

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab III ini membahas mengenai penjelasan metode penelitian yang menguraikan metode penelitian yang digunakan, jenis penelitian, prosedur penelitian, lokasi penelitian, pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta alasan memilih metode tersebut.

3.1 Jenis Penelitian

Metode Research and Development (R&D) dipilih karena tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan sebuah model pembelajaran inovatif, yakni model Living Values Education (LVE) berbasis kompetensi abad 21 yang mampu memperkuat *social skills* peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Penelitian jenis ini relevan karena tidak hanya berorientasi pada analisis konseptual, tetapi juga menekankan pada penciptaan, validasi, dan penyempurnaan produk pembelajaran agar dapat diaplikasikan secara nyata di sekolah (Borg & Gall, 1989; Gay, 1990). Dengan demikian, metode R&D sejalan dengan kebutuhan penelitian untuk menjawab persoalan bahwa pembelajaran PPKn masih cenderung normatif, konvensional, dan kurang menyentuh ranah keterampilan sosial.

Alasan lain penggunaan metode R&D adalah karena proses pengembangan model LVE berbasis kompetensi abad 21 menuntut tahapan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan sintaks, uji coba terbatas, hingga uji efektivitas. Model Borg & Gall (1989) serta ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) menjadi acuan dalam merancang sintaks LUSIE (*Literature Review, Using Values, Show, Implementation, Evaluation*) agar produk pembelajaran kontekstual yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan tuntutan kurikulum, kebutuhan peserta didik, dan paradigma *deep learning* (Bonotto, 2023; Tahir, 2017).

Selain itu, pendekatan mixed methods sequential exploratory digunakan untuk mengintegrasikan kekuatan data kualitatif dan kuantitatif. Pada tahap awal, pendekatan kualitatif dilakukan melalui wawancara, FGD, dan observasi guna menggali kondisi faktual pembelajaran PPKn dan kebutuhan guru maupun peserta

didik. Hasil temuan ini menjadi dasar bagi perancangan sintaks model LUSIE. Selanjutnya, tahap kuantitatif digunakan untuk menguji efektivitas model melalui eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan perhitungan N-Gain. Pendekatan gabungan ini memastikan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya berbasis pada kebutuhan nyata, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan *social skills* peserta didik SMA di Kabupaten Karawang (Nugroho et al., 2013; Rochayati et al., 2012). Dengan demikian, metode R&D dipandang paling tepat untuk penelitian ini karena mampu menghasilkan model pembelajaran LVE berbasis kompetensi abad 21 yang aplikatif, valid, serta memberikan kontribusi nyata dalam penguatan *social skills* peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

3.2 Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian pengembangan harus mengikuti prosedur yang sistematis. Model Dick dan Carey (2015) mengusulkan lima tahapan dalam penelitian pengembangan, yaitu analisis, pengembangan, desain, implementasi, dan evaluasi. Aker (1999) membagi penelitian pengembangan menjadi empat tahap. Tahap awal adalah studi pendahuluan untuk memahami masalah. Kemudian, hasil studi tersebut dikaitkan dengan teori yang relevan. Selanjutnya, produk yang dikembangkan diuji coba di lapangan. Tahap akhir adalah melakukan evaluasi terhadap produk dan proses pengembangan.

Penelitian pengembangan pada dasarnya sebagai suatu metode penelitian yang bermuara pada dihasilkannya suatu produk, baik produk itu bersifat baru atau hasil produk yang disempurnakan dari produk sebelumnya sehingga produk dianggap lebih sempurna. *Research and Development* bertujuan menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Borg and Gall (2002) mengidentifikasi tiga tahap utama dalam penelitian pengembangan, yaitu tahap persiapan, tahap pengembangan, dan tahap uji coba. Dalam prosesnya, tiga tahapan penelitian ini bertumpu pada prinsip ADDIE, yaitu A adalah *analysis* (analisis), D adalah *design* (merancang), D adalah *development* (pengembangan), I adalah *implementation* (penerapan), dan E adalah *evaluation* (evaluasi) (McGriff, 2000). Penelitian pengembangan melalui metode RnD melibatkan serangkaian langkah

yang sistematis. Borg and Gall (1989) menyebutkan langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian meliputi: 1) Penelitian awal dan pengumpulan informasi, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan Bentuk Produk Awal, 4) Uji pendahuluan lapangan, 5) Revisi produk utama, 6) Uji lapangan utama, 7) Revisi produk operasional, 8) Uji coba lapangan, 9) Revisi produk akhir, 10) Diseminasi dan implementasi.

Tahap awal penelitian ini adalah melakukan studi pendahuluan terhadap praktik pembelajaran di lapangan. Tujuannya untuk mengumpulkan data yang akurat tentang kondisi nyata pembelajaran, sehingga dapat dijadikan sebagai dasar dalam merancang model pembelajaran yang relevan. Tahap perencanaan merupakan tahap yang krusial dalam penelitian. Pada tahap ini, peneliti merancang secara detail segala aspek penelitian, mulai dari perumusan masalah hingga teknik pengolahan data. Tahap pengembangan bentuk awal produk merupakan tahap dimana peneliti menciptakan prototipe atau model awal dari produk yang akan dikembangkan. Tahap ini merupakan proses menggabungkan berbagai data yang telah dikumpulkan sebelumnya untuk merancang model awal produk. Produk prototipe yang dihasilkan pada tahap ini bersifat sementara dan masih terbuka untuk perbaikan.

Perencanaan menjadi tahap dimana peneliti melakukan perencanaan terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Peneliti membuat perencanaan rancangan mengenai perumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, instrument penelitian yang digunakan, teknik penelitian yang digunakan hingga teknik pengolahan data yang akan digunakan dalam proses penelitian.

Pengembangan bentuk awal produk merupakan tahapan peneliti mulai untuk mengembangkan prototipe produk yang akan menjadi luaran dari penelitian pengembangan yang dilakukan. Pada tahap ini peneliti mengkaji berbagai data yang diperoleh dari hasil studi pendahuluan untuk merancang produk prototipe yang akan dikembangkan. Produk yang dihasilkan dari tahapan ini merupakan produk prototipe yang kelak masih dapat untuk dilakukan pengembangan lebih jauh menyesuaikan dengan revisi-revisi yang ada.

Uji pendahuluan lapangan merupakan tahap pengujian awal terhadap prototipe produk dalam kondisi yang terbatas. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kekurangan dan kelemahan produk sebelum dilakukan pengembangan lebih lanjut. Revisi produk utama adalah tahap memperbaiki produk berdasarkan hasil uji coba awal. Berdasarkan catatan dari uji coba tersebut, kita akan membuat perubahan-perubahan untuk meningkatkan kualitas produk. Uji lapangan utama adalah tahap di mana peneliti melakukan pengujian ulang terhadap produk yang telah dibuat. Pada fase ini, pengujian dilakukan dalam skala yang lebih besar dibandingkan dengan uji coba terbatas sebelumnya. Peneliti mencatat berbagai kekurangan dari produk yang ada, sehingga dapat dilakukan revisi untuk menyempurnakan produk tersebut.

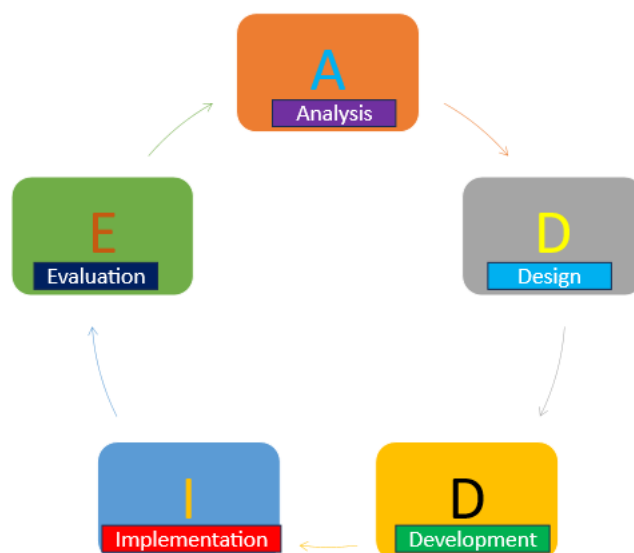
Revisi produk utama merupakan tahapan dalam memperbaiki produk berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Pada tahapan ini peneliti melakukan penyesuaian perbaikan berdasarkan catatan dalam pelaksanaan uji coba terbatas yang telah dilakukan. Perbaikan yang dilakukan bertujuan untuk menyempurnakan produk yang akan dihasilkan.

Uji lapangan utama adalah tahapan yang mana peneliti kembali melakukan uji coba terhadap produk yang dihasilkan. Pada tahapan uji lapangan utama ini, pelaksanaan uji coba dilakukan dalam skala yang lebih besar dibandingkan dengan uji coba yang dilakukan pada tahapan sebelumnya yaitu uji coba terbatas. Pada tahapan ini peneliti mencatat berbagai kekurangan dari produk yang dihasilkan untuk selanjutnya dapat diperbaiki sesuai catatan revisi terhadap produk yang ada untuk tahap penyempurnaan produk. Revisi produk operasional merupakan tahap dimana pengembang melakukan perbaikan pada produk untuk meningkatkan kualitasnya. Proses revisi ini didasarkan pada temuan dan masukan yang diperoleh dari uji coba lapangan utama sebelumnya. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan.

Uji coba lapangan merupakan tahap pengujian produk yang telah mengalami revisi secara menyeluruh. Pengujian dilakukan dengan metode kuasi-eksperimen untuk memperoleh data yang lebih akurat. Penelitian ini tentang Pengembangan Model *Living Values Education* Berbasis Kompetensi Abad 21

Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Memperkuat *Social Skills* Peserta Didik. Peneliti melakukan perbandingan rata-rata penguatan *social skills* peserta didik dengan model *living values education* dalam pembelajaran PPKn dengan rata-rata penguatan *social skills* peserta didik yang menerapkan model konvensional pembelajaran PPKn.

Revisi akhir merupakan tahap penyesuaian terakhir terhadap produk sebelum diimplementasikan secara luas. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa produk siap digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini model yang dihasilkan sudah model yang dianggap sempurna dan mampu untuk diimplementasikan secara luas. Diseminasi dan implementasi menjadi tahapan akhir dari penelitian pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan diseminasi produk yang dihasilkan. Proses diseminasi dilakukan melalui seminar, dialog maupun publikasi dalam jurnal ilmiah. Proses diseminasi ini dilakukan agar produk model yang dihasilkan dapat diimplementasikan oleh khalayak luas dalam proses pembelajaran PPKn. Tahap *Research and Development* yang dikembangkan Borg and Gall dalam proses pengembangannya model pembelajaran proyek ini menggunakan prinsip ADDIE. Adapun tahapan dari pengembangan model pembelajaran proyek ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Model ADDIE

Sumber: Branch, (2009)

Pada prinsipnya tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari tahapan sebagai berikut:

Tahap 1: Analisis

Tahap analisis difokuskan pada identifikasi kebutuhan pembelajaran PPKn, baik melalui studi pustaka maupun studi lapangan. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn masih dominan berorientasi kognitif dan bersifat deklaratif, sehingga kurang menyentuh ranah afektif dan keterampilan sosial peserta didik. Analisis ini juga mengungkap kesenjangan antara tuntutan kompetensi abad 21 yang menekankan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, kreativitas, dan literasi digital dengan praktik pembelajaran yang ada. Data kebutuhan inilah yang menjadi dasar perumusan arah pengembangan model berbasis *Living Values Education* (LVE).

Tahap 2: Design

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun kerangka konseptual model pembelajaran yang mengintegrasikan prinsip-prinsip LVE dengan indikator kompetensi abad 21. Perancangan ini mencakup penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan strategi, serta desain perangkat seperti modul ajar, bahan ajar, dan instrumen penilaian keterampilan sosial. Tahap ini bersifat strategis karena menentukan bagaimana nilai-nilai hidup (*living values*) dapat diinternalisasikan ke dalam pembelajaran PPKn yang menuntut interaksi, partisipasi, dan refleksi peserta didik.

Tahap 3: *Development*

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan yang telah dibuat menjadi produk awal model pembelajaran, yang selanjutnya divalidasi oleh para ahli (validator materi PPKn, pakar pendidikan nilai, dan pakar media pembelajaran). Pada tahap ini dilakukan penyusunan prototipe model yang meliputi panduan implementasi, perangkat pembelajaran, dan media pendukung. Hasil validasi digunakan untuk melakukan revisi, sehingga model yang dihasilkan memiliki validitas isi dan desain yang kuat.

Tahap 4: *Implementation*

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas, di mana model pembelajaran berbasis LVE dan kompetensi abad 21 diterapkan pada peserta didik dalam mata pelajaran PPKn. Pada tahap ini diamati bagaimana peserta didik merespons proses pembelajaran, khususnya dalam hal interaksi sosial, kerja sama, komunikasi, dan empati. Pelaksanaan ini sekaligus menjadi sarana untuk menilai keterlaksanaan model dan sejauh mana ia mampu mendorong penguatan *social skills* secara nyata di lingkungan belajar.

Tahap 5: *Evaluation*

Tahap evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap tahap (analisis, desain, pengembangan, hingga implementasi) untuk memperbaiki kelemahan yang muncul. Sementara itu, evaluasi sumatif menilai efektivitas model dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik, berdasarkan instrumen angket, observasi, dan penilaian kinerja. Hasil evaluasi kemudian digunakan sebagai dasar revisi model, sehingga produk akhir berupa Model LUSIE menjadi model pembelajaran PPKn yang valid, praktis, dan efektif dalam memperkuat keterampilan sosial.

3.3 Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Lokasi Penelitian

Pada penelitian pengembangan model pembelajaran ini, peneliti mengambil lokasi penelitian di Sekolah Menengah Atas yang ada di Kabupaten Karawang. Adapun alasan yang mendasari pengambilan lokasi penelitian ini didasarkan pada hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa rendahnya keterampilan sosial peserta yang terlihat saat proses pembelajaran dimana peserta didik menunjukkan ketidakmampuan dalam penampilan diri (*performance*), kurangnya kemampuan interpersonal diri dengan beberapa ciri diantaranya rendahnya komunikasi yang cenderung adanya ketidakmampuan dalam berinteraksi, dan juga rendahnya kemampuan bekerjasama dalam beberapa kegiatan sekolah. Hal ini harus menjadi perhatian penting untuk segera dicarikan solusi yang tepat dalam menguatkan keterampilan sosial peserta didik di era abad

21. Tidak hanya itu hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti juga menunjukkan bahwa peserta didik masih relatif rendah dalam hal keterampilan sosial

3.3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Karawang dan Guru PPKn. Populasi tersebut dipilih karena memiliki karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian yang ada. Guru PPKn Sekolah Menengah Atas diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif yaitu model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini. Peserta didik SMA dipilih karena dianggap sebagai generasi penerus bangsa yang masih memerlukan pembinaan kewarganegaraan dan dianggap sudah memiliki kemampuan analisis permasalahan dan berpikir kritis yang sudah mulai berkembang sehingga sangat membutuhkan adanya keterampilan sosial untuk bekal masa depannya.

Sampel penelitian ini adalah empat sekolah yang ditentukan secara acak. Pemilihan sampel penelitian didasarkan pada kategori sekolah di pusat kota Karawang, sekolah yang memiliki lokasi berdekatan dengan Industri, satu sekolah yang berada di wilayah agak dalam dan jauh dari pusat kota terletak dekat pemukiman warga dan juga satu sekolah yang berada di ujung utara karawang berbatasan dengan Kabupaten subang. Adapun sebaran sampel penelitian yang digunakan dalam studi pendahuluan yaitu 3 sekolah yang terurai sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Sampel Studi Pendahuluan

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa
1	SMAN 1 Jatisari	166
2	SMAN 1 Cikampek	114
3	SMAN 5 Karawang	102
Total		382

Sumber: Peneliti (2025)

Adapun sekolah yang dijadikan sebagai sampel untuk melakukan uji coba model terdiri dari 3 sekolah yang terurai sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Sampel Uji Coba Model

No	Nama Sekolah	Uji Coba Model	Kelas	Jumlah Sampel	
				Kontrol	Eksperimen
1	SMAN 1 Ciampel	Uji coba terbatas	X.1 & X.2	36	36
2	SMAN 1 Jatisari	Uji coba luas	X.L & X.J	36	36
3	SMAN 5 Karawang	Uji coba luas	X.1 & X.2	36	36

Sumber: Peneliti (2025)

Berdasarkan data tersebut, maka sampel yang dijadikan sebagai sampel uji coba terbatas adalah SMA Negeri 1 Ciampel. Selanjutnya untuk uji coba luas dilakukan pada dua sekolah, yaitu SMA Negeri 1 Jatisari dan SMA Negeri 5 Karawang

3.4 Definisi Operasional Variabel

Dalam judul Pengembangan Model *Living Values Education* Berbasis Kompetensi Abad 21 Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Memperkuat *Social Skills* Peserta Didik, terdapat beberapa kata dan frasa yang harus peneliti jelaskan dalam penelitian ini, yaitu: 1) Model *Living Value Education*; 2) Kompetensi Abad 21; dan 3) *Social Skills*.

3.4.1 Model *Living Values Education*

Living Values Education Program (LVEP) merupakan suatu program pendidikan nilai yang mengungkap pengalaman dalam berbagai aktivitas, sehingga semua peserta didik dapat untuk mengembangkan dan menggali nilai kehidupan yaitu toleransi, damai, penghargaan, kasih sayang, rasa bahagia, tanggungjawab, kerjasama, bersahaja, sederhana, jujur, kebebasan, rasa persatuan. Kegiatan pembelajaran nilai dibungkus dengan sebutan *Living Values Education Program* (LVEP) yang mencakup adanya aktivitas perenungan dan pandangan yang mendorong motivasi peserta didik untuk mampu mengembangkan bakat dan kreativitasnya. Adapun tujuan dari *living values education program* (LVEP) yakni mendorong para pendidik untuk memandang pendidikan sebagai sarana yang dapat memberikan filsafat kehidupan kepada para murid, dengan memfasilitasi tumbuh

kembang serta membantu menentukan pilihan-pilihan mereka yang dapat berintegrasi dengan masyarakat yang dibekali rasa hormat dan percaya diri yang kuat dengan tujuan kehidupan yang jelas (Tillman, 2004). Menurut Tillman (2004) memiliki sejumlah karakteristik khas, yaitu:

- 1) *Experiential Learning*, pembelajaran berbasis pengalaman, bukan sekadar transfer pengetahuan.
- 2) *Holistic Approach*, mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik.
- 3) *Reflective and Dialogical*, mendorong perenungan diri dan dialog terbuka untuk memahami nilai.
- 4) *Participatory and Collaborative*, aktivitas dilaksanakan melalui kerja sama dan partisipasi aktif peserta didik.
- 5) *Values-based Atmosphere*, lingkungan belajar yang kondusif untuk menginternalisasi nilai, bukan sekadar instruksi normatif.

Prinsip dasar yang dipegang dalam *living values education program*:

- 1) Penghargaan terhadap martabat manusia, setiap individu dipandang memiliki potensi nilai.
- 2) Pemberdayaan peserta didik, memberikan ruang untuk memilih, berekspresi, dan bertanggung jawab.
- 3) Integrasi dengan kehidupan nyata, nilai yang dipelajari tidak terpisah dari pengalaman sehari-hari.
- 4) Kesenambungan dan keteladanan, nilai diinternalisasi melalui pembiasaan, contoh konkret, dan konsistensi guru.

Menurut kerangka *Living Values Education Activities* (Tillman, 2004), langkah-langkah pembelajaran nilai dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) *Exploration of Values*, peserta didik diajak mengenali makna nilai melalui cerita, simbol, atau perenungan.
- 2) *Articulation and Dialogue*, diskusi kelompok kecil/kelas untuk mengaitkan nilai dengan pengalaman hidup.
- 3) *Experiential Activities*, permainan peran, simulasi, seni, atau proyek kolaboratif yang menumbuhkan nilai.

- 4) *Reflection and Internalization*, kegiatan refleksi individu (menulis jurnal, meditasi ringan, atau diskusi personal).
- 5) *Application in Real Context*, penerapan nilai dalam kehidupan nyata, baik di sekolah, keluarga, maupun masyarakat.

3.4.2 Kompetensi Abad 21

Abad ke-21 telah mengantarkan era baru tuntutan pendidikan, yang mengharuskan pergeseran kompetensi yang harus diperoleh peserta didik untuk berkembang di dunia yang berkembang pesat. Kompetensi ini, sering disebut sebagai keterampilan abad ke-21, mencakup berbagai kemampuan yang penting untuk sukses dalam masyarakat modern dan ekonomi global. Program dan strategi nasional menekankan pentingnya pemikiran kritis, kreativitas, komunikasi, dan interaksi sebagai komponen inti dari keterampilan abad ke-21. Kompetensi ini sangat penting untuk beradaptasi dengan perubahan teknologi, ekonomi, dan sosial (Todorova, 2024). Trilling dan Fadel (2009) mengidentifikasi sejumlah kompetensi esensial yang harus dimiliki individu untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Mereka menyebut kumpulan kompetensi ini sebagai "pelangi pengetahuan dan keterampilan abad 21", yang terbagi menjadi tiga kategori utama: kemampuan belajar dan berinovasi, kemampuan dalam teknologi informasi, serta kemampuan hidup dan berkarir.

Kerangka kompetensi abad ke-21 yang digagas oleh Trilling dan Fadel (2009) digambarkan dalam bentuk *Rainbow of Knowledge and Skills*, yang menempatkan keterampilan inti sebagai fondasi bagi penguasaan mata pelajaran dan tema lintas disiplin. Tiga rumpun keterampilan utama menjadi fokus dalam kerangka ini, yaitu *learning and innovation skills*, *information, media, and technology skills*, serta *life and career skills*. Pertama, *learning and innovation skills* menekankan pentingnya penguasaan empat kompetensi utama atau 4C, yakni berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Keterampilan ini memungkinkan peserta didik untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah secara mendalam, menghasilkan ide-ide baru, serta bekerja sama secara efektif dalam menghadapi tantangan kehidupan. Kedua, *information, media, and*

technology skills mencakup kemampuan literasi informasi, literasi media, dan literasi teknologi komunikasi yang krusial di era digital, agar peserta didik mampu menyaring, menggunakan, serta memproduksi informasi secara etis dan bertanggung jawab. Ketiga, *life and career skills* menuntut fleksibilitas, adaptabilitas, inisiatif, keterampilan sosial lintas budaya, produktivitas, akuntabilitas, serta kepemimpinan dan tanggung jawab. Rumpun ini menjadi kunci dalam membekali peserta didik agar mampu menghadapi dinamika global dan kompleksitas dunia kerja, sekaligus menumbuhkan keterampilan sosial yang relevan dengan kehidupan bermasyarakat.

3.4.3 Social Skills

Keterampilan sosial merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh seseorang agar dapat berpikir serta berperilaku efektif saat berinteraksi dengan oranglain pada keadaan sosial (Ormrod, 2002). Ditegaskan oleh Menurut Azzahra (2020), *social skills* merupakan modal utama dalam proses sosialisasi, karena keterampilan sosial yang baik memungkinkan individu mampu berinteraksi dan diterima dalam lingkungannya. Sebaliknya, keterbatasan *social skills* seringkali menjadi hambatan bagi peserta didik, yang dapat memicu penolakan dari teman sebaya maupun orang dewasa. Kondisi ini berdampak pada munculnya rasa kesepian serta kecenderungan menarik diri, sehingga peserta didik enggan untuk bersosialisasi di manapun mereka berada. Merujuk pada Daraee et al., (2016) dan Bali (2017) mengenai Indikator keterampilan sosial, diantaranya: komunikasi, interaksi, kerjasama, kolaborasi, partisipasi, saling membantu, menghargai orang lain, mampu memuji, mampu meminta bantuan dan mampu beradaptasi meliputi rasa simpati, rasa empati, disiplin dan mampu memecahkan masalah, serta memiliki nilai dan etika dalam diri

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Lembar Observasi

Untuk mengumpulkan data secara langsung, penelitian ini menggunakan lembar observasi. Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengetahui atau menyelidiki tingkah laku yakni dengan menggunakan teknik observasi. Observasi merupakan metode pengumpulan data yang sangat penting dalam penelitian,

terutama dalam ilmu-ilmu sosial. Melalui observasi, peneliti dapat secara langsung mengamati fenomena yang terjadi di lapangan, sehingga mendapatkan data yang lebih kaya dan mendalam. Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Lembar observasi ini berisi aspek yang akan diamati serta kolom untuk mencatat hasil pengamatan. Berikut adalah lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3. 3 Pedoman Observasi

Hal yang di observasi	Ya	Tidak	Keterangan
1. Guru mengintegrasikan nilai-nilai <i>Living Values Education</i> dalam proses pembelajaran PPKn.			
2. Guru melaksanakan proses pembelajaran berdasarkan masalah yang dihadapi peserta didik di lingkungan sekitar mereka			
3. Guru melaksanakan pembelajaran berbasis proyek			
4. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari informasi seluas-luasnya terkait dengan materi pelajaran yang akan di pelajari			
5. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam suatu proyek di tengah komunitas mereka			
6. Pembelajaran diarahkan pada pembelajaran berbasis kompetensi abad 21			

7. Pembelajaran diarahkan pada pembelajaran berbasis nilai-nilai <i>living values</i>			
8. Pembelajaran diarahkan pada pembelajaran berbasis <i>social skills</i>			
9. Modul Ajar yang dibuat guru sudah mengintegrasikan nilai-nilai <i>Living Values Education</i>			
10. Peserta didik terlibat dalam satu proyek yang mengharuskan mereka terlibat			

Sumber: Peneliti (2025)

3.5.2 Pedoman Wawancara

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pedoman wawancara sebagai instrumen pengumpulan data. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa wawancara menjadi salah satu teknik pengumpulan data yang melibatkan adanya pertemuan antara peneliti dengan informan untuk mendapatkan informasi melalui tanya jawab untuk menambah informasi yang ingin didapatkan oleh peneliti. Pedoman wawancara ini sebagai panduan umum untuk memastikan bahwa wawancara berjalan secara terarah walaupun dalam proses penelitian tetap adanya ruang bagi peneliti untuk mengajukan pertanyaan lanjutan kepada informan yang lebih spesifik berdasarkan jawaban dari respon yang diberikan sehingga peneliti dapat menggali informasi secara lebih mendalam. Berikut adalah pedoman wawancara yang digunakan:

Tabel 3. 4 Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara Guru
Wawancara yang ditujukan kepada Guru PPKn merupakan upaya peneliti dalam mengkonfirmasi hasil observasi yang telah diperoleh oleh peneliti. Konfirmasi

yang dilakukan melalui wawancara dengan guru PPKn tersebut diharapkan dapat memperkuat dan memperkuat hasil observasi yang telah didapatkan.	
No	Pertanyaan
1	Apakah dalam proses pembelajaran PPKn guru sudah mengintegrasikan nilai-nilai <i>living values education</i> ?
2	Jika “Iya”, nilai-nilai <i>living values education</i> apa saja yang sudah diintegrasikan dalam proses pembelajaran PPKn ?
3	Jika “Tidak”, mengapa nilai-nilai <i>living values education</i> tidak diintegrasikan dalam proses pembelajaran PPKn ?
4	Apakah dalam proses pembelajaran PPKn guru sudah melaksanakan pembelajaran berbasis proyek ?
5	Jika “Iya”, contoh apa saja pembelajaran berbasis proyek yang sudah siswa lakukan ?
6	Jika “Tidak”, alasannya kenapa pembelajaran berbasis proyek tidak atau belum diterapkan ?
7	Menurut saudara, apakah peserta didik dalam proses pembelajaran ataupun keseharian dikelas atau sekolah sudah memiliki kompetensi abad 21 ? Seperti : fleksibilitas dan adaptif, inisiatif dan mandiri, keterampilan sosial dan budaya, produktif dan akuntabel, kepemimpinan dan tanggungjawab, berfikir kritis, komunikasi dan kolaborasi, kreatif dan inovasi, melek informasi, melek media dan melek teknologi informasi dan komunikasi.
8	Jika “Iya”, apa saja kompetensi abad 21 yang sudah tercermin pada peserta didik yang bisa dilihat ?

9	Jika “Tidak”, kiranya apa yang menjadi faktor penyebab peserta didik tidak sama sekali memiliki kompetensi abad 21 dalam dirinya ??
10	Menurut saudara apakah peserta didik sudah memiliki keterampilan sosial ? Seperti : komunikasi, interaksi, kerjasama, kolaborasi, partisipasi, saling membantu, menghargai orang lain, mampu memuji, mampu meminta bantuan dan mampu beradaptasi meliputi rasa simpati, rasa empati, disiplin dan mampu memecahkan masalah, serta memiliki nilai dan etika dalam diri.
11	Jika “Iya”, keterampilan sosial apa saja yang tercermin pada peserta didik yang bisa dilihat ?
12	Jika “Tidak”, sekiranya apa yang menjadi faktor penyebab peserta didik tidak sama sekali memiliki nilai keterampilan sosial di dalam dirinya ??
13	Bagaimana tanggapan bapak ibu mengenai pentingnya penguatan keterampilan sosial pada peserta didik ?
14	Bagaimana tanggapan bapak ibu mengenai kompetensi abad 21 yang harus peserta didik miliki ?
15	Bagaimana strategi yang cocok dalam memperkuat keterampilan sosial peserta didik berbasis kompetensi abad 21 dengan menerapkan nilai-nilai kehidupan yang baik melalui proses pembelajaran PPKn ?
16	Strategi apa yang cocok menurut bapak/ibu untuk memperkuat keterampilan sosial peserta didik di era sekarang ?

Sumber: Peneliti (2025)

3.5.3 Angket

Angket digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui gambaran tentang proses penguatan keterampilan sosial menggunakan nilai kehidupan berbasis kompetensi abad 21 dalam pembelajaran PPKn pada peserta didik SMA di

Kabupaten Karawang. Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket dengan skala likert dengan 5 skala. Skala ini digunakan untuk mengukur pengembangan peserta didik yang disusun dengan menggunakan skala SSHA (*Survey of Study Habits and Attitudes*) dari Holtzman et al (1954). Skala yang digunakan adalah sebagai berikut: 5= selalu; 4= sering; 3= kadang-kadang; 2= jarang; dan 1= tidak pernah.

3.5.4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel

1) Variabel X (pengembangan model *Living Values Education* berbasis kompetensi abad 21 dalam pembelajaran PPKn)

Kisi-kisi instrument penelitian akan ditampilkan dalam bentuk tabel. Untuk variabel X, yaitu pengembangan model *Living Values Education* berbasis kompetensi abad 21 dalam pembelajaran PPKn, instrumen penelitian yang digunakan adalah angket skala likert. Skala likert yang digunakan adalah dengan skala SSHA (*Surveys of Study Habits and Attitudes*). Skor yang digunakan adalah selalu (5), sering (4), kadang-kadang (3), jarang (2) dan tidak pernah (1).

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrument Variabel X

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan	Instrument
Pengembangan model <i>Living Values Education</i> berbasis kompetensi abad 21 dalam pembelajaran PPKn	1. Merujuk pada Djahiri (2007) Indikator dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi lima komponen (M3SE) yakni:	1. Apakah guru selalu melakukan apersepsi (pembukaan dengan membangkitkan minat belajar siswa) dalam proses Pembelajaran PPKn	Angket dengan menggunakan skala SSHA dan Observasi
	1. Materi atau bahan pelajaran,	2. Apakah sebelum Pembelajaran PPKn dimulai, guru terlebih dahulu memberikan salam dan menyampaikan	

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan	Instrument
		tujuan pembelajaran	
		3. Apakah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran PPKn juga menguatkan keterampilan sosial peserta didik	
	2. Metode Pembelajaran PPKn	4. Apakah guru menggunakan metode pembelajaran ceramah dalam Pembelajaran PPKn	
		5. Apakah guru menggunakan metode pembelajaran Kooperatif dalam Pembelajaran PPKn	
		6. Apakah guru menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek dalam Pembelajaran PPKn	
	3. Media Pembelajaran PPKn	7. Apakah guru menggunakan media buku dalam Pembelajaran PPKn	
		8. Apakah guru menggunakan media pembelajaran	

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan	Instrument
		berbasis teknologi dalam proses Pembelajaran PPKn	
		9. Apakah guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam Pembelajaran PPKn	
	4. Sumber Pembelajaran PPKn	10. Apakah guru menggunakan sumber belajar seperti buku paket pelajaran dalam Pembelajaran PPKn	
		11. Apakah guru menggunakan sumber belajar berbasis teknologi dan memanfaatkan internet dalam proses pembelajaran PPKn	
	5. Evaluasi Pembelajaran PPKn	12. Apakah guru dalam melakukan evaluasi Pembelajaran PPKn menggunakan tes tulis jenis PG dan uraian	
		13. Apakah guru dalam melakukan evaluasi Pembelajaran	

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan	Instrument
		PPKn dengan tes tulis jenis PG dan uraian dapat memperkuat keterampilan sosial peserta didik	
		14. Apakah guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran yang dapat mengukur keterampilan sosial peserta didik	
	2. Merujuk pada Trilling dan Fadel (2009). Indikator dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berbasis kompetensi abad 21, yakni meliputi: 1. Kehidupan dan Karir (<i>Life and Career Skills</i>) a. Fleksibel dan adaptif b. Inisiatif dan mandiri c. Keterampilan sosial dan budaya d. Produktif dan akuntabel	1. Dalam kegiatan sekolah apakah kamu mampu fleksibel dan mampu beradaptasi dengan lingkungan baru disekolah seperti memiliki teman baru, mampu mengikuti kegiatan kelompok, mampu mengikuti aturan dan kebiasaan di lingkungan sekolah	
		2. Apakah kamu memiliki inisiatif dan mampu mengatur diri sendiri dalam mengelola waktu penyelesaian tugas, masuk tepat waktu dan	

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan	Instrument
	e. Kepemimpinan dan tanggungjawab	mampu bekerja secara mandiri (independen) dalam mengatur kebutuhannya sendiri serta mampu membuat keputusan diri sendiri	
		3. Apakah kamu mampu berinteraksi sosial dengan teman mu dalam kegiatan sekolah sehari-hari dan juga saat kegiatan berkelompok	
		4. Dalam kegiatan sehari-hari kamu dirumah atau disekolah tentunya memiliki teman yang berbeda budaya dengan mu, apakah kamu tetap mampu berinteraksi dan bekerjasama dengannya (temanmu)	
		5. Apakah kamu pernah melakukan kegiatan proyek yang menghasilkan suatu produk dalam proses pembelajaran disekolah	

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan	Instrument
		6. Apakah kamu dapat dipercaya (akuntabel) dalam menyelesaikan tugas disekolah dan dirumah, disiplin dan selalu menjadi pribadi yang konsisten dalam ucapan dan tindakan	
		7. Apakah kamu memiliki jiwa kepemimpinan dalam memimpin teman-temannya dan mampu untuk bertanggungjawab dalam kegiatan kelompok maupun kegiatan individu	
		8. Apakah kamu mampu untuk bertanggungjawab dalam kegiatan kelompok maupun kegiatan individu baik disekolah ataupun dirumah	
	2. Pembelajaran dan Inovasi (<i>Learning and Innovation Skills</i>) a. Kreatif dan Inovasi b. Berfikir kritis c. Komunikasi dan Kolaborasi	1. Dalam kehidupan sehari-hari apakah kamu mampu mengidentifikasi masalah (mengenal masalah) hidupmu, mencoba menemukan akar	

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan	Instrument
		permasalahannya dan mampu mencari jalan keluarnya untuk menyelesaikan masalah mu	
		2. Ketika guru memberikan tugas untuk menganalisis sebuah kasus, apakah kamu terlebih dahulu menganalisis masalah (mengenal masalah), lalu kamu menemukan solusi untuk menyelesaikan masalahnya	
		3. Apakah kamu mampu berkomunikasi (berbicara) dengan jelas untuk mengungkapkan maksud dan tujuan mu kepada teman mu atau teman kelompok mu	
		4. Apakah kamu selalu memiliki rasa percaya diri ketika kamu akan memulai komunikasi dengan teman mu	
		5. Dalam kegiatan tugas kelompok	

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan	Instrument
		apakah kamu dapat berkolaborasi dengan teman kelompok mu dan mau membantu menyelesaikan tugas bersama-sama	
		6. Apakah kamu pernah membuat tugas proyek yang memerlukan kreativitas untuk menyelesaikannya	
		7. Pernahkan kamu memecahkan masalah dengan solusi baru yang bersifat inovatif atau dengan cara yang baru seperti “pengerjaan tugas proyek dibuat dengan hal baru dalam sentuhannya agar terlihat berbeda dengan lainnya”	
	3. Informasi, Media dan Teknologi (<i>Information, Media and Technology Skills</i>) a. Melek Informasi b. Melek Media c. Melek Teknologi	1. Banyak sekali kabar hoax atau berita bohong, apakah kamu tipikal anak yang suka menggali informasi lebih dalam untuk mengkroscek kebenarannya dari berbagai sumber lainnya	

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan	Instrument
	Informasi dan Komunikasi	2. Ketika mendapatkan tugas, apakah kamu orang yang suka membaca intruksi tugas dengan detail	
		3. Hidup di era teknologi, apakah kamu memiliki media sosial seperti Instagram, Facebook, Tiktok. apakah kamu pengguna media sosial yang aktif, dan menggunakannya untuk berkomunikasi dengan teman-teman mu	
		4. Dalam menggunakan media sosial, apakah kamu mensetting media sosial kamu ke pengaturan publik	
		5. Kamu bisa menggunakan google untuk keperluan mencari dan menggali informasi dalam keseharian mu	
		6. Apakah kamu mampu menggunakan aplikasi digital seperti capcut	

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan	Instrument
		atau canva untuk kegiatan proyek tugas sekolah	

Sumber: Peneliti (2025)

2) Variabel Y (Social Skills)

Kisi-kisi instrument penelitian akan ditampilkan dalam bentuk tabel. Untuk variabel Y yaitu *Social Skills*, instrumen penelitian yang digunakan adalah angket skala likert. Skala likert yang digunakan adalah dengan skala SSHA (*Surveys of Study Habits and Attitudes*). Skor yang digunakan adalah selalu (5), sering (4), kadang-kadang (3), jarang (2) dan tidak pernah (1).

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrument Variabel Y

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan	Instrumen
<i>Social Skills</i> (Keterampilan Sosial)	Merujuk pada Bali (2017) dan Daraee et al., (2016). Indikator keterampilan sosial : 1. Komunikasi	1. Saya mampu berkomunikasi baik dengan teman ataupun kepada guru seperti ucapan saya dapat dimengerti oleh teman / guru, saya mamapu bercerita sesuai dengan cerita sebenarnya, bisa memberikan informasi secara jelas dalam berbicara	Angket SSHA
	2. Interaksi	2. Dalam keseharian mu, apakah kamu mampu berinteraksi seperti menyapa, tersenyum, mengobrol dengan temanmu	
	3. Kerjasama	3. Apakah saya mampu bekerjasama dalam kegiatan kelompok	

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan	Instrumen
		seperti mampu membantu sesama anggota kelompok dalam berdiskusi, mampu ikut memecahkan masalah kelompok, dan mampu menerima perbedaan pandangan dengan sesama anggota kelompok	
	4. Kolaborasi	4. Apakah kamu mampu berkolaborasi dengan sesama teman saat kegiatan kelompok seperti mampu mengelola waktu dalam penyelesaian tugas, mampu memecahkan tugas bersama dengan kelompok	
	5. Partisipasi	5. Apakah kamu mampu ikut berpartisipasi (ikut serta) dalam kegiatan sekolah dengan terlibat secara langsung dalam memberikan suara untuk pemilihan ketua osis, pemilihan ketua kelas dan kegiatan lainnya disekolah	
	6. Menghargai orang lain	6. Ketika teman mu sedang memberikan pendapatnya atau pandangannya	

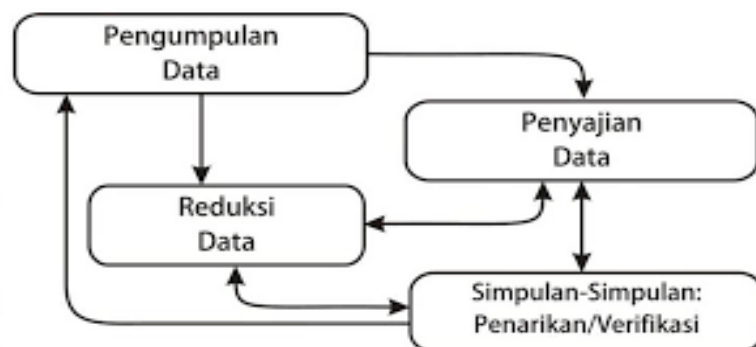
Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan	Instrumen
		apakah kamu mampu menghargai pendapat teman mu dengan kamu mendengarkan pendapatnya	
	7. Mampu memuji	7. Ketika teman mu mendapatkan nilai yang bagus atau teman mu memiliki prestasi terbaik, apakah kamu suka memujinya ”selamat yah atau wah hebat sekali kamu”	
	8. Mampu meminta bantuan (saling membantu)	8. Ketika kamu sedang kesusahan apakah kamu pernah meminta bantuan pada teman mu	
	9. Mampu beradaptasi meliputi : rasa simpati, rasa empati, disiplin dan mampu memecahkan masalah, serta memiliki nilai dan etika dalam diri.	9. Ketika temanmu mendapatkan musibah apakah kamu memiliki rasa simpati kepadanya seperti mengucapkan rasa simpati kamu ”saya turut prihatin yah atas kecelakaan kamu yang kemarin, apakah kamu baik-baik saja”	
		10. Temanmu terkena musibah, apa yang kamu rasakan terhadap temanmu, apakah kamu memiliki rasa empati kepadanya dan ikut merasa	

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan	Instrumen
		prihatin dengan keadaannya	
		11. Apakah kamu disiplin dalam mengerjakan tugas dari guru dan selalu datang tepat waktu kesekolah	
		12. Ketika saya dalam sebuah masalah pribadi baik itu berkaitan dengan masalah disekolah ataupun dirumah, saya bisa untuk memahami akar masalahnya dan bisa menghadapi masalah tersebut	

Sumber: Peneliti (2025)

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan melalui dua bentuk analisis data, yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari penelitian tentang pengembangan model *living value education* berbasis kompetensi abad 21 dalam pembelajaran PPKn untuk menguatkan social skills, Sedangkan analisis data kuantitatif dilakukan untuk menganalisis data yang diperoleh dari uji coba produk model pembelajaran yang dihasilkan. Miles and Huberman (1994), menyatakan analisis data kualitatif dilakukan melalui tiga tahap yaitu tahap mereduksi data, mendisplay data, dan membuat kesimpulan atau verifikasi. Adapun alur tahapan analisis data kualitatif yang peneliti gunakan dalam penelitian ini dapat dilihat seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. 2 Tahapan Analisis Data Kualitatif
Sumber: Direduksi dari Miles and Huberman (2025)

Pada tahapan mereduksi data peneliti dapat melakukan tukar pikiran dengan para ahli agar mendapatkan gambaran yang bermakna terhadap data yang diperoleh. Pada tahapan mendisplay data / penyajian data peneliti menyajikan data melalui penyusunan data yang diperoleh dalam bentuk teks narasi. Selanjutnya pada tahapan membuat kesimpulan dan verifikasi data merupakan tahapan dimana peneliti dapat menjelaskan setiap data yang diperoleh untuk kemudian peneliti mampu menarik kesimpulan. Creswell (2015) menjelaskan analisis data kuantitatif peneliti dapat menggunakan metode statistik deskriptif dan uji beda dua rata-rata. Sebelum dilakukan uji beda dua rata-rata dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan homogenitas dari data yang ada dengan bantuan SPSS. Adapun tahapan analisis data dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Analisis deskripsi variabel untuk menggambarkan kondisi

Untuk mengetahui gambaran pengembangan model *living value education* berbasis kompetensi abad 21 dalam pembelajaran PPKn untuk menguatkan *social skills*. Digunakan persentase dan mean dari setiap variabel penelitian. Pengolahan data yang dapat digunakan adalah uji statistic inferensial parametrik sebagai berikut:

- a) Menyeleksi data dilakukan agar data yang diperoleh dapat diolah lebih lanjut. Menyeleksi data dapat dilakukan dengan memeriksa jawaban responden sesuai dengan kriteria jawaban yang telah ditentukan.

- b) Menentukan bobot nilai, setiap jawaban dari setiap item variabel penelitian selanjutnya diberi bobot nilai berdasarkan skala penilaian yang telah ditentukan untuk kemudian diketahui skornya secara keseluruhan.
- c) Pemberian koding, setiap jawaban pada angket kemudian dijumlahkan skornya untuk mengetahui kecenderungan jawaban responden.
- d) Melakukan analisis secara deskriptif, data yang diperoleh kemudian dilakukan analisis secara deskriptif untuk mengetahui kecenderungan data. Dari data analisis tersebut diperoleh rata-rata, median, standar deviasi, dan varians untuk data masing-masing variabel. Analisis data kuantitatif deskriptif yang digunakan dalam peneliti adalah:

$$P = f n \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase jawaban

f = Frekuensi jawaban terhadap salah satu poin (alternatif jawaban)

n = Jumlah responden

100% = Bilangan konsanta/tetap Tahapan selanjutnya.

Pada tahap selanjutnya, hasil analisis data kuantitatif deskriptif tersebut ditafsirkan berdasarkan tafsiran prosentase data berikut:

Tabel 3. 7 Tafsiran Presentase

Tafsiran Presentase	Tafsiran Kualitatif
0	Tidak ada
1-25	Sebagian kecil
26-49	Hampir separuhnya
50	Separuhnya
51-75	Sebagian besar
76-99	Hampir seluruhnya
100	Seluruhnya

Sumber: Koentjaraningrat (1990)

- e) Pemeriksaan distribusi populasi dan sampel, distribusi populasi dan sampel perlu dilakukan pemeriksaan untuk mengetahui sebaran dari populasi dan sampel yang ada apakah sebarannya berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dari populasi dan sampel akan sangat menentukan pemilihan statistik yang digunakan apakah statistik parametrik atau non parametrik. Pengujian normalitas populasi dan sampel dapat menggunakan uji kolmogorov-smirnov dengan berbantuan software SPSS.

2) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh terdistribusi secara normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas digunakan software SPSS baik melalui uji Kolmogorov-Smirnov atau uji Shapiro-Wilk. Bila hasil perhitungan menunjukkan data terdistribusi secara normal, maka statistik yang digunakan adalah statistik parametrik sedangkan jika hasil menunjukkan data tidak terdistribusi normal, maka tahap selanjutnya tidak dilakukan uji homogenitas tetapi dilanjutkan dengan uji statistik non parametrik dengan menggunakan uji Mann Whitney.

3) Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Levene.

4) Uji Beda

Uji beda yang dilakukan adalah uji beda dua rata-rata terhadap pretest dan posttest yang dilakukan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji beda dua rata-rata dilakukan dengan menggunakan uji-t dengan syarat data yang ada harus terdistribusi secara normal dan homogen. Apabila data yang diperoleh tidak bersifat normal, maka uji beda dua rata-rata menggunakan Uji Mann-Whitney.

5) Perhitungan Gain Ternormalisasi

Perhitungan gain ternormalisasi dilakukan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *living values education* berbasis kompetensi abad 21 dalam pembelajaran PPKn untuk menguatkan *social skills*. Perhitungan dilakukan dengan melakukan analisis

terhadap hasil pretest dan posttest. Adapun rumus gain ternormalisasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Rumus Gain Ternormalisasi

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Sumber: Sundayana, 2010

Adapun kriteria analisis deskripsi peningkatan/ gain ternormalisasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Kriteria Nilai Gain

Kriteria	Nilai Gain
Tinggi	= 0,7
Sedang	0,3 = N Gain < 0,7
Rendah	< 0,3

Sumber: Hake, 1999

Tabel 3. 10 Kategori tafsiran efektifitas N Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

Sumber: Hake, 1999

Nilai N-Gain ini digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model yang dikembangkan dari penelitian ini melalui penelitian dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas Kontrol.