelajaran:

Tabel 3.3 Kisi-kisi kuesioner Uji Keefektifan

Variabel	Indikator	Nomor Item
Nilai-nilai Karakter	Ethics	1,2,3
	Leadership	4,5,6
	People Skills	7,8,9
	Personal Responsibility	10,11,12
	Social Responsibility	13,14,15,16

3.3.4 Dokumentasi

Salah satu cara pengumpulan data dan informasi untuk penelitian adalah melalui dokumentasi, yang meliputi seluruh kegiatan

implementasi pembelajaran PjBL model VISI dalam mata kuliah CCU (Cross Cultural Understanding).

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan metode analisis yang menentukan keberhasilan suatu penelitian karena berfungsi untuk menarik kesimpulan tentang temuan penelitian. Untuk memastikan kelayakan, penelitian data ini menggunakan pendekatan analisis data kualitatif dengan metodologi deskriptif. Keefektifan PjBL model VISI untuk matakuliah CCU akan dinilai menggunakan perangkat analisis kuantitatif. Skala Likert digunakan dalam metode analisis data penelitian dan pengembangan ini.

Sikap, pandangan, dan persepsi individu atau sekelompok orang dapat diukur dengan menggunakan skala Likert (Sugiyono, 2018). Ada empat kemungkinan jawaban pada skala Likert yang disajikan dalam bentuk kuesioner. Evaluasi yang dilakukan oleh pendidik, pakar media, dan pakar materi menunjukkan kelayakan media yang disertakan dalam tabel. Model produk akhir kemudian diperbarui menggunakan informasi ini sebagai panduan, dan kelayakannya selanjutnya diverifikasi. Skor penilaian keseluruhan dapat dihitung menggunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor maksimal ideal}} \times 100$$

Keterangan:

P : Presentanse kelayakan

Selanjutnya teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

3.5.1 Analisis Data Validitas Isi

Sebelum survei dikirim kepada pengguna, pemeriksaan validitas konten dilakukan. Menurut Hendryadi (2017), validitas ditentukan dengan mengevaluasi kelayakan atau penerapan pengujian konten menggunakan penilaian ahli atau analisis logis oleh panel individu yang berkualifikasi. Pencantuman sejumlah elemen yang relevan dan representatif dalam

pengukuran yang menyampaikan gagasan dijamin oleh validitas konten. Berdasarkan konten pertanyaan, ada empat kemungkinan jawaban pada kuesioner validasi yang berkaitan dengan kesesuaian desain material dan produk yang dibuat.

Berikut tabel skor penilaian berikut ini**:**

Tabel 3.4 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban

Skor	Pilihan Jawaban
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Sumber: Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan……, h.280*

Data dari kuesioner validasi penilaian dari spesialis media dan materi diintegrasikan dan diubah menjadi pertanyaan untuk menilai kelayakan dan validitas produk. Tabel berikut menampilkan hasil dari pengubahan nilai menjadi pertanyaan:

Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan

Persentase (%)	Kemenarikan
81-100	Sangat menarik
61-80	Menarik
41-60	Cukup
21-40	Kurang menarik
0-20	Sangat kurang menarik

Sumber: Atika Izzatul dan Endang L, –Pengembangan Bahan..., h. 60

Menurut tabel kelayakan, pengembangan produk berhenti ketika media mencapai % kelayakan dengan kategori valid atau sangat valid.

3.5.2 Analisis Data Uji Coba Produk

Tujuan dari kuesioner pengujian produk adalah untuk mempelajari bagaimana pendidik dan mahasiswa bereaksi terhadap produk yang diusulkan. Empat pilihan respons untuk kuesioner respons dosen dan mahasiswa ditampilkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.6 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban

Skor	Pilihan Jawaban
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Untuk memastikan seberapa menarik materi pembelajaran yang sedang dikembangkan, skor rata-rata evaluasi uji coba produk dari dosen dan mahasiswa kemudian diterjemahkan menjadi pertanyaan.

Pengkonversian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.7 Kriteria Kemenarikan

Persentase (%)	Kemenarikan
81-100	Sangat menarik
61-80	Menarik
41-60	Cukup
21-40	Kurang menarik
0-20	Sangat kurang menarik

3.5.3 Analisis Kelayakan dan Kepraktisan Model Pembelajaran

Informasi yang terkumpul akan dikaji dan digunakan untuk menentukan apakah model pendidikan karakter dan komponen-komponennya memenuhi persyaratan efikasi, kepraktisan, dan validitas. Data yang dikumpulkan dari para ahli dan praktisi diperiksa untuk melihat apakah model pembelajaran yang dihasilkan dianggap sah dan berguna dalam hal kualitas landasan teoritis dan koherensi internal antara komponen model.

Langkah yang digunakan untuk memberikan kriteria kualitas terhadap produk yang dikembangkan sebagai berikut:

a) Data yang berupa skor tanggapan ahli, dosen dan mahasiswa diperoleh melalui kuesioner atau lembar observasi mahasiswa

yang di ubah menjadi data interval. Dalam kuesioner disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk yang dikembangkan yaitu: sangat sesuai (5), sesuai (4), cukup (3), kurang sesuai (2), tidak sesuai (1).

b) Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima (sebagai berikut:

Tabel 3.8 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala **5**

No	Interval Skor	Kriteria
1	$Mi > \underline{M} + 1{,}80\ SDi$	Sangat baik
2	$Mi + 0{,}60\ SDi \leq \underline{M} \leq Mi + 1{,}80\ SDi$	Baik
3	$Mi - 0{,}60\ SDi < \underline{M} \leq Mi + 0{,}60\ SDi$	Cukup
4	$Mi - 1{,}80\ SDi < \underline{M} \leq Mi - 0{,}60\ SDi$	Kurang
5	$Mi \leq \underline{M} - 1{,}80\ SDi$	Sangat Kurang

Keterangan:

Mi : mean rerata skor ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimum+skor minimum)

SDi : simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimum-skor minimum)

M : skor yang diperoleh

Gambaran yang baik tentang proses konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif dapat diperoleh dengan menggunakan rumus konversi pada tabel sebelumnya. Seperti yang ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 3.9 Panduan Konversi Data Kuantitatif menjadi Kualitatif

Interval	Nilai	Kategori
X > 4,21	A	Sangat Baik/Sangat layak/Sangat praktis
3,40 < X < 4,21	B	Baik/layak/praktis
2,60 < X< 3,40	C	Cukup baik/kurang layak/kurang praktis
1,79 < X < 2,60	D	Kurang baik/kurang layak/kurang praktis
X < 1,79	E	Sangat kurang baik/sangat kurang layak/ sangat kurang praktis

Keterangan:

Skor maksimum = 5 Xi = ½ (5+1) = 3

Skor minimum = 1 Sbi = 1/6 (5-1) = 0,67

X = skor aktual

Jadi, nilai/skor yang diperoleh dari setiap item respon bisa diubah menjadi angka untuk memahami klasifikasi keseluruhan dari setiap respon terhadap hasil pengembangan. Standar minimum bagi produk yang dikembangkan agar dapat digunakan adalah setidaknya kriteria "Cukup", sehingga lebih mudah untuk menetapkan kriteria nilai apakah model pembelajaran yang telah dikembangkan sudah memenuhi syarat atau sebaliknya, belum layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3.5.4 Analisis Efektivitas Model Pembelajaran

Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis dari penelitian yang akan dilakukan.

3.5.4.1 Uji Gain Score

Tujuan digunakan uji gain adalah untuk melihat peningkatkan hasil pemahaman nilai karakter mahasiswa antar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Gain score adalah selisih antara skor pretest dan skor posttest. Perhitungan dilakukan dengan rumus:

$$Gain\ Score = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Kriteria peningkatan perlakukan berdasarkan nilai dari gain score dikategorikan (Hake, 1999) adalah sebagai berikut:

100- 71% = tinggi

71 - 31% = sedang

30 - 1% = rendah

3.5.4.2 Pengujian Prasyarat Analisis

a) Uji Normalitas

Statistik parametrik mensyaratkan adanya data variabel yang terdistribusi normal, jadi sebelum memulai analisis data, kenormalan data harus diuji. Hal ini dilakukan dengan menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov Satu Sampel. Kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, distribusinya tidak normal, dan jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, distribusinya normal.

b) Uji Homogenitas

Uji Levene digunakan sebagai alat pengolahan data untuk uji homogenitas penelitian ini. Berdasarkan persyaratan pengujian, data berasal dari populasi dengan varians tidak merata jika nilai Sig kurang dari 0,05; jika nilai Sig lebih besar dari 0,05, data berasal dari populasi dengan varians yang sama.

c) Pengujian Hipotesis

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dalam penelitian ini akan diolah dengan analisis variansi multivariat (manova). Penelitian ini ingin mengetahui internalisasi Pendidikan karakter melalui mata kuliah CCU (*Cross Cultural* Understanding) berbasis PjBL (*Project Based Learning)* model VISI (*Visiting, Inviting, Socializing,* Interacting). Menggunakan sig α= 5%, jika probabilitas < taraf signifikansi yang ditetapkan (α= 5%) maka secara simultan variabel *independent* tersebut berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen, berarti terdapat perbedaan yang secara simultan signifikan antara pembelajaran PJBL model VISI dan pendidikan karakter. Perhitungan dan olah data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS.