

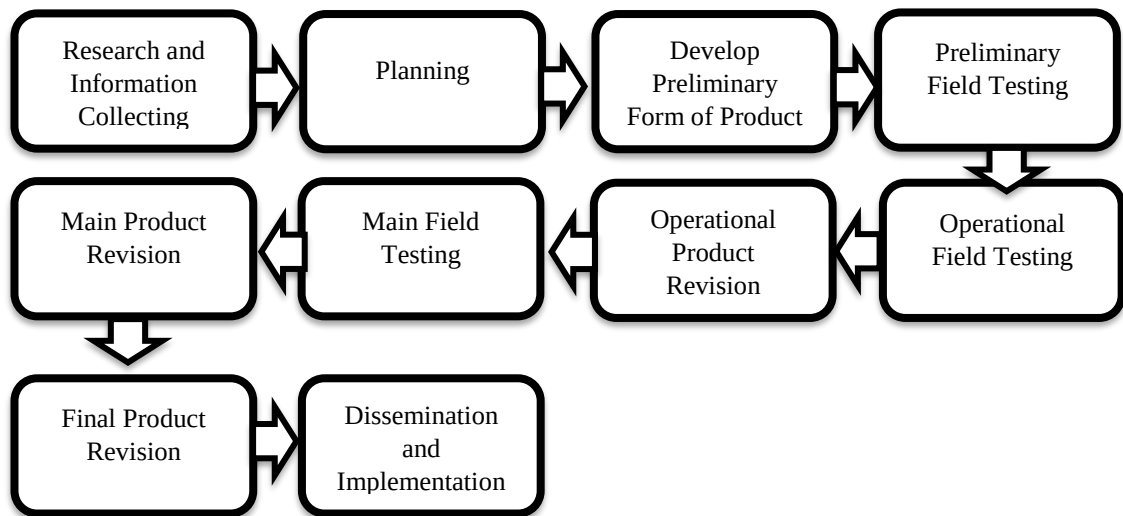
BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research dan Development (R & D) karena bertujuan untuk mengembangkan board game kewarganegaraan digital untuk sikap demokratis. Pengembangan board game kewarganegaraan digital diimplementasi di SMAS BPK Penabur Bandung untuk mengetahui bagaimana pengaruhnya terhadap sikap demokratis peserta didik. Adapun implementasi disederhanakan pada tiga langkah yaitu tahap pendahuluan, pengembangan dan pengujian. Setiap tahapan diuji dengan menggunakan kualitatif dan kuantitatif sebagaimana akan dijelaskan dalam analisis data dan prosedur penelitian.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan media *board game kewarganegaraan digital (Civic Board game)* berbasis digital menggunakan desain penelitian pengembangan (R&D) dengan strategi eksplanatoris sekuensial. Menurut Borg dan Gall (2003, hlm. 569) desain penelitian pengembangan (R&D) adalah model pengembangan pendidikan berbasis industri yang digunakan untuk merancang produk dan diuji langsung secara sistematis dan disempurnakan hingga memenuhi kriteria efektivitas, kualitas atau serupa dengan yang ditentukan. Interpretasi data dari pengumpulan dan analisis data menggunakan kuantitatif dan kuantitatif. Senada dengan itu, Richey dan Klein (2014) menjelaskan penelitian pengembangan sebagai penelitian produk dan alat maupun model desain dan pengembangannya. Borg dan Gall (2003) menambahkan adanya proses evaluasi dalam model R & D dapat meningkatkan kualitas pendidikan karena berhubungan dengan pengembangan program. Hal ini sejalan dengan tujuan pengembangan board game kewarganegaraan digital untuk membangun sikap demokratis. Terdapat sepuluh langkah untuk melakukan penelitian dan pengembangan. Gambar model R & D dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. 1 Tahapan Pendekatan Model R & D

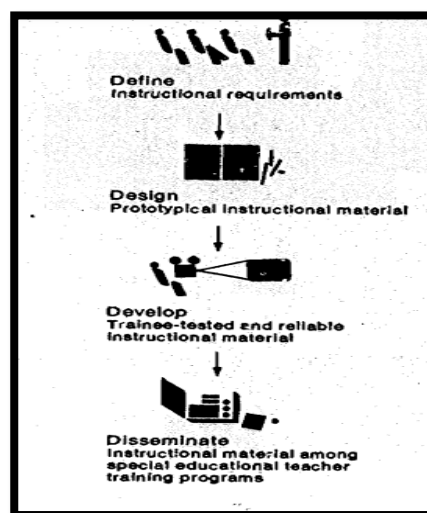
Sumber. Gall, Borg, dan Gall, 2003

Gambar di atas menjelaskan bahwa langkah pertama adalah melakukan studi literatur, observasi, analisis kebutuhan dan pengumpulan informasi. Pada tahapan awal ini, peneliti akan melakukan studi berkaitan dengan konsep board game dan mengumpulkan data tentang sikap demokratis peserta didik dengan melakukan observasi. Tahap kedua adalah dengan merencanakan tujuan, kompetensi yang hendak dicapai termasuk jadwal penelitian. Dalam tahapan ini, setelah peneliti mendapat berbagai temuan literatur dalam konsep board game maka peneliti merencanakan konsep-konsep board game yang akan dibuat dengan tujuan membangun sikap demokratis. Tahap ketiga, guru mulai mengembangkan produk awal (prototype) board game kewarganegaraan untuk membangun sikap demokratis. Tahapan ini menjadi menjadi produk awal dari board game. Sedangkan tahap keempat, adalah uji coba awal pada kelompok kecil. Dilakukan uji playtest dalam kelompok tertentu. Biasanya dilakukan pada tiga atau empat orang. Sedangkan tahap kelima adalah revisi produk awal yang bertujuan mengevaluasi kesalahan atau perbaikan desain dari board game kewarganegaraan. Pada tahap keenam, dilakukan kembali uji coba utama dalam skala lebih besar lalu masuk pada tahap ke tujuh yaitu revisi operasional produk. Biasanya berkaitan dengan desain, mekanik board game atau informasi pada board game yang keliru. Tahap kedelapan

adalah uji coba lapangan operasional dengan kondisi yang nyata sesuai dengan kebutuhan penelitian. Tahap kesembilan adalah revisi akhir dengan produk yang sudah siap diseminasi. Tahap kesepuluh adalah penerapan dalam uji luas dan siap untuk dipublikasi dalam tingkat lebih lanjut.

Dari tahapan di atas, Gall, Borg dan Gall menegaskan bahwa untuk penelitian dalam skala kecil dengan mengambil beberapa tahap dapat dilakukan apabila melakukan proyek skala kecil yang melibatkan desain instruksional asli dalam jumlah terbatas. Diantaranya dapat dilakukan melalui, (1) tinjauan literatur yang relevan dengan desain intruksional, (2) merencanakan tujuan, (3) mengembangkan bentuk pendahuluan, (4) melakukan uji lapangan, (5) merevisi, (6) melakukan uji lapangan hasil revisi. Jennings, Sycara & Wooldridge (1998) menguatkan bahwa untuk memenuhi tujuan, pertama-tama merumuskan rencana atau program, menghasilkan rencana, melaksanakan, memilih tujuan baru dan seterusnya. Yang terpenting adalah didasarkan pada representasi dan penalaran simbolis.

Maka dari itu, desain pengembangan produk board game (*civic board game*) disederhanakan menyesuaikan dengan keterbatasan penelitian berdasarkan pada tiga tahap yaitu studi pendahuluan, pengembangan dan pengujian dengan lebih dominan menggunakan model 4D. model 4D (*define, design, develop* dan *disseminate*) dikembangkan dari teori Thiagarajan (1974, hlm. 5-9). Tahapan ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. 2 Model 4D (*Define, Design, Develop & Disseminate*)

Sumber. Thiagarajan (1974, hlm.5)

Thiagarajan membaginya ke dalam empat tahap yaitu, pertama; tahap *define* bersifat analisis yang bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan batasan dalam merancang media. Tahap *define* terdiri dari lima hal yaitu analisis *front-end* (analisis masalah dasar yang dihadapi), *learner analysis* (analisis karakteristik siswa yang relevan dengan desain), *task analysis* (menganalisis keterampilan yang dibutuhkan), *concept analysis* (mengidentifikasi konsep yang diajarkan), *specifying instructional* (menetapkan tujuan untuk menghasilkan perilaku).

Kedua adalah tahap *design*. Tahap ini bertujuan merancang produk atau prototipe setelah tujuan telah berhasil ditentukan dari tahap sebelumnya. Terdapat empat bagian utama dalam tahap ini yaitu konstruksi tes yang memuat kriteria media, memilih media, pemilihan format, dan desain awal. Ketiga, adalah *develop* yang bertujuan untuk memodifikasi prototipe. Pada fase ini, kita dapat menggunakan evaluasi formatif dan revisi materi sebagai umpan balik melalui penilaian ahli dan pengujian perkembangan. Keempat adalah tahap *disseminate*, yaitu proses penyebaran produk final. Tahap tersebut terdiri dari dua proses yaitu sebelum menyebarkan materi dan tahap akhir dari pengemasan akhir, difusi dan adopsi. Pada proses sebelum penyebaran, perlu dilakukan evaluasi sumatif (pengujian validasi) untuk mendapatkan obyektifitas dan relevansinya.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Populasi penelitian melibatkan peserta didik kelas 12 SMA dan guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang mengajar di kelas 12 SMA di BPK Penabur Bandung. Alasan memilih BPK Penabur didasarkan beberapa hal. Pertama, BPK Penabur memiliki lima sekolah menengah atas (SMA) dengan reputasi unggul secara akademik berdasarkan data nilai UTBK 2022 dengan mengemban visi misi sekolah yang sama berbasis ilmu, iman dan pelayanan.

Karakteristik ini menjadi penting untuk mengetahui bagaimana gambaran sikap demokratis peserta didik dengan prestasi unggul secara akademik dengan dasar tujuan visi dan misi yang sama. Kedua, karakteristik setiap sekolah di bawah yayasan BPK Penabur cenderung memiliki latar belakang sosial budaya yang sama dan terbuka terhadap keberagaman. Ketiga, BPK Penabur adaptif terhadap inovasi pembelajaran dengan dukungan sarana dan prasana belajar digital yang memadai untuk menerapkan pembelajaran berbasis board game kewarganegaraan digital dengan perangkat digital. Selain itu, Kota Bandung menjadi pilihan dibandingkan dengan BPK Penabur di Jakarta atau kota lain karena, pertama, lokasi strategis secara geografis sehingga memberi kemudahan bagi peneliti dalam melakukan observasi dan wawancara langsung. Kedua, karakteristik peserta didik yang masih berada dalam satu wilayah relatif lebih terkendali di banding dengan Jakarta yang luas dan menyebar di beberapa kota, sehingga meminimalkan adanya faktor eksternal yang sulit terkontrol oleh peneliti. Sedangkan di kota lain seperti Tasikmalaya dan Cirebon hanya memiliki satu sekolah sehingga sangat terbatas untuk melakukan perbandingan.

Di sisi lain, karakteristik peserta didik di kelas 12 menjadi pertimbangan karena, pertama, sudah memasuki tahapan berpikir yang lebih abstrak, logis dan ilmiah sebagaimana yang dijelaskan dalam teori perkembangan kognitif Piaget (Komalasari, 2010, hlm. 20). Sehingga pada kondisi tersebut, peserta didik memiliki kemampuan untuk menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesis. Kedua, hal ini sejalan dengan tujuan dan fokus penelitian yang berkaitan dengan sikap demokratis untuk peserta didik di usia sekolah menengah yang masih terbatas dilakukan oleh beberapa peneliti sebagaimana diungkapkan oleh Erbil dan Kocabas (2017). Ketiga, peserta didik yang berada di kelas 12 cenderung kritis dalam memahami situasi maupun isu-isu di masyarakat sehingga hal ini dapat menjadi upaya untuk membangun sikap demokratis mereka. Keempat, peserta didik kelas 12 berada pada tingkat akhir di SMA sebelum masuk di perguruan tinggi sehingga tujuannya mempersiapkan

mereka di masyarakat. Sedangkan untuk guru PPKn di SMAS BPK Penabur Kota Bandung dipilih karena telah mengikuti pelatihan board game oleh peneliti melalui MGMP PPKn BPK Penabur. Populasi tersebar di lima sekolah yaitu SMAS 1 BPK Penabur Bandung, SMAS 2 BPK Penabur Bandung, SMAS 3 BPK Penabur Bandung, SMAS BPK Penabur Holis, SMAS BPK Penabur Singgasana, dan SMAS BPK Penabur Banda dengan total peserta didik berjumlah 689 orang dan 9 guru pendidikan kewarganegaraan. Adapun data dan jumlah tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. 1 Nama Sekolah dan Jumlah Peserta Didik

No	Nama sekolah	Jumlah Kelas	Jumlah Peserta didik	Jumlah Guru PPKn	Lokasi
1	SMAS 1 BPK Penabur Bandung	9 kelas	255 Orang	3 Guru	Jalan Dursasana No. 2-6, Pamoyanan, Kec. Cicendo, Kota Bandung, Jawa Barat, Kode Pos. 40173
2	SMAS 2 BPK Penabur Bandung	5 kelas	150 Orang	2 Guru	Jalan Dursasana No. 8, Pamoyanan, Kec. Cicendo, Kota Bandung, Jawa Barat, Kode Pos. 40173
3	SMAS 3 BPK Penabur Bandung	2 kelas	52 Orang	1 Guru	Jl. Raya Cibeureum No.92, Campaka, Kec. Andir, Kota Bandung, Jawa Barat 40184
4	SMAS BPK Penabur Holis	4 kelas	119 Orang	1 Guru	Perumahan Taman Holis Indah (THI), Blok A, Cigondewah Kidul, Kec. Bandung Kulon, Kota Bandung, Jawa Barat, Kode Pos. 40214
5	SMAS BPK Penabur Singgasana	3 kelas	69 Orang	1 Guru	Permukiman Singgasana Pradana, Jl. Indra Prahasta Tim. No.2, Mekarwangi, Bojongloa Kidul,

					Bandung City, West Java 40237
6	SMAS BPK Penabur Banda	1 kelas	14 Orang	1 Guru	Jl. Banda No.19, Citarum, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40115
	Total	24 kelas	689 Orang	9 Guru	

3.2.2 Sampel Penelitian

Berdasarkan populasi di atas, penentuan sampel dilakukan secara *simple random sampling* (sampel acak sederhana) yang menurut Gall, Borg, & Gall (2003, hlm. 171) adalah sekelompok individu memiliki peluang sama dan independen untuk dipilih sebagai anggota sampel dalam suatu populasi. Lebih lanjut dijelaskan bahwa independen adalah pemilihan satu individu pada sampel tidak berpengaruh terhadap pemilihan individu. Maka dalam populasi di lima sekolah pada tahap penelitian pendahuluan secara kuantitatif, ukuran sampel yang dibutuhkan lebih banyak dibandingkan sampel kualitatif yang relatif lebih kecil. Sedangkan untuk sampel penelitian pendahuluan secara kualitatif peneliti menggunakan pengambilan sampel yang bertujuan (*Purposeful Sampling*). Menurut Gall, Borg, & Gall (2003, hlm. 165) teknik sampel ini bertujuan untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang sedang diteliti atau diuji. Berdasarkan alasan tersebut, peneliti hanya memfokuskan pada tiga SMA yaitu SMAS 1 BPK Penabur Bandung, SMAS 2 BPK Penabur Bandung dan SMAS BPK Penabur Holis. Hal ini berkaitan dengan waktu pelaksanaan penelitian yang tidak sejalan dengan program kegiatan sekolah sehingga terdapat beberapa kendala. Adapun sebaran sampel penelitian dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3. 2 Sebaran Sampel Penelitian pada Tahap Pendahuluan

No	Nama sekolah	Jumlah Kelas	Kuantitatif		Kualitatif	
			Jumlah Peserta Didik	Jumlah Guru PKn	Jumlah Peserta didik	Jumlah Guru
1	SMAS 1 BPK Penabur Bandung	6 kelas	111 Orang	1 guru	5 Orang	1 guru

2	SMAS 2 BPK Penabur Bandung	2 kelas	40 Orang	1 guru	3 Orang	1 guru
3	SMAS BPK Penabur Holis	2 kelas	58 Orang	1 guru	2 Orang	1 guru
	Total	10 kelas	209 Orang	3 Guru	10 Orang	3 Guru

Sumber. Data Penelitian

Tidak hanya itu, dalam tahap pengembangan media dengan teknik *Purposeful Sampling*, peneliti mengambil sampel penelitian di dua sekolah sebagai uji terbatas yaitu SMAS 1 BPK Penabur Bandung dan SMAS 2 BPK Penabur Holis. Hal ini didasarkan pada kebutuhan dan tujuan penelitian dalam lingkup proses dan desain serta waktu pengembangan. Datanya dapat disajikan sebagai berikut.

Tabel 3. 3 Sampel Penelitian pada Tahap Pengembangan (Uji Terbatas)

No	Nama sekolah	Jumlah Kelas	Kuantitatif		Kualitatif	
			Jumlah Peserta Didik	Jumlah Guru PKn	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Guru
1	SMAS 1 BPK Penabur Bandung	1 kelas	30 Orang	1 guru	9 Orang	1 guru
2	SMAS BPK Penabur Holis	1 kelas	20 Orang	1 guru	4 Orang	1 guru
	Total	2 kelas	50 Orang	2 Guru	13 Orang	2 Guru

Sumber. Data Penelitian

Analisis karakteristik board game dari konten, desain dan mekanik dilakukan oleh ahli media pembelajaran, pakar pendidikan kewarganegaraan, praktisi maupun pakar pengembang board game yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 4 Nama Validator Media

No	Nama Validator	Keterangan
1	Rebecca Febe, S.H	Guru PKn
2	Marta Rahayu, S.A.P.	Guru PKn
3	Dr. Cepi Riyana, M. Pd	Ahli Teknologi Media Pembelajaran
4.	Peresa Reflin Noel Sekeon, S. Sn	Praktisi Desain Grafis
5.	Dimas Setiawan, M. Kom. C.CC	Ahli IT
6.	Sadida Satri	Pengembang Board game Edukasi Ludenara

Sumber. Diolah Peneliti Tahun 2024

Sedangkan untuk mengetahui pengaruh media board game kewarganegaraan digital (*civic board game*) terhadap sikap demokratis, sampel penelitian dalam uji coba luas dilakukan di lima sekolah yaitu SMAS 1 BPK Penabur, SMAS 2 BPK Penabur Bandung, SMAS 3 BPK Penabur Bandung, SMAS BPK Holis dan SMAS BPK Penabur Singgasana. Adapun datanya dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3. 5 Sampel pada Tahap Pengujian

No	Nama sekolah	Jumlah Sampel	
		Kontrol	Eksperimen
1	SMAS 1 BPK Penabur Bandung	20 Orang	20 Orang
2	SMAS 2 BPK Penabur Bandung	30 Orang	30 Orang
3	SMAS BPK Penabur Holis	25 Orang	25 Orang
Total		75 Orang	75 Orang

Sumber. Diolah Peneliti Tahun 2024

3.2 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Kuisisioner Penelitian

Kuisisioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur 1) sikap demokratis peserta didik dan media pembelajaran PPKn yang selama ini dikembangkan melalui pendidikan kewarganegaraan; 2) menyelidiki bagaimana pengembangan media board game kewarganegaraan digital (*civic board game*) dalam membangun sikap demokratis peserta didik; dan 3) mengetahui pengaruh media board game kewarganegaraan digital (*civic board game*) terhadap pengembangan sikap demokratis peserta didik. Instrumen dalam kuisisioner dikembangkan oleh peneliti berdasarkan pada temuan pustaka pada bab 2 yang meliputi sikap demokratis, pengembangan media board game dan pengaruh pengembangan media board game kewarganegaraan digital terhadap sikap demokratis peserta didik. Kuisisioner diberikan dalam tiga tahap penelitian baik dari studi pendahuluan, pengembangan media board game dan uji coba media.

Instrumen kuisisioner sikap demokratis dikembangkan dengan menggunakan skala Likert dan kuisisioner skala SSHA (*Survey of Study Habits and Attitudes*).

Sebagaimana dijelaskan oleh Edwards (1983, hlm.2) ketika kita bertanya tentang sikap seseorang terhadap pekerjaan atau tertarik bagaimana perasaannya terhadap objek tertentu maka kita telah menggunakan konsep sikap. Adapun skala sikap yang digunakan adalah skala Likert 4. Pada aspek kognitif dan afektif skala yang digunakan adalah pilihan ganda dengan skala 4 (Sangat Baik), 3 (Baik), 2 (Tidak Baik), 1 (Sangat Tidak Baik). Aspek konasi terdiri dari skala 4 (Selalu), 3 (Sering), 2 (Kadang), 1 (Tidak Pernah). Menurut Gall, Borg, & Gall (2003, hlm. 214) skala Likert meminta individu untuk memeriksa tingkat persetujuan mereka. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap demokratis peserta didik dengan kuisioner skala SSHA (*Survey of Study Habits and Attitudes*) yang dikembangkan oleh Holtzman dan Brown (1956). Kuisioner skala SSHA selain bertujuan untuk membantu mengidentifikasi sikap siswa, SSHA mudah dikelola dan memiliki validitas prediktif yang unik atau lebih tinggi dalam keberhasilan skolastik seperti motivasi belajar (Holtzman, dkk. 1954; Holtzman dan Brown, 1956).

Sedangkan kuisioner yang digunakan untuk mengukur pengaruh pengembangan media board game kewarganegaraan digital terhadap sikap demokratis baik di kelas eksperimen dan kontrol diberikan secara tertutup setelah uji coba dilakukan. Adapun indikator sikap demokratis dapat dijelaskan sebagai berikut. Terbatasnya studi yang membahas indikator terhadap sikap demokratis siswa SMA (Erbil & Kocabaş, 2017) khususnya di Indonesia sesuai dengan tujuan penelitian ini, maka peneliti melakukan berbagai kajian literatur untuk mengkonstruksikannya. Sebagaimana dijelaskan pada bab 2 bahwa sikap demokratis dibentuk dan terbentuk dari hasil evaluasi kognitif dan pengalaman emosional politik sehingga menimbulkan persepsi dan refleksi diri yang berfungsi sebagai keyakinan dan ideologi. Maka peneliti meyakini sikap demokratis dapat dilihat pada aspek kognitif (berpikir), afektif (respon emosional) dan konasi (tindakan yang diambil). Hal ini didasari pada teori *Dynamynd* oleh Kolbe, K (2004) yang menunjukkan adanya hirarki ketercapaian sikap dari level 1 sampai 5 dan prinsip-prinsip demokrasi Pancasila yang dikembangkan dari naskah kajian

akademik MPR RI (2018, hlm. 30) tentang penegasan Demokrasi Pancasila dan pendapat Kaelan dalam bukunya Negara Kebangsaan Pancasila (2013). Adapun deskripsi dari masing-masing indikatornya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 6 Hirarki Sikap Demokratis

No	Hirarki Sikap Demokratis	Deskripsi
1	Kesadaran politik	Level 1 dari <i>Dynamynd</i> Kolbe adalah Kesadaran Diri. Kesadaran diri melibatkan ekspresi nilai (afektif), kesadaran naluri mengambil tindakan (konatif), dan penyerapan pengetahuan (kognitif) (Waisel, 2013). Dalam sikap demokratis, kesadaran diri dikaitkan dengan politik. Kesadaran politik melibatkan pengetahuan politik (<i>knowledge</i>) tentang tokoh-tokoh politik, posisi kebijakan mereka, norma yang mengatur sistem politik. Kesadaran akan naluri dalam urusan publik (<i>instincts</i>) dan peristiwa politik, dan memastikan seseorang melibatkan ekspresi nilai terhadap pemerintahan (<i>values</i>) (Zaller, John, 1990; Ahmed, 2011; Abonu, Agunlade, & Yunusa, 2013)
2	Penghargaan terhadap hak dan kewajiban individu	Level 2 dari <i>Dynamynd</i> adalah Harga Diri. Seseorang pada tingkat ini akan mengungkapkan sikap (afektif), melakukan upaya (konatif), dan menganalisis pengetahuan (kognitif) (Waisel, 2013). Dalam perspektif demokrasi, harga diri dikaitkan dengan penghargaan terhadap hak dan kewajiban individu. Penghargaan ini didasari pada prinsip penghormatan terhadap martabat manusia atas dasar toleransi.
3	Kebebasan yang bertanggung jawab	Level 3 adalah Kontrol Diri, yang terdiri dari ekspresi keyakinan (afektif), komitmen terhadap suatu tujuan (konatif), dan evaluasi terhadap pengetahuan yang dianalisis (kognitif) (Waisel, 2013, hlm.6). Pada tahapan ini, seseorang perlu mencocokkan antara keyakinan (afektif) dan komitmen (konatif) dalam membuat perbedaan saat bertindak. Evaluasi membantu secara intelektual keefektifan suatu tindakan mana yang benar-benar penting. Jika sudah mendapatkan kendali atas dorongan ini, komitmen akan mengantarkan kita

		pada tujuan. Komitmen mengingatkan kita untuk kembali pada prioritas. Disini mulai muncul sesuatu itu penting bagi kita dalam menciptakan sikap demokratis.
4	Inisiatif diri	Dynamynd Level 4 menggambarkan Self-Directed, di mana tahap individu mengekspresikan hasrat terhadap suatu tujuan (afektif), bertindak dengan tujuan (konatif), dan dapat persuasif terhadap tujuan (kognitif) (Waisel, 2013, hlm. 6) Kolbe menilai mereka yang beroperasi pada tingkat ini sebagai pemimpin yang narsistik karena mereka lebih mengaktualisasikan diri daripada melakukan yang terbaik bagi seluruh umat manusia. Jika berhenti sampai di sini mereka akan sangat egois untuk ranah afektif. Hanya setelah gairah muncul di radar afektif barulah anda bisa datang dengan rasa kasih sayang.
5	Toleransi	Pada Level 5 Dynamynd, seorang individu bertanggung jawab secara sosial, yang melibatkan kasih sayang (afektif), mengambil tindakan dalam mengejar misi yang lebih besar, bukan hanya satu tujuan (konatif), dan visi (kognitif), yang merupakan pandangan yang berwawasan luas dan konsep empati dari misi (Waisel, 2013, hlm.6).

Sumber. Diadaptasi dari teori *Dynamynd: the Kolbe Decision Ladder*. (Kolbe, K. (2004). *Powered by instinct: 5 rules for trusting your guts*. Kolbe Corp)

Aspek kognitif dalam sikap demokratis pada penelitian ini didasarkan pada tingkatan atau level mulai dari penyerapan pengetahuan (level 1) terhadap kesadaran politik, kemampuan menganalisis (level 2) pada upaya penghargaan terhadap hak dan kewajiban individu, evaluasi pengetahuan (level 3) terhadap kebebasan yang bertanggung jawab, persuasif terhadap tujuan (level 4) yang menunjukkan inisiatif diri, dan sebuah visi (level 5) pada nilai toleransi. Kelima indikator ketercapaian tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 7 Indikator Ketercapaian Sikap pada Aspek Kognitif

No	Hirarki Sikap Demokratis	Kognitif (Berpikir)	Indikator
1	Kesadaran politik	<i>Knowledge</i> (Pengetahuan). Siswa memiliki pengetahuan politik tentang peran serta pemegang jabatan spesifik dalam urusan publik, norma dan sistem politik di tingkat, lokal, negara, nasional, internasional. (Rich, 1976; Zaller,1990)	peserta didik diminta menjawab budaya politik yang berlaku di Indonesia sebagai sebuah sistem
			peserta didik diminta mengetahui urusan pemerintah daerah
			Peserta didik mampu menyebutkan UUD NRI Tahun 1945 sebagai konstitusi dasar penyelenggaraan negara di Indonesia
2	Penghargaan terhadap hak dan kewajiban individu	<i>Analysis</i> (Analisis). Siswa memiliki kemampuan untuk menggunakan pengetahuan politiknya untuk memecahkan masalah yang timbul di masyarakat. Siswa berada pada kondisi ini ketika mampu memulai dengan menganalisis konsekuensi dan relevansinya terhadap tindakannya secara kognitif.	Identifikasi isu-isu terkait hak dan kewajiban
			Analisis dampak pelanggaran hak dan pengingkaran kewajiban warga negara
			Analisis keseimbangan hak dan kewajiban warga negara
3	Kebebasan yang bertanggung jawab	<i>Evaluation</i> (Evaluasi). Pada tahap ini siswa perlu mengevaluasi secara intelektual keefektifan berbagai tindakan untuk melihat tindakan mana yang benar-benar sesuai dengan prinsip-prinsip demokrasi Pancasila.	Tindakan mana yang sesuai dengan prinsip kebebasan beragama secara bertanggung jawab
			Kebebasan bertanggung jawab ketika berpartisipasi dalam forum diskusi
			Kebebasan berbicara individu dalam forum publik.

4	Inisiatif diri	<i>Persuasion</i> (Persuasif) adalah kemampuan untuk meyakinkan atau mempengaruhi. Persuasif berarti memikirkan apa yang perlu. Ketika kita sepenuhnya mengaktualisasikan diri maka keputusan kita akan menjadi persuasif. Dari bersikap persuasif tentang apa yang perlu dilakukan.	Menunjukkan tindakan persuasif dalam sebuah kegiatan demokrasi
			Inisiatif dalam pengambilan keputusan dalam kegiatan
			Inisiatif untuk menjadi pemimpin dalam sebuah kegiatan
5	Toleransi	Vision (Visi) (kemampuan untuk menggambarkan apa yang mau dicapai dan masuk akal bagi masyarakat.	Apa yang mau dicapai dalam toleransi
			Pentingnya toleransi bagi masyarakat
			Cara mewujudkan toleransi di masyarakat

Pada elemen kesadaran politik, aspek pengetahuan akan dikembangkan pada tiga indikator yaitu berkaitan dengan budaya politik yang berlaku di Indonesia sebagai sebuah sistem, pengetahuan tentang urusan pemerintah daerah serta UUD NRI Tahun 1945 sebagai konstitusi dasar penyelenggaraan negara di Indonesia. Elemen penghargaan terhadap hak dan kewajiban individu dikembangkan melalui indikator isu-isu terkait hak dan kewajiban, dampak pelanggaran hak dan pengingkaran kewajiban warga negara, serta keseimbangan hak dan kewajiban warga negara. Elemen kebebasan yang bertanggung jawab dalam kemampuan mengevaluasi didasarkan pada tindakan mana yang sesuai dengan prinsip kebebasan beragama secara bertanggung jawab, bagaimana bentuk kebebasan bertanggung jawab ketika berpartisipasi dalam forum diskusi dan kebebasan berbicara individu dalam forum publik. Elemen inisiatif diri dalam kemampuan persuasif ditentukan dengan menunjukkan tindakan persuasif dalam sebuah kegiatan demokrasi, inisiatif dalam pengambilan keputusan dalam kegiatan tertentu, serta inisiatif untuk menjadi pemimpin dalam sebuah kegiatan. Elemen toleransi pada ketercapaian visi didasarkan pada apa yang mau dicapai dalam

toleransi, pentingnya toleransi bagi masyarakat dan cara mewujudkan toleransi di masyarakat.

Indikator afektif (respon emosional siswa) pada level 1 lebih melibatkan ekspresi nilai terhadap pemerintah (*values*). Level 2 pada proses pengungkapan sikap terhadap budaya demokrasi sebagai penghargaan terhadap hak dan kewajiban individu. Level 3 berfokus pada pengakuan atau keyakinan peserta didik terhadap hak dan individu dirinya dan orang lain. Hal ini adalah bentuk dari kebebasan yang bertanggung jawab. Level 4 adalah hasrat kepada demokrasi yang menunjukkan inisiasi diri. Level 5 adalah penghormatan terhadap nilai-nilai toleransi. Adapun secara jelasnya dapat diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 8 Indikator Ketercapaian Sikap pada Aspek Afektif

No	Hirarki Sikap Demokratis	Afektif (Respon Emosional, Merasakan)	Indikator
1	Kesadaran politik	Values (Ekspresi Nilai). Siswa memiliki kepercayaan positif terhadap pemerintahan, pemimpin dan politik. Kurangnya kepercayaan akan melemahkan hubungan dan kemampuan untuk saling bergantung. Indikatornya meliputi: Urusan publik Pemerintah dan kebijakannya (Zaller, 1990; Abonu, Agunlade & Yunusa, 2013)	Peserta didik diminta merespon tindakan pejabat daerah yang melakukan korupsi
			Peserta didik diminta merespon urusan publik seperti kemacetan lalu lintas
			Peserta didik diminta merespon kebijakan pemerintah
2	Penghargaan terhadap hak dan kewajiban individu	Attitude (sikap). Siswa mengembangkan sikap dukungan terhadap politik, demokrasi dan keberagaman di lingkungan sosial, sekolah dan pemilihan umum.	Menghormati hak orang lain
			Komitmen terhadap kewajibannya
			Empati terhadap orang lain
3	Kebebasan yang	Conviction (keyakinan/ Pengakuan). Tahap ini didasari oleh pengakuan atau	Peserta didik menggunakan kebebasan bermedia sosial atau

	bertanggung jawab	keyakinan terhadap hak individu dan orang lain.	platform online dengan bertanggung jawab untuk menyebarkan informasi yang benar dan jelas
			Peserta didik membela hak orang lain maupun diri sendiri tanpa melanggar hukum atau berdasarkan kenyataan yang benar dan dapat dipertanggungjawabkan
			Peserta didik menghormati kebebasan beragama sesuai keyakinan dan kepercayaan masing-masing
			Peserta didik mempertimbangkan dampak ketika mengekspresikan pendapat berdasarkan etika dan norma yang berlaku
4	Inisiatif diri	Passion (Gairah/hasrat) hasrat kepada demokrasi yaitu semangat publik.	Keterlibatan dalam kegiatan publik
			Berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan
			Hasrat menjadi pemimpin
5	Toleransi	Compassion (kasih sayang) meliputi penghormatan terhadap keberagaman dan identitas orang lain	Penghormatan terhadap keadilan
			Terlibat dalam kegiatan keberagaman
			Peduli terhadap latar belakang yang berbeda

Di setiap level afektif dikembangkan masing-masing tiga (3) indikator yang menggambarkan sikap demokratis. Pada elemen kesadaran politik untuk kemampuan mengekspresikan nilai ketika peserta didik diminta merespon tindakan pejabat daerah yang melakukan korupsi, merespon urusan publik seperti kemacetan lalu lintas serta merespon kebijakan pemerintah. Elemen penghargaan terhadap hak

dan kewajiban individu untuk penentuan dukungan sikap didasarkan pada respon menghormati hak orang lain, komitmen terhadap kewajibannya dan empati terhadap orang lain. Ketiga hal ini tidak hanya difokuskan pada dirinya tetapi juga kepada orang. Elemen kebebasan yang bertanggung jawab direspon melalui tiga hal, yaitu menindaklanjuti tindakan yang melanggar prinsip kebebasan bertanggung jawab, mengekspresikan keyakinan terhadap kebebasan yang bertanggung jawab, dan membangun keyakinan terhadap kebebasan bertanggung jawab ketika terjadi pertentangan dengan kebijakan yang berbeda. Elemen inisiatif diri, dilihat pada aspek keterlibatan dalam kegiatan publik, berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan, dan hasrat menjadi pemimpin. Sedangkan untuk elemen toleransi, respon emosional peserta didik didasarkan pada penghormatan terhadap keadilan, terlibat dalam kegiatan keberagaman, dan peduli terhadap latar belakang yang berbeda.

Aspek konasi didasarkan pada tindakan peserta didik dalam menjalankan atau melakukan sesuatu sebagai wujud sikap demokratis yang menunjukkan tercapainya lima elemen hirarki sikap demokratis. Adapun deskripsinya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 9 Indikator Ketercapaian Sikap pada Aspek Konasi

No	Hirarki Sikap Demokratis	Konasi (Doing) (Tindakan yang diambil, melakukan)	Indikator
1	Kesadaran politik	<i>Instincts</i> (apa yang diwariskan, tanpa tujuan, tanpa pengalaman; naluri). Siswa memiliki dorongan dalam diri yang positif terhadap isu-isu politik/demokrasi. Insting terhadap isu politik diperlukan untuk mengambil tindakan. Indikatornya meliputi: Kepentingan politik (seberapa sering dia	Peserta didik selalu mengikuti peristiwa politik
			Paparan peserta didik pada media terhadap isu sosial dan politik
			Peserta didik selalu mendiskusikan isu-isu politik sosial dengan teman
			Peserta didik mulai membaca konstitusi

		mengikuti peristiwa politik) Paparan pada media terhadap isu sosial dan politik, Diskusi isu-isu politik sosial dengan teman Mulai membaca konstitusi ketika terjadi peristiwa politik (Rich, 1976; Zaller, 1990; Quintelier, 2007)	
2	Penghargaan terhadap hak dan kewajiban individu	<i>Attempt</i> (Percobaan). Siswa mencoba mencapai suatu tujuan, tetapi tidak menggunakan energi mentalnya. <i>Attempt</i> berarti mencoba melakukan sesuatu sebelum mencapai komitmen. Di tahap ini siswa memiliki dorongan untuk mengalami demokrasi.	Memanfaatkan hak untuk berbicara dan berpendapat tanpa memicu konflik Menaati peraturan agar terciptanya ketertiban dan keamanan Mendasarkan komitmen pada hukum ketika mengkritisi kebijakan pemerintah Menjaga lingkungan sekitar dengan mendukung program pemerintah berkaitan dengan lingkungan hidup
3	Kebebasan yang bertanggung jawab	<i>Commitment</i> (tanggung jawab/komitmen). Kolbe menilai komitmen dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah secara berkelanjutan. Komitmen adalah tingkat upaya tertinggi yang mendorong seseorang untuk memfokuskan energi pada tugas yang diberikan. Kurangnya komitmen dapat menyebabkan hilangnya cinta.	Peserta didik menggunakan kebebasan bermedia sosial atau platform online dengan bertanggung jawab untuk menyebarkan informasi yang benar dan jelas Peserta didik membela hak orang lain maupun diri sendiri tanpa melanggar hukum atau berdasarkan kenyataan yang benar dan dapat dipertanggungjawabkan Peserta didik menghormati kebebasan beragama sesuai keyakinan dan kepercayaan masing-masing

			Peserta didik mempertimbangkan dampak ketika mengekspresikan pendapat berdasarkan etika dan norma yang berlaku
4	Inisiatif diri	<i>Purpose</i> (Tujuan) didasarkan pada tujuan pribadi untuk bersikap demokratis hingga memiliki visi untuk membantu orang lain	Tindakan responsif terhadap suatu masalah
			Kesadaran akan suatu masalah
			Kesediaan menjadi pemimpin
			Kesukarelaan untuk terlibat aktif
5	Toleransi	<i>Mission</i> (misi yang membantu orang lain)	Berpartisipasi dalam mempromosikan toleransi
			Merancang program anti diskriminasi dan tindakan kekerasan
			Menjadi pemimpin yang empati, solidaritas dan menentang kekerasan
			Memberdayakan orang lain untuk hidup harmonis

Setiap elemen sikap di atas memiliki masing-masing empat indikator yang menyesuaikan dengan aspek konasi peserta didik terhadap demokrasi. Pada elemen kesadaran politik, tindakan dilihat ketika peserta didik selalu mengikuti peristiwa politik, paparan peserta didik pada media terhadap isu sosial dan politik, peserta didik selalu mendiskusikan isu-isu politik sosial dengan teman dan peserta didik mulai membaca konstitusi. Dan untuk elemen penghargaan terhadap hak dan kewajiban individu didasarkan pada bagaimana peserta didik memanfaatkan hak untuk berbicara dan berpendapat tanpa memicu konflik, menaati peraturan agar terciptanya ketertiban dan keamanan, mendasarkan komitmen pada hukum ketika mengkritisi kebijakan pemerintah dan menjaga lingkungan sekitar dengan mendukung program pemerintah berkaitan dengan lingkungan hidup. Sedangkan elemen kebebasan yang bertanggung jawab, peneliti mengaitkannya ketika peserta didik menggunakan kebebasan bermedia sosial atau platform online dengan

bertanggung jawab untuk menyebarkan informasi yang benar dan jelas, peserta didik membela hak orang lain maupun diri sendiri tanpa melanggar hukum atau berdasarkan kenyataan yang benar dan dapat dipertanggungjawabkan.

Peserta didik menghormati kebebasan beragama sesuai keyakinan dan kepercayaan masing-masing, dan peserta didik mempertimbangkan dampak ketika mengekspresikan pendapat berdasarkan etika dan norma yang berlaku. Elemen inisiatif diri berfokus pada tindakan peserta didik yang responsive terhadap suatu masalah, memiliki kesadaran, kesediaan menjadi pemimpin dan sukarela secara aktif. Hal ini menjadi penting, untuk mengetahui inisiasi diri peserta didik. Selain pada elemen toleransi yang berfokus pada misi yang didasari oleh tindakan berpartisipasi dalam mempromosikan toleransi, merancang program anti diskriminasi dan kekerasan, menjadi pemimpin yang empati dan solidaritas serta mau memberdayakan orang lain untuk hidup secara harmoni.

3.3.2 Wawancara

Pedoman wawancara memuat pertanyaan lisan yang diajukan oleh pewawancara kepada peserta penelitian dan digunakan sebagai instrumen data kualitatif karena kuisioner tidak dapat menyelidiki secara mendalam keyakinan, pengalaman batin dan sikap demokratis peserta didik. Bahkan Gall, M. D., Borg, W. R dan Gall, J. P (2003) menjelaskan bahwa wawancara memiliki kemampuan untuk beradaptasi dalam menindaklanjuti jawaban responden sesuai kebutuhan penelitian. Berkenaan dengan itu, pedoman wawancara dalam penelitian ini bertujuan untuk: 1) menggambarkan sikap demokratis peserta didik dan pengalaman menggunakan media selama pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, dan 2) mengeksplorasi pengalaman peserta didik dalam proses pengembangan dan implementasi board game kewarganegaraan digital.

Dalam mempersiapkan dan melaksanakan wawancara penelitian, peneliti menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Gall, Borg dan Gall (2003, hlm.236-237) yaitu: 1) menentukan tujuan penelitian; 2) memilih sampel; 3) merancang format wawancara; 4) mengembangkan pertanyaan; 5) memilih dan

melatih pewawancara; 6) melakukan uji coba prosedur wawancara; 7) melakukan wawancara, dan 8) menganalisis data wawancara. Adapun instrumen kisi-kisi wawancara penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Wawancara

No	Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Konsep Pertanyaan	Subjek
1	Bagaimana gambaran sikap demokratis peserta didik dan media pembelajaran PPKn yang selama ini dikembangkan melalui pendidikan kewarganegaraan?	Mengetahui bagaimanakah gambaran sikap demokratis peserta didik dan media pembelajaran PPKn selama ini yang dikembangkan melalui pendidikan kewarganegaraan di SMAS BPK Penabur Bandung	1) Bagaimana proses pembelajaran PPKn selama ini? 2) Bagaimana pelaksanaan demokrasi dalam kehidupanmu sehari-hari? 3) Media apa yang sering digunakan guru dalam PPKn?	Peserta didik kelas 12 Guru mata pelajaran PPKn kelas 12
2	Bagaimana pengembangan media board game kewarganegaraan digital (<i>civic board game</i>) dalam membangun sikap demokratis peserta didik?	Menguraikan pengembangan media board game kewarganegaraan digital (<i>civic board game</i>) dalam membangun sikap demokratis peserta didik di SMAS Yayasan Penabur di Kota Bandung.	1) Apakah board game kewarganegaraan digital dapat menjadi media pembelajaran PPKn? 2) Apakah board game kewarganegaraan digital dapat diimplementasikan dalam pembelajaran?	Pakar Pendidikan Kewarganegaraan
				Pakar pengembang board game (ludenara)
				Pakar Desain Digital Board game
				Peserta didik kelas 12 Guru mata pelajaran PPKn kelas 12
3	Bagaimana pengaruh media board game kewarganegaraan digital (<i>civic board game</i>) terhadap pengembangan	Menjelaskan pengaruh media board game kewarganegaraan digital (<i>civic board game</i>) terhadap sikap demokratis peserta didik di SMAS Yayasan	1) Bagaimana sikap demokratis peserta didik ketika bermain board game kewarganegaraan digital?	Peserta didik kelas 12 Guru mata pelajaran PPKn kelas 12

	sikap demokratis peserta didik di SMAS Yayasan Penabur di Kota Bandung?	Penabur di Kota Bandung.	2) Apa kelemahan dan kelebihan media board game kewarganegaraan digital dalam membangun sikap demokratis?	
--	---	--------------------------	---	--

3.3.3 Observasi

Observasi dalam pengumpulan data digunakan untuk mengamati perilaku dan sosial subjek yang sedang diteliti. Hal ini dijelaskan kembali oleh Gall, Borg dan Gall (2003, hlm. 254-255) bahwa metode observasi menghindari ketidakakuratan dan bias dari beberapa data. Maka secara kuantitatif prosedur observasi hendaknya memperhatikan hal-hal berikut, yakni; 1) mendefinisikan variabel observasional baik secara deskriptif, inferensial maupun evaluatif. Dalam hal ini, peneliti menggunakan ketiganya dalam mengamati sikap demokratis peserta didik baik dalam tahap pengembangan maupun uji coba media *board game*; 2) mencatat dan menganalisis pengamatan; 3) memilih prosedur pencatatan observasi (bentuk pedoman observasi dapat dilihat pada lampiran); 4) memilih pengamat, peneliti dalam tahap ini sebagai pengamat namun untuk mengendalikan bias maka peneliti juga meminta guru pendidikan kewarganegaraan sebagai pengamat dalam observasi; 5) mengurangi efek pengamat, berarti peneliti sebagai pengamat memastikan pengaruh dari pengamatan harus mengurangi kelalaian yang dapat ditimbulkan. Peneliti diharapkan dapat datang ke tempat observasi sebelum penelitian dilakukan.

Berdasarkan kelima prosedur di atas, peneliti berfokus melakukan observasi gambaran sikap demokratis peserta didik baik di kelas pada proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebelum dan sesudah media pembelajaran board game dilakukan. Lembar observasi akan memuat kondisi yang membuktikan ada tidaknya proses terbentuknya sikap demokratis peserta didik

selama proses pembelajaran terjadi (lihat lampiran). Lembar observasi dikembangkan oleh peneliti sejalan dengan tujuan dan masalah penelitian.

3.3.4 Analisis Isi Dokumen dan Media Board game

Analisis isi dokumen dan media menjelaskan bagaimana lingkungan manusia sangat penting menghasilkan pesan-pesan yang dikodekan manusia dalam berbagai bentuk, baik dokumen tertulis, media visual, media audio, dan kombinasi media (Gall, Borg dan Gall, 2003, hlm. 278). Lebih lanjut dijelaskan bahwa isi media memuat pesan-pesan dari satu individu kepada individu lainnya atau kelompok kepada kelompok lainnya. Pesan menjadi objek studi penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis beberapa dokumen tertulis seperti rencana proses pembelajaran (RPP), modul atau buku teks, dan tes. Adapun media visual yang dianalisis adalah foto, gambar pada desain board game. Termasuk kombinasi media pada video yang digunakan pada media board game.

Terdapat beberapa langkah untuk melakukan analisis isi dokumen dan media, diantaranya adalah; 1) menentukan pertanyaan penelitian, hipotesis atau tujuan; 2) memilih sampel dokumen yang dianalisis; 3) mengembangkan prosedur pengkodean kategori; 4) melakukan analisis konten; serta menginterpretasikan hasil. Analisis isi dokumen dan media melibatkan pakar pendidikan kewarganegaraan, pengembang dan pembuat board game dan guru mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

3.4 Prosedur Analisis Data

Gall, Borg dan Gall (2003, hlm.190) menjelaskan terdapat beberapa kriteria tes yang baik di antaranya adalah objektif, terstandarisasi, adil, valid dan reliabilitas. Standar validitas adalah sejauh mana bukti dan teori mendukung penafsiran dari usulan penggunaan tes terhadap isi tes (konten), proses respon maupun hubungan antar variabel yang mendukung hipotesis. Meskipun validitas dikatakan penting bagi reliabilitas, namun bukan berarti skor tes dengan reliabilitas yang baik dapat menghasilkan kesimpulan skor yang valid. Diperlukan kehati-hatian untuk memilih tes yang digunakan sesuai tujuan penelitian.

Berdasarkan alasan itulah, terdapat beberapa instrumen tes yang divalidasi seperti lembar validasi media board game kewarganegaraan digital yang terdiri dari 12 komponen board game kewarganegaraan digital di antaranya pengalaman kewarganegaraan, tujuan permainan, konten dan informasi, fiksi dan narasi, mekanik permainan, estetika dan grafis, emosi kewarganegaraan, digitalisasi, sumber daya (resourcer) dan konflik. Skala Likert yang digunakan adalah 4 (Sangat Baik), 3 (Baik), 2 (Cukup Baik) dan 1 (Kurang Baik). Secara umum dapat diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 3. 11 Instrumen Validasi Board game kewarganegaraan digital

Komponen	Deskripsi	No	Aspek Yang Dinilai
Pengalaman Kewarganegaraan	Sesuatu yang nyata yang didapatkan peserta didik ketika berinteraksi dalam bermain baik dengan lingkungan permainan maupun peserta didik lainnya. Pengalaman tersebut dihasilkan oleh dinamika kerja antara peserta didik dengan lingkungan permainan.	1	Peserta didik dapat belajar mengemukakan pendapat dan bertanya secara bertanggung jawab berdasarkan kepentingan komunitas luas
		2	Mengajak peserta didik untuk menganalisis berbagai persoalan masyarakat di lingkungannya
		3	Menumbuhkan kemampuan bertukar ide, kritis dan terlibat dengan kehidupan demokrasi
		4	Peserta didik terlibat pada masalah yang berorientasi keadilan
		5	Peserta didik belajar mendokumentasikan masalah, menyelidiki dan memecahkan masalah
		6	Peserta didik belajar mensosialisasikan isu-isu kewarganegaraan kepada masyarakat sebagai upaya pencegahan
		7	Peserta didik dapat lebih bertanggung jawab pada resiko yang ditimbulkan dari tindakannya sebagai warga negara
		8	Peserta didik belajar mempertimbangkan dampak dan cara bereaksi terhadap isu-isu kewarganegaraan

		9	Peserta didik lebih sadar terhadap risiko yang ditimbulkan oleh perilaku warga negara
		10	Menambah kepekaan dan kesadaran reflektif peserta didik terhadap suatu masalah atau isu-isu publik
		11	Peserta didik belajar memberi umpan balik kepada pemerintah sebelum mengimplementasi suatu kebijakan sehingga menciptakan situasi yang tanpa disadari dapat melatih kepekaan individu secara sosial untuk kepentingan bersama
		12	Peserta didik dapat menghubungkan tindakannya dengan praktik sosial berdasarkan pertimbangan yang etis dan bijaksana untuk memecahkan masalah kewarganegaraan dengan mengutamakan prinsip kebersamaan
		13	Peserta didik menghormati dan menghargai pendapat orang lain yang berbeda dengannya
		14	Meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang konflik-konflik kewarganegaraan
		15	Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok secara demokratis
Tujuan permainan	Tujuan permainan berperan sebagai penggerak yang membentk dinamika dan koherensi sistem permainan secara keseluruhan	1	Mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam menyelesaikan masalah-masalah kewarganegaraan secara demokratis melalui proses diskusi dan dialog
		2	Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam proses pengambilan keputusan
		3	Meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap isu-isu kewarganegaraan secara kontekstual
		4	Membangun kesadaran hak dan kewajiban peserta didik sebagai warga negara
		5	Meningkatkan kesadaran hukum peserta didik dalam praktik kewarganegaraan

Konten dan Informasi	Elemen ini mengacu pada informasi seperti fakta dan data yang digunakan dalam permainan.	1	Menyediakan kasus pelanggaran hak dan pengingkaran kewajiban warga negara
		2	Memberi informasi tentang tempat atau jalan di kota Bandung yang terkait dengan masalah-masalah kewarganegaraan
		3	Informasi kasus yang diberikan valid, mudah dipahami dan mendorong peserta didik untuk melakukan penyelidikan lebih lanjut
		4	Menyediakan konten berbasis video tentang undang-undang dan konsekuensi hukumnya
		5	Memberi Informasi data tentang skor pencapaian pada setiap level permainan
		6	Memuat pertanyaan-pertanyaan yang mendorong kepekaan dan kepedulian terhadap isu-isu kewarganegaraan
Fiksi dan Narasi	Elemen ini berfokus pada ruang terciptanya tujuan permainan	1	Narasi yang dibangun menarik, detail dan menarik perhatian peserta didik untuk terlibat dalam persoalan kewarganegaraan
		2	Karakter yang diperankan oleh peserta didik pada board game berkaitan dengan tanggung jawabnya sebagai warga negara
		3	Tindakan yang dirancang pada karakter pemain masuk akal (logis) dan bermakna bagi peserta didik atau kepada masyarakat
		4	Alur board game memperkenalkan peserta didik pada praktik nyata (otentik) untuk memungkinkan terjadinya refleksi terhadap masalah seperti membuat keputusan
		5	Cerita pada board game dapat meningkatkan keterlibatan sosial, agensi dan kesejahteraan emosioanl
Mekanik permainan	Metode yang digunakan dalam	1	Mekanik mengekspresikan nilai-nilai kewarganegaraan

	permainan yang melibatkan aturan untuk memungkinkan terjadinya interaksi maupun strategi	2	Mengarahkan pemain untuk menemukan dan memecahkan masalah-masalah kewarganegaraan
		3	Memudahkan pemain untuk menghubungkan antar objek (wilayah/kawasan) dengan masalah/topik
		4	Mensimulasikan praktik-praktik berdemokrasi seperti diskusi, tanya jawab dan simulasi pengambilan keputusan (forum pertemuan)
		5	Mekanik tidak sekedar meminta pemain mengejar kemenangan (nilai) tetapi untuk perubahan perilaku yang demokratis
		6	Mekanik membangun interaksi dan komunikasi antar peserta didik
Estetika dan grafis	Komponen ini mengacu pada bahasa audiovisual (karakteristik estetika, citra, prefensi gaya, media artistik dan teknis grafis komputer) yang divisualisasikan untuk menentukan keseluruhan aspek pada board game	1	Profil Board game yang dikontestualisasikan melalui intro-video pada beranda mudah dipahami dan dimengerti
		2	Latar belakang pembuatan board game melalui video memudahkan pemain memahami tujuan permainan dan dampaknya terhadap pemain
		3	Papan permainan mereplikasi estetika kota Bandung dengan ikon-ikon kota yang menarik seperti Gedung Sate, Gedung Merdeka dan lain-lain.
		4	Konflik atau masalah pada board game divisualisasikan secara estetik dengan menggunakan QR Code dan video
		5	Tampilan huruf secara visual estetik, jelas dan mudah terbaca
		6.	Permainan dibingkai dengan gambar-gambar atau simbol yang bermakna dengan kombinasi warna yang menarik
		7	Visualisasi pada setiap elemen board game dapat menyampaikan pesan permainan
		8	Tata letak visual (layout) pada board game seimbang, kontras dan harmoni

		9	Elemen pada setiap tampilan board game secara visual dapat menarik perhatian pada permainan
		10	Branding nama pada board game yaitu Bandoong memberikan identitas sebagai permainan kewarganegaraan
		11	Ilustrasi pada setiap elemen board game mewakili lingkungan yang nyata dan tidak abstrak
		12	Digitalisasi pada board game membuat visual tampilan menjadi lebih estetik
Emosi Kewarganegaraan	Permainan yang melibatkan emosi dapat menjadi alat perilaku (dalam konteks penelitian ini yaitu sikap demokratis)	1	Permainan dapat membangun kepercayaan positif peserta didik terhadap pemerintahan, pemimpin dan politik
		2	Permainan dapat mengembangkan sikap dukungan peserta didik terhadap demokrasi seperti keberagaman, perbedaan maupun toleransi
		3	Permainan mendorong peserta didik untuk peduli dan bertanggung jawab terhadap hak individu dan orang lain berdasarkan hak dan kewajiban sebagai warga negara
		4	Permainan membangun hasrat atau semangat publik peserta didik pada demokrasi
		5	Permainan membuka peluang kepada peserta didik untuk menghormati keberagaman dan identitas orang lain
Digitalisasi	Lingkungan permainan yang melibatkan teknologi untuk memudahkan dan mendorong keterlibatan peserta didik	1	Website menyediakan akses untuk membuka aplikasi board game kewarganegaraan digital 'bandoong'
		2	Website board game dapat dibuka dan digunakan dengan mudah melalui PC (komputer/laptop atau Handphone)
		3	Website board game mengakomodasi informasi tentang petunjuk permainan serta profil board game
		4	Desain website board game menarik, interaktif dan komunikatif
		5	Waktu loading dan kinerja aplikasi memiliki respon yang cepat

		6	Memudahkan peserta didik untuk mengakses atau menggunakan aplikasi board game digital
		7	Menghubungkan konsep melalui fitur simulasi dan kondisi yang terjadi secara nyata
Sumber daya (resourcer)	Komponen yang terdiri dari berbagai elemen board game untuk membantu ketercapaian pemain terhadap permainan	1	Board game memiliki papan permainan (peta kota) yang menjadi proses bagi peserta didik untuk berinteraksi
		2	Papan permainan (peta kota) menuntun pemain mengatur strategi dan komunikasi
		3	Permainan papan (peta kota) dapat menarasikan dan merefleksikan praktik dan nilai-nilai kewarganegaraan
		4	Jalur (lintasan) berupa nama jalan pada tampilan board game dapat menggali dan menambah pengalaman kewarganegaraan peserta didik
		5	Adanya penentuan skor dan indikatornya memotivasi pemain untuk mencapai tujuan pembelajaran
		6	Kasus-kasus yang tersedia pada board game memuat materi dan nilai-nilai kewarganegaraan seperti kasus korupsi, kemacetan dan isu sosial lainnya.
		7	Waktu bermain tidak membuat pemain terdesak untuk sejenak mengatur strategi atau mempersiapkan tahap selanjutnya
		8	Pembatasan waktu bermain memotivasi peserta didik untuk menyelesaikan kasus secara efisien dan efektif
		9	Video kasus sebagai sarana isu-isu kewarganegaraan dapat mendorong terjadinya interaksi, keterampilan sosial dan berpikir kritis.
		10	Barcode QR, menyimpan informasi bagi pemain dan mendorong rasa ingin tahu

		11	Konten (teks, video, dsb) jelas, sederhana, mudah dimengerti dan menawarkan petunjuk fisik yang dapat didengar, disentuh, diamati atau dirasakan secara emosional
		12	Tema board game memiliki daya tarik dan kontekstual dengan kehidupan peserta didik
Konflik	Konflik adalah masalah atau tantangan bagi pemain dalam permainan	1	Isu-isu kewarganegaraan mendorong peserta didik untuk menyelidiki, mencari ide dan solusi kreatif dalam memecahkan masalah-masalah kewarganegaraan
		2	Pertanyaan pada babak start membangun kepekaan warga negara terhadap lingkungan sekitarnya
		3	Konflik mendorong peserta didik untuk berinteraksi secara demokratis dalam proses pengambilan keputusan
		4	Konflik relevan dan kontekstual dengan kehidupan peserta didik
		5	Konflik membangun emosional pemain untuk berkontribusi terhadap masyarakat
Hasil Permainan	Hasil adalah situasi pemain mendapatkan kejelasan dan kepuasan terhadap permainan	1	Board game dapat mengembangkan kompetensi kewarganegaraan
		2	Board game dapat membangun tindakan dan perilaku warga negara yang demokratis, baru dan relevan
		3	Peserta didik dapat menerapkan nilai-nilai permainan dalam kehidupan publik secara nyata
		4	Hasil dari permainan memberikan kejelasan terhadap apa yang akan dicapai oleh peserta didik
Proses bermain	Prosedur yang menentukan tahapan permainan	1	Pada tahap pembentukan kelompok, peserta didik menghormati dan menghargai setiap keputusan dalam prinsip-prinsip demokratis
		2	Tahap Start dapat membantu peserta didik merefleksikan pengetahuan siswa terhadap persoalan kewarganegaraan di sekitarnya

		3	Tahap jelajah kota dapat mendorong keterlibatan peserta didik untuk melakukan proses identifikasi terhadap masalah
		4	Tahap engagment dan revitalisasi dapat membangun keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam menganalisis masalah bersama kelompok
		5	Tahap engagment dan revitalisasi dapat meningkatkan nilai-nilai demokrasi seperti kerja sama, komunikasi dan toleransi
		6	Pada tahap presentasi, peserta didik tidak hanya berani menyuarakan pendapatnya dan menyampaikan kritik, masukan serta gagasan baru kepada orang lain tetapi mendorong untuk berdialog dalam mencapai kesadaran kolektif

3.4.1 Uji Validitas dan Reliabilitas Sikap Demokratis dan Board game Kewarganegaraan Digital

3.4.1.1 Uji Validitas dan Reabilitas pada Variabel Sikap Demokratis

Sebelum peneliti menyebarkan angket instrumen kepada peserta didik. Peneliti melakukan uji validitas melalui SPSS 27. Adapun hasil uji validitas 50 pernyataan soal dari variabel sikap demokratis dilakukan pada 100 responden. Hasilnya ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 12 Tabel Hasil Uji Validitas Sikap Demokrasi

No. Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0.409	0.195	Valid
2	0,359	0.195	Valid
3	0.292	0.195	Valid
4	0.373	0.195	Valid
5	0.306	0.195	Valid
6	0.249	0.195	Valid
7	0.277	0.195	Valid
8	0.279	0.195	Valid

9	0.327	0.195	Valid
10	0.309	0.195	Valid
11	0.353	0.195	Valid
12	0.432	0.195	Valid
13	0.421	0.195	Valid
14	0.347	0.195	Valid
15	0.255	0.195	Valid
16	0.212	0.195	Valid
17	0.372	0.195	Valid
18	0.362	0.195	Valid
19	0.359	0.195	Valid
20	0.284	0.195	Valid
21	0.452	0.195	Valid
22	0.421	0.195	Valid
23	0.390	0.195	Valid
24	0.297	0.195	Valid
25	0.322	0.195	Valid
26	0.325	0.195	Valid
27	0.317	0.195	Valid
28	0.396	0.195	Valid
29	0.452	0.195	Valid
30	0.485	0.195	Valid
31	0.340	0.195	Valid
32	0.281	0.195	Valid
33	0.335	0.195	Valid
34	0.319	0.195	Valid
35	0.420	0.195	Valid
36	0.262	0.195	Valid
37	0.458	0.195	Valid
38	0.564	0.195	Valid
39	0.379	0.195	Valid
40	0.466	0.195	Valid
41	0.350	0.195	Valid
42	0.380	0.195	Valid
43	0.531	0.195	Valid
44	0.548	0.195	Valid
45	0.397	0.195	Valid
46	0.431	0.195	Valid
47	0.536	0.195	Valid
48	0.450	0.195	Valid
49	0.556	0.195	Valid
50	0.328	0.195	Valid

Sumber. Data Penelitian 2024

Tabel di atas menjelaskan bahwa nilai r hitung $> r$ tabel (0.195) berdasarkan uji signifikan 0.05. Hasil ini mengungkapkan bahwa setiap item soal dinyatakan valid. Sedangkan untuk uji reliabilitas melalui SPSS 27 didapatkan hasilnya sebagai berikut.

Tabel 3. 13 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.867	50

Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai alpha sebesar 0.867. Hal ini menjelaskan bahwa 50 item memiliki reliabel yang tinggi.

3.4.1.2 Uji Validitas dan Reliabilitas Pada Variabel Board game kewarganegaraan digital

Selain melakukan uji validitas pada variabel sikap demokratis, peneliti juga menguji validitas pada variabel penggunaan board game kewarganegaraan digital oleh peserta didik. Terdapat 12 item soal yang diberikan kepada 100 responden. Setiap item mewakili struktur desain board game. Hasil uji validitas dapat ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3. 14 Hasil Uji Validitas Board Game Kewarganegaraan Digital

No. Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0.676	0.195	Valid
2	0.783	0.195	Valid
3	0.728	0.195	Valid
4	0.809	0.195	Valid
5	0.743	0.195	Valid
6	0.739	0.195	Valid
7	0.763	0.195	Valid
8	0.760	0.195	Valid
9	0.832	0.195	Valid
10	0.786	0.195	Valid
11	0.839	0.195	Valid
12	0.787	0.195	Valid

Sumber. Data Penelitian 2024

Data di atas menunjukkan bahwa nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0.195) yang artinya seluruh item bernilai valid. Adapun untuk hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut.

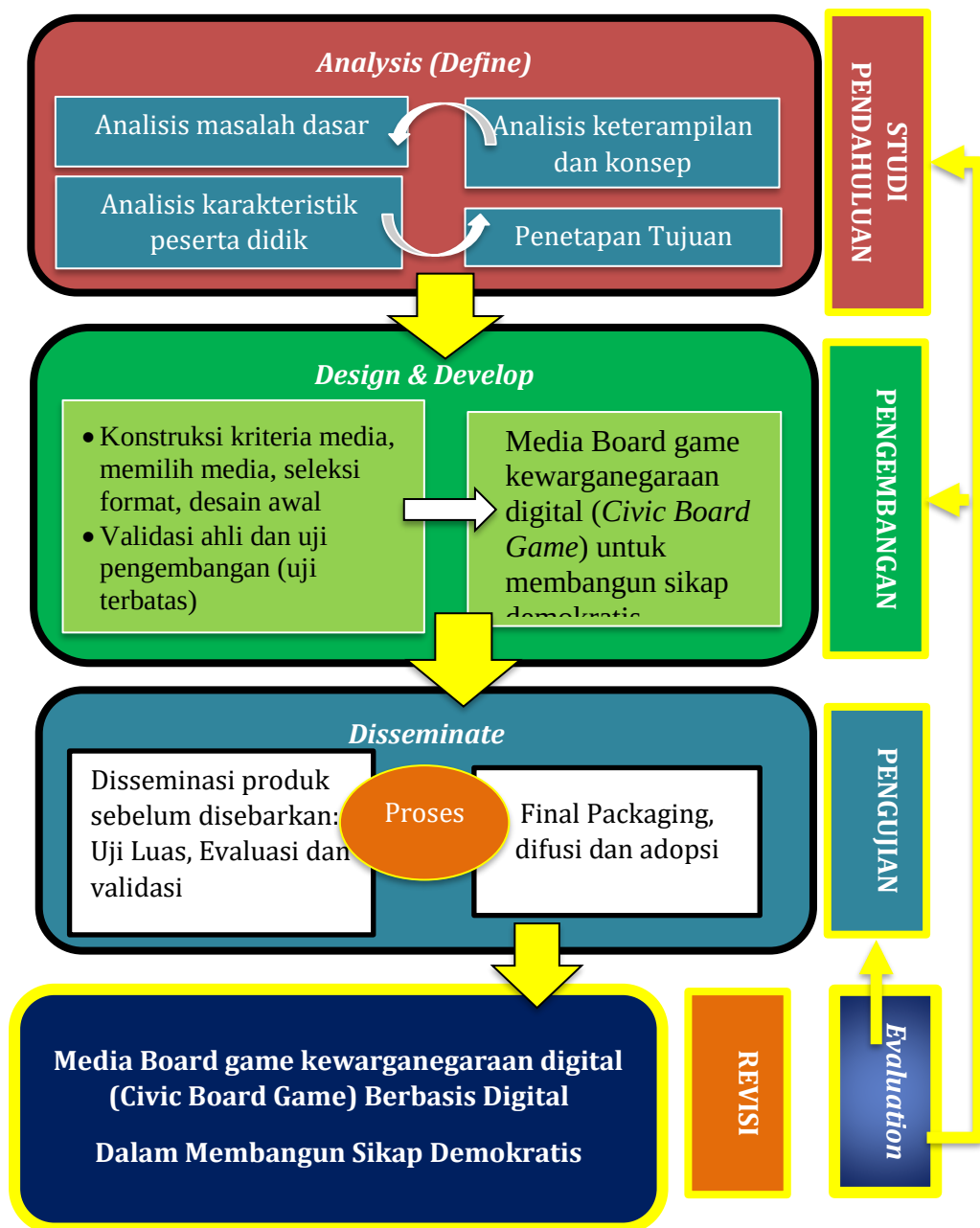
Tabel 3. 15 Hasil Uji Reliabilitas Board Game Kewarganegaraan Digital

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.937	12

Jumlah pernyataan sebanyak 12 item dengan nilai alpha sebesar 0.937 menunjukkan item soal memiliki reliabel yang tinggi. Hal ini menjelaskan bahwa pertanyaan angket berkaitan dengan penggunaan board game kewarganegaraan digital

3.4.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dengan metode campuran dalam kajian ini dikembangkan dari model penelitian dan pengembangan (R & D) oleh Gall, Borg, dan Gall (2003, hlm. 570-571) yaitu pendahuluan, pengembangan dan pengujian dan model 4D (*define, design, develop* dan *disseminate*) oleh Thiagarajan (1974, hlm. 5). Karena bertujuan mengevaluasi program, maka proses evaluasinya menurut Hall (2002) dapat dilakukan dengan mengembangkan, menguji, dan menerapkan metodologi secara terpadu dan kuantitatif dari kemajuan, validitas rencana dan jadwal yang ditetapkan untuk mencapai tujuan program, dan efek perubahan yang diusulkan seperti yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. 3 Prosedur Penelitian

3.4.2.1 Tahap Pendahuluan

Studi pendahuluan merupakan langkah awal bagi peneliti untuk menganalisis kebutuhan penelitian seperti melakukan studi terdahulu dan survei, tinjauan literatur, rencana tujuan dan analisis strategi dan isi. Dalam studi

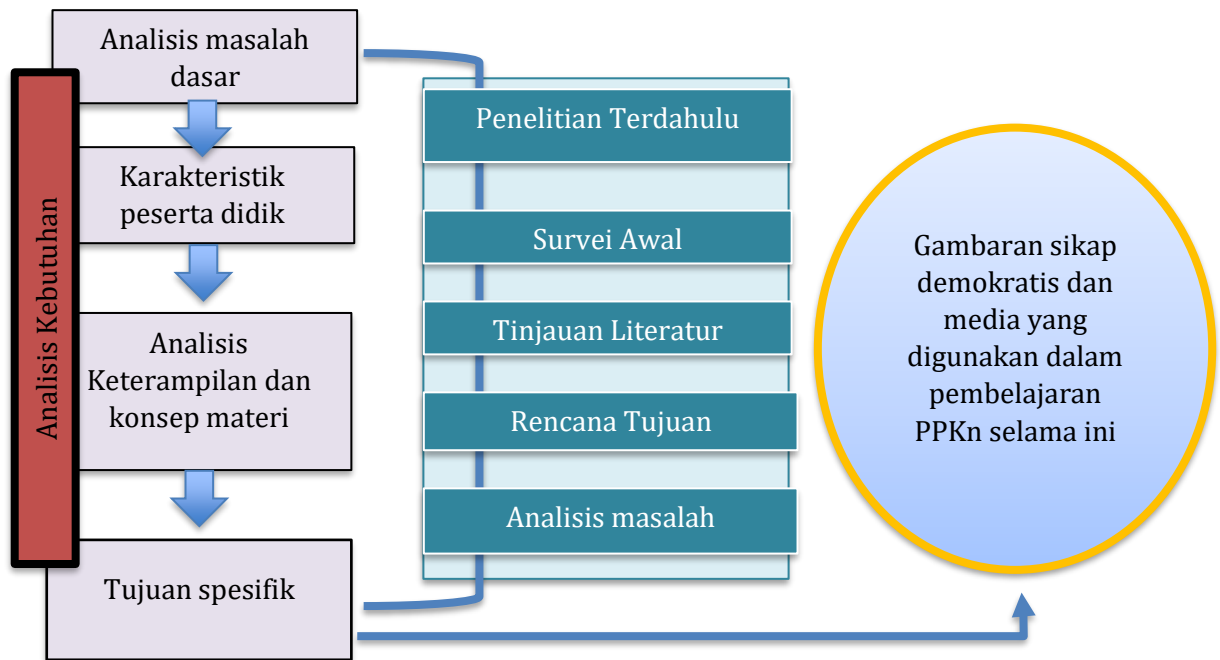
pendahuluan, analisis dilakukan dengan mencari fenomena, isu dan tren yang sedang diteliti berkaitan dengan topik penelitian yang ingin dilakukan. Analisis masalah dilakukan dengan mengidentifikasi variabel-variabel yang pernah diteliti oleh peneliti lainnya. Caranya adalah dengan memilah temuan-temuan dari penelitian tersebut yang dibuat dalam matriks sehingga terdapat perbedaan khususnya yang berkaitan dengan board game dan sikap demokratis. Studi kajian terdahulu berbeda dengan kajian teoritis, karena pada tahap ini peneliti hanya berfokus untuk menemukan tren, masalah maupun fenomena yang pernah diteliti berkaitan dengan topik penelitian.

Setelah melakukan pemilahan terhadap variabel-variabel yang diteliti dan dikembangkan sesuai kebutuhan penelitian. Penelitian juga dibarengi dengan survei kepada 100 guru pendidikan kewarganegaraan di beberapa daerah seperti Lampung, Jawa Barat, Jakarta untuk mengetahui persepsi mereka terhadap penggunaan board game dalam pendidikan kewarganegaraan. Survei ini bermaksud untuk menambah alasan dilakukannya penelitian ini. Tidak hanya itu, penelitian survei juga akan dilakukan kepada peserta didik untuk menggambarkan bagaimana sikap demokratis dan media pembelajaran yang selama ini digunakan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Sejalan dengan itu, peneliti juga melakukan kajian literatur terhadap teori-teori yang menguatkan pengembangan board game dan sikap demokratis. Hasil dari kajian literatur sangat membantu peneliti untuk menemukan kebaruan atau novelti dalam pengembangan board game untuk sikap demokratis. Temuan-temuan pada literatur secara tidak langsung sangat membantu peneliti dalam menentukan rencana tujuan pengembangan media board game. Rencana tujuan meliputi gambaran perencanaan penelitian terhadap rumusan masalah yang dihasilkan dari temuan literatur dan studi terdahulu.

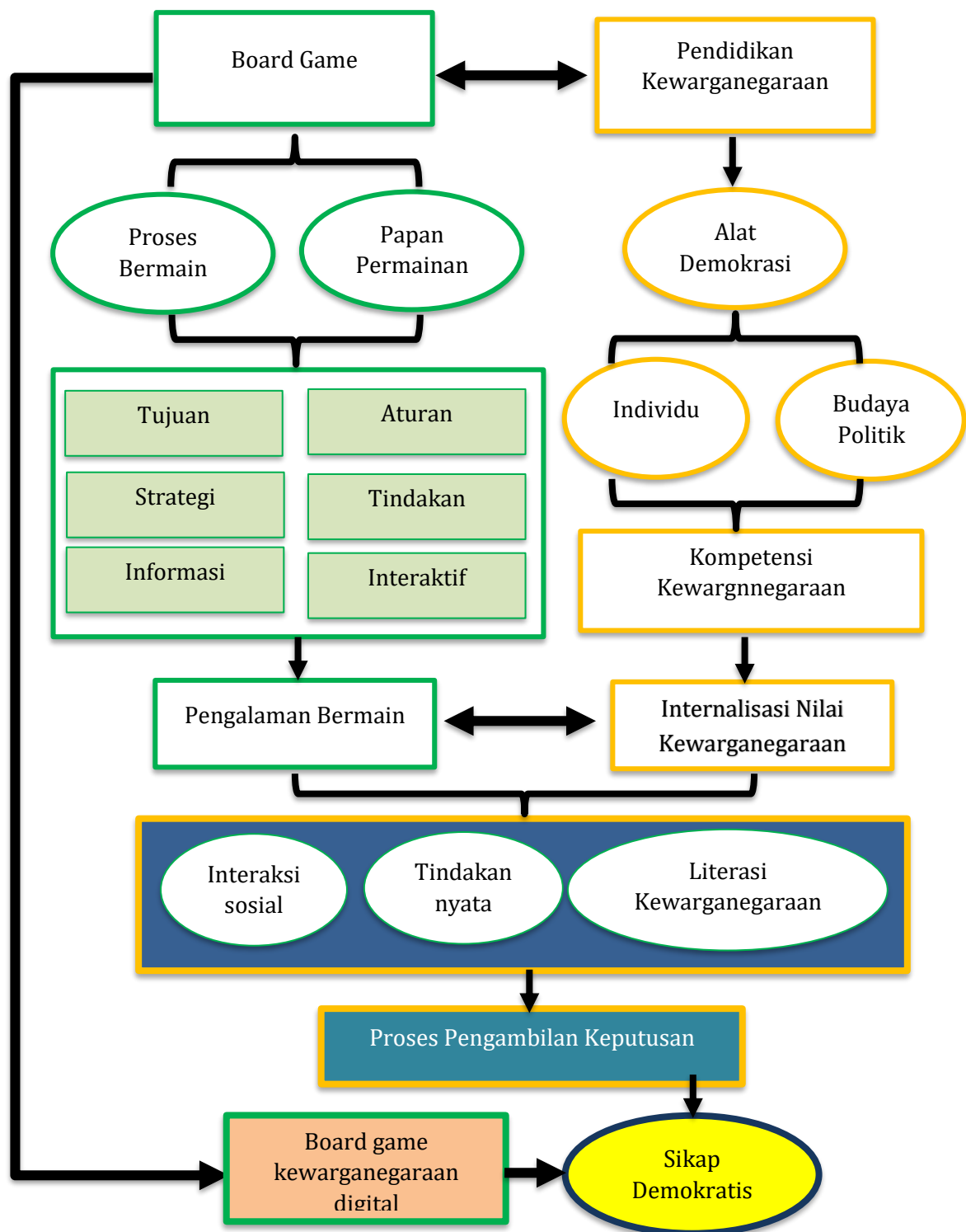
Tahap perencanaan menggambarkan tujuan dari capaian disertasi yang pada akhirnya menuntun peneliti dalam tahap pengembangan. Secara keseluruhan, setiap tindakan dalam tahap studi pendahuluan ini menjadi proses untuk

menemukan tujuan spesifik penelitian yaitu menggambarkan sikap demokratis dan media yang digunakan dalam pembelajaran PPKn selama ini (lihat gambar 3.6 di bawah ini).



Gambar 3. 4 Alur Studi Pendahuluan

Berdasarkan rumusan tujuan di atas, maka peneliti melakukan konstruksi kriteria media dan memilih media, membuat formatnya dan menentukan desain awal. Pemilihan media didasarkan pada kebutuhan peserta didik, karakteristik permainan dan hasil konstruksi penelitian terdahulu dalam pengalaman berdemokrasi melalui media. Dari analisis tersebut maka peneliti membangun model konseptual dan faktual hubungan board game dan sikap demokratis. Gambaran keduanya bermanfaat untuk mengkonstruksikan nilai-nilai kewarganegaraan dengan pengalaman bermain boardgame. Aktivitas game mendorong peserta didik mengalami dan merasakan interaksi sosial, melakukan tindakan nyata maupun literasi kewarganegaraan. Konsep tersebut dapat ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 3. 5 Model Konseptual Board Game Kewarganegaraan Digital

3.4.2.2 Tahap Pengembangan

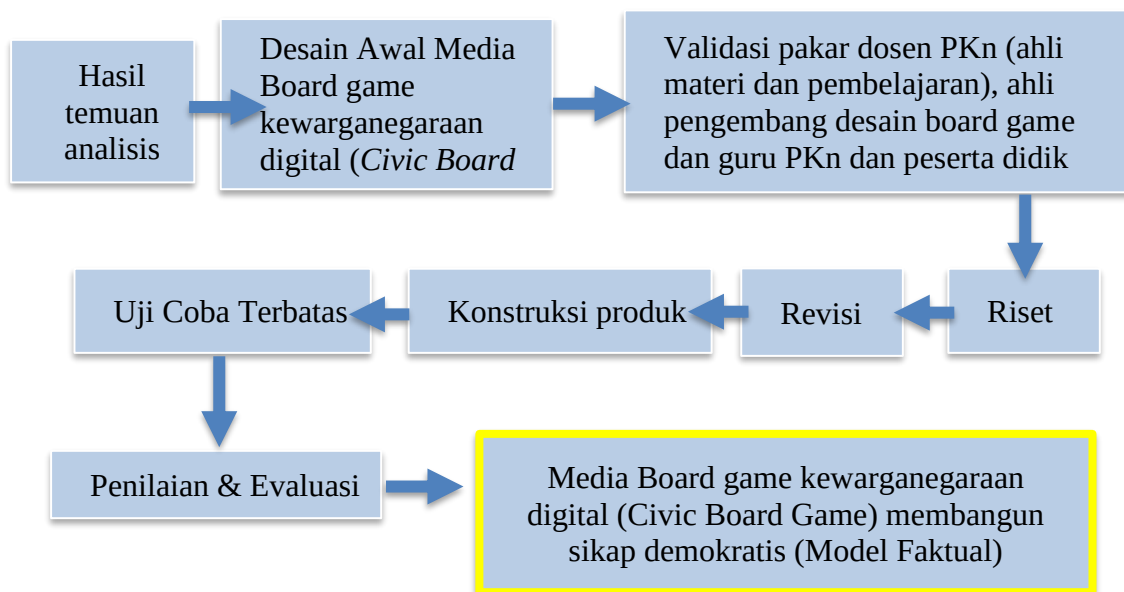
Pada tahap ini, peneliti melakukan pengembangan studi setelah model konseptual dilakukan oleh peneliti, selanjutnya peneliti menentukan model faktual pengembangan board game kewarganegaraan digital untuk dapat diuji divalidasi oleh ahli dan dilakukan uji terbatas. Adapun desain model faktual digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3. 6 Model Faktual Board Game Kewarganegaraan Digital

Pengembangan prototipe dilakukan melalui validasi pakar kewarganegaraan seperti dosen kewarganegaraan yaitu Prof. Dr. Hj. Kokom Komalasari, M. Pd sebagai ahli media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, Prof. Dr. H. Sapriya, M. Ed sebagai ahli materi pendidikan kewarganegaraan, Dr. Leni Anggraeni, M. Pd sebagai ahli dalam pengembangan game di bidang

pendidikan kewarganegaraan dan Dr. Susan Fitriyani, M. Pd yaitu ahli teknologi media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Adapun kajian terhadap struktur board game kewarganegaraan digital berbasis digital bekerja sama dengan Ludenara (sebuah komunitas pengembang board game), Tim Pandawa Digital Media Team yaitu Dimas Setiawan, S. Kom., M. Kom, C.CC sebagai dosen ahli pengembang digital dari Universitas PGRI Madiun, Bapak Noel Sekeon, sebagai praktisi desain komunikasi visual, dan komunitas pemain board game untuk memberi masukan dalam implementasi permainan. Hasil validasi kemudian diperkuat dengan diikutsertakan dalam lomba guru inovatif nasional pada tahun 2021 sebagai uji publik sebelum dikembangkan dalam uji terbatas. Dengan kata lain pengembangan board game sudah dilakukan selama lima tahun sejak 2020. Secara umum prosesnya dapat dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 3. 7 Tahap Pengembangan Board Game Kewarganegaraan Digital

Uji terbatas dilakukan di dua sekolah BPK Penabur yaitu SMAS 1 BPK Penabur Bandung dan SMAS BPK Penabur Holis pada tahun ajaran 2023/2024. Keduanya dipilih karena sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian dalam lingkup proses dan desain serta waktu pelaksanaan pengembangan. Board game

kemudian divalidasi oleh guru pendidikan kewarganegaraan dan peserta didik untuk menyempurnakan kembali konsep board game untuk sikap demokratis sebelum dievaluasi oleh pakar dan para ahli kembali. Hasil evaluasi ini menjadi penyempurnaan dari media board game kewarganegaraan digital (*civic board game*) yang diimplementasikan pada tahap pengujian dalam uji luas pada lima sekolah.

3.4.2.3 Tahap Pengujian

Tahap pengujian meliputi proses perencanaan, pelaksanaan, pembelajaran dan penilaian. Proses perencanaan dilakukan dengan menentukan lokasi, sampel dan jadwal uji coba media di kelas eksperimen. Perencanaan melibatkan guru mata pelajaran di empat sekolah yaitu di SMAS 1 BPK Penabur Bandung, SMAS 2 BPK Penabur Bandung, SMAS 3 BPK Penabur Bandung, SMAS BPK Penabur Holis dan SMAS BPK Penabur Singgasana. Pemilihan sekolah dilakukan berdasarkan pada guru pendidikan kewarganegaraan yang telah mendapat materi dari peneliti berkaitan dengan penggunaan board game, jadwal mengajar serta jumlah kelas yang memadai untuk dilakukannya penelitian. Masing-masing sekolah diambil dua kelas (eksperimen dan kontrol) untuk mendapatkan pengaruh dari implementasi board game kewarganegaraan digital berbasis digital untuk membangun sikap demokratis peserta didik.

Tahap pelaksanaan menyesuaikan dengan jadwal sesuai dengan kesepakatan peneliti dengan guru yang mengajar. Memastikan dokumen mengajar seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), instrumen pretest dan posttest, lembar observasi, pedoman wawancara dan instrumen sikap demokratis kepada peserta didik. Seluruh bahan untuk mengumpulkan data dipersiapkan peneliti agar efisiensi dan efektivitas pembelajarannya berjalan maksimal.

Tahap pembelajaran adalah bagian dari implementasi yang penting sebagai bagian dari uji coba media board game kewarganegaraan digital (*civic board game*) berbasis digital terhadap sikap demokratis. Pada tahap ini, peneliti berkolaborasi dengan guru untuk membantu mengamati sikap demokratis peserta

didik ketika melangsungkan pembelajaran dengan media board game kewarganegaraan digital berbasis digital. Setelah kegiatan pembelajaran dilakukan, maka tahap selanjutnya adalah penilaian.

Tahap penilaian pada dasarnya dilakukan melalui instrument perilaku siswa ketika bermain board game dalam setiap tahapan pembelajaran. Melalui dialog bersama di kelas dan difasilitasi oleh guru, penilaian dapat dilakukan. Penilaian dapat juga menjadi bagian dari evaluasi untuk pengembangan selanjutnya.

3.4.3 Teknik Analisis Data

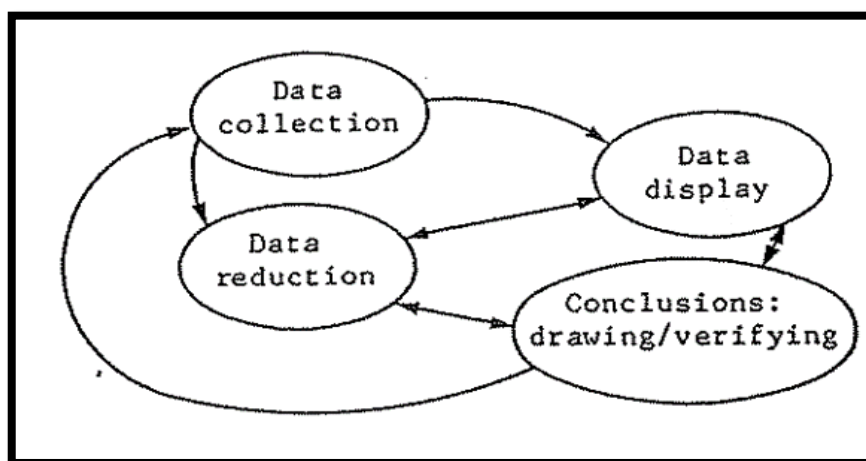
Data penelitian dari pengembangan board game kewarganegaraan digital (*civic board game*) untuk membangun sikap demokratis diuraikan berdasarkan tahapan model penelitian dan pengembangan (R & D). Pada studi pendahuluan, peneliti menggunakan dua teknik analisis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Hasil data hasil wawancara diolah secara kualitatif dan untuk angket sikap demokratis dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif. Sedangkan di tahap pengembangan, instrumen media board game akan divalidasi dari ahli atau pakar dan diukur serta dianalisis menggunakan data kuantitatif melalui deskriptif statistik. Untuk wawancara akan dianalisis dengan data kualitatif sebagaimana dilakukan pada tahap pendahuluan. Pada uji coba terbatas di dua sekolah, datanya akan dianalisis menggunakan eksperimen kuasi uji beda dua rata-rata (uji t) dan N-gain. Kemudian untuk studi efektivitas, peneliti kembali akan menggunakan eksperimen kuasi untuk menganalisis uji beda dua rata-rata (uji t) dan N-gain. Secara detail, proses analisis data akan dijelaskan sebagai berikut.

3.4.3.1 Studi Pendahuluan

Rumusan masalah pertama dalam penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana gambaran sikap demokratis peserta didik dan media pembelajaran PPKn yang selama ini dikembangkan melalui pendidikan kewarganegaraan di SMAS BPK Penabur Bandung. Pertanyaan ini menuntun peneliti menggunakan dua teknik analisis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Hasil

data hasil wawancara diolah secara kualitatif dan untuk angket sikap demokratis dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif.

Pada tahap kualitatif, peneliti menggunakan teknik analisis data yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1994, hlm. 10-12). Menurut Miles dan Huberman, kekuatan data kualitatif terletak pada analisis datanya sehingga perlu dilakukan tiga tahap setelah data dikumpulkan yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan atau verifikasi. Dalam analisisnya, dijelaskan bahwa; 1) reduksi data mengacu pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi dan transformasi data. Reduksi data dapat dilakukan dengan seleksi ringkasan atau paraphrase tanpa menghilangkan data yang ada pada konteks; 2) penyajian atau tampilan data merupakan proses dari hasil reduksi data. Miles dan Huberman menjelaskannya sebagai kumpulan informasi yang terorganisir atau tergabung untuk memungkinkan ditariknya kesimpulan dan tindakan dari data. Kumpulan data ini dapat digambarkan melalui matriks, grafik, diagram dan jaringan; 3) penarikan kesimpulan dan verifikasi menuntun peneliti melakukan kesimpulan final dari proses yang masih samar-samar dan memvalidasinya. Kesimpulan diibaratkan sebagai bagian dari analisis konfigurasi data sebelum ditinjau kembali dari penemuan lainnya untuk menemukan kebenaran. Ketiga tahapan ini berinteraksi sebagaimana digambarkan Miles dan Huberman di bawah ini.



Gambar 3. 8 Interaksi Model Analisis Data

Berdasarkan pendapat Miles dan Huberman di atas, maka setelah peneliti melakukan wawancara kepada 14 peserta didik dan 5 guru pendidikan kewarganegaraan, peneliti mengumpulkan transkripsi wawancara (*data collection*) untuk direduksi (*data reduction*) dan disajikan (*data display*). Keduanya kemudian diolah sedemikian rupa sebelum ditarik kesimpulan atau verifikasi. Proses reduksi data (*data reduction*) juga dijelaskan Creswell (2010) sebagai tahapan di mana peneliti dapat membangun informasi yang muncul secara umum maupun khusus dari gagasan partisipan. Lalu menganalisisnya dengan meng-coding data melalui memprosesnya ke dalam kategori-kategori sesuai dengan informasi yang didapatkan melalui wawancara. Kategori yang dipilih akan berkaitan dengan variabel sikap demokratis untuk menunjukkan adanya gambaran yang terjadi. Proses ini dapat dijelaskan sebagai bagian dari penyajian atau tampilan data. Hasil kategori ini kemudian akan dideskripsikan untuk menggambarkan hasil penelitian. Lalu menginterpretasikannya untuk dimaknai sesuai dengan rumusan dan tujuan penelitian. Hanya saja dalam penelitian ini, peneliti lebih dominan menggunakan tahapan Miles dan Huberman karena prosesnya yang lebih interaktif dari satu tahapan ke tahapan lainnya sehingga analisis data lebih kuat dan terverifikasi. Verifikasi akan dilakukan melalui triangulasi, member checking, peer de briefing, dan external auditor sebagaimana yang dijelaskan oleh Creswell (2010, hlm. 286-289)

Sedangkan untuk angket sikap demokratis siswa dan media yang digunakan selama ini dalam proses pembelajaran PPKn akan dianalisis secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan dan menampilkan distribusi variabel agar pola dalam data penelitian tersaji secara efektif (Nick, T. G, 2007, hlm. 36-39; Wahyudin, 2013). Data statistik deskriptif akan menampilkan dua ukuran yaitu ukuran lokasi (*measure of location*) seperti mean dan median, maupun variabilitas (*measures of spread*) seperti standar deviasi dan kuartil luar (Nick, T. G, 2007). Instrumen sikap demokratis dan media yang digunakan sebelumnya akan menggunakan skala Likert

dengan model skala 4 pada skor 1-4. Sikap demokratis dengan pilihan selalu (4), sering (3), kadang (2), dan tidak pernah (1). Untuk media yang selama ini digunakan guru akan menggunakan pilihan (4) sangat setuju, (3) setuju, (2) tidak setuju, (1) sangat tidak setuju.

3.4.3.2 Tahap Pengembangan

Studi pengembangan penelitian berfokus pada rumusan masalah kedua yaitu bagaimana pengembangan media board game kewarganegaraan digital (*civic board game*) dalam membangun sikap demokratis peserta didik. Data pada tahap ini akan dianalisis baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Analisis data wawancara dilakukan melalui proses reduksi data, penyajian dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Miles dan Huberman, 1994). Sedangkan dalam uji validasi model board game kewarganegaraan digital, instrumen akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Adapun aspek yang akan divalidasi oleh para pakar dan ahli meliputi struktur dan desain permainan dalam board game. Struktur permainan memuat unsur pengalaman pemain, tujuan, proses (sintak), aturan, sumber daya (*resourcer*), konflik, batasan, hasil dan elemen formal dari board game kewarganegaraan digital (lihat lampiran). Lembar penilaian validasi yang digunakan oleh validator menggunakan skala Likert model skala 4 berdasarkan pada kriteria di bawah ini.

Tabel 3. 16 Kriteria Validasi

Rata-Rata Skor (v)	Kategori
$v = 4$	Sangat valid
$3 \leq v < 4$	Valid
$2 \leq v < 3$	Tidak Valid
$1 \leq v < 2$	Sangat Tidak Valid

Prosedur analisis data dimulai dari membuat tabulasi skor, menghitung rata-rata pada setiap aspek penilaian, menentukan kevalidan berdasarkan indikator di atas, dan membuat kesimpulan berdasarkan temuan. Setelah dinyatakan valid, maka peneliti akan melakukan uji coba terbatas.

Data uji coba terbatas yang dilakukan di dua sekolah yaitu SMAS 1 BPK Penabur Bandung dan SMAS BPK Holis dianalisis secara kuantitatif menggunakan kuasi eksperimen melalui uji beda dua rata-rata berpasangan (uji t), dan uji N-gain Menurut Creswell (2010, hlm. 238) dalam *quasi-experiment*, peneliti menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol dengan tidak membagi keduanya secara acak tetapi tetap berada dalam satu kelompok masing-masing. Uji perbedaan dua rata-rata bertujuan menilai perbedaan signifikansi antara dua kelompok dalam sikap demokratis. Namun sebelum uji perbedaan dua rata-rata atau uji-t, peneliti akan melakukan uji normalitas data dan uji homogenitas sebagai syarat data yang berdistribusi normal dan homogen. Setelah itu, skor hasil belajar pada pre-test dan post-test akan dianalisis menggunakan *normalized gain score* dengan rumus sebagai berikut.

$$g = \frac{\text{Posttest Score} - \text{Pretest Score}}{\text{Maximum Score} - \text{Pretest Score}}$$

Gambar 3. 9 Rumus N-Gain Score
Sumber. Bonate (2000), Bos, Terlouw dan Pilot (2007)

Adapun kriteria uji N-gain dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 17 Kriteria N-Gain

Skor (g)	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 > g \geq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel tersebut menjelaskan bahwa jika hasil uji N-gain berada pada kategori sedang atau tinggi, maka menunjukkan hasil belajar peserta didik dalam sikap demokratis melalui board game kewarganegaraan digital positif. Hasil ini kemudian dilanjutkan pada uji luas untuk membuktikan hipotesis penelitian adanya

pengaruh penggunaan board game kewarganegaraan digital terhadap sikap demokratis.

3.4.3.3 Tahap Pengujian

Tahap pengujian bertujuan untuk menjawab rumusan masalah ketiga yaitu bagaimana pengaruh media board game kewarganegaraan digital (*civic board game*) dalam membangun sikap demokratis peserta didik di SMAS Yayasan Penabur di Kota Bandung. Analisis yang digunakan peneliti untuk menjawab rumusan ini adalah dengan menggunakan uji efektivitas melalui kuasi eksperimen dengan analisis uji beda dua rata-rata berpasangan (uji t) dan uji N-gain. Tahap ini dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol dalam uji luas yang melibatkan lima sekolah yaitu SMAS 1 BPK penabur Bandung, SMAS 2 BPK Penabur Bandung, SMAS 3 BPK Penabur Bandung, SMAS BPK Penabur Holis dan SMAS BPK Penabur Singgasana.

Hasil uji terbatas digunakan peneliti sebagai bagian dari revisi pengembangan sebelum diuji secara luas dalam tahap pengujian. Hasil revisi didapatkan dari masukan guru, peserta didik dan ahli atau pakar pendidikan kewarganegaraan maupun board game. Skor pre-test dan post-test terhadap dua sampel baik eksperimen dan kontrol akan diuji menggunakan uji beda dua rata-rata (uji t). Pengujian ini bertujuan untuk mencari perbedaan dari rata-rata sampel guna mengambil kesimpulan. Hasil ini kemudian dilanjutkan dengan Uji N-gain untuk menentukan pengaruh pengembangan board game kewarganegaraan digital dalam membangun sikap demokratis.

Secara umum prosedur analisis data dari tahap pendahuluan, pengembangan dan pengujian dapat disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. 18 Analisis Data Tahap Pendahuluan

No	Rumusan Masalah	Tahapan R & D	Teknik Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data
1	Bagaimanakah gambaran sikap demokratis peserta	Studi Pendahuluan	Kuisisioner sikap demokratis dan media yang	Analisis kuantitatif dengan statistik deskriptif.

	didik dan media pembelajaran PPKn yang selama ini dikembangkan melalui pendidikan kewarganegaraan		digunakan selama ini dalam pembelajaran PPKn	
			Wawancara berkaitan dengan sikap demokratis dan media yang digunakan selama ini dalam pembelajaran PPKn, observasi dan analisis dokumentasi	Analisis kualitatif dalam proses reduksi, display, penarikan kesimpulan/verifikasi
2	Bagaimana pengembangan media board game kewarganegaraan digital (civic board game) dalam membangun sikap demokratis peserta didik.	Tahap Pengembangan	Lembar validasi model dari ahli kewarganegaraan dan pakar desain board game (FGD)	Analisis data kuantitatif dengan statistik deskriptif
			Wawancara berkaitan dengan pengembangan media board game, observasi dan analisis dokumentasi	Analisis kualitatif dalam proses reduksi, display, penarikan kesimpulan/verifikasi
			Kuisisioner pre-test dan post-test pembelajaran dengan menggunakan board game kewarganegaraan digital dalam membangun sikap demokratis (uji terbatas)	Analisis kuantitatif melalui uji beda dua rata-rata (uji t) dan uji N-gain
3	Bagaimana pengaruh media board game kewarganegaraan digital (civic board game) dalam	Tahap Pengujian	Kuisisioner pre-test dan post-test pembelajaran dengan menggunakan board game	Analisis kuantitatif melalui uji beda dua rata-rata (uji t) dan uji N-gain

	membangun sikap demokratis peserta didik		kewarganegaraan digital dalam membangun sikap demokratis (uji luas)	
--	--	--	---	--