

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan dan Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan campuran (*mixed method*), yakni pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Dengan pola “*the dominant-less dominant design*” (Creswell, 1994, hlm. 177). Pendekatan kuantitatif dijadikan sebagai pendekatan yang dominan dalam penelitian ini dari pada pendekatan kualitatif. Hal ini dikarenakan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengukur hubungan variabel, menguji hipotesis, dan membuat dalil serta kesimpulan dari suatu fenomena. Langkah berikutnya dalam penelitian ini menggunakan paradigma tambahan dengan pendekatan kualitatif untuk pendalaman.

Desain penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), dengan menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dimaksudkan untuk mampu menjangkau dan mengolah semua data atau informasi sehingga diperoleh penjelasan secara komprehensif. Penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan bukan untuk menguji teori (Gay, 1990). Definisi lain dari Penelitian pengembangan yaitu :

Educational Research and Development (R & D) is a process used to develop and validate educational products. The steps of this process are usually referred to as the R & D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the products based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage. In more rigorous programs of R&D, this cycle is repeated until the field-test data indicate that the product meets its behaviorally defined objectives. (Borg and Gall, 2002)

Penelitian pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan,

mengembangkan produk berdasarkan temuan, pengujian, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap pengujian. Tahapan ini diulang sampai bidang-data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku yang diinginkan. Penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas. Tujuan penelitian pengembangan yaitu :

1. Pengembangan prototipe produk
2. Perumusan saran-saran metodologis untuk pendesainan dan evaluasi prototype produk tersebut (Van den Akker & Plomp, 1993; Seals & Richey, 1994).

Sedangkan Richey dan Nelson (1996) membedakan penelitian pengembangan atas dua tipe sebagai berikut.

1. Difokuskan pada pendesaianan dan evaluasi atas produk atau program tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan serta mempelajari kondisi yang mendukung bagi implementasi program tersebut.
2. Dipusatkan pada pengkajian terhadap program pengembangan yang dilakukan sebelumnya. Tujuan tipe kedua ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang prosedur pendesainan dan evaluasi yang efektif.

Pendekatan kuantitatif dan kualitatif ini dijadikan pijakan dalam penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) atau *Educational Research and Development* dan biasa juga disebut *Research Based Development*. Borg dan Gall (1989, hlm. 772), memaparkan bahwa “*Educational Research and Development is a process used to develop and validate educational products*”. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model *Project Citizen* berbasis digital untuk meningkatkan *civic literacy* era kewarganegaraan digital bagi siswa SMP di Kabupaten Tasikmalaya. Untuk mencapai tujuan dan sasaran penelitian yang telah ditetapkan, penelitian ini menggunakan strategi

penelitian dan pengembangan. Pengembangan produk dalam proses penelitian dan pengembangan ini diawali dengan analisis kebutuhan, penyusunan model, validasi model, ujicoba dan uji efektifitas model sampai menjadi produk untuk diuji cobakan dalam ruang lingkup yang lebih luas. Produk yang dikembangkan adalah model *Project Citizen* berbasis *digital* untuk peningkatan *civic literacy*.

Penelitian pengembangan memberikan kontribusi yang besar untuk pengembangan pendidikan dan pembelajaran karena dalam prosesnya melibatkan evaluasi program yang sistematis dan juga memperhatikan kebutuhan, situasi nyata yang sesungguhnya terjadi di kelas, sehingga produk pengembangan yang dihasilkan diharapkan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran yang dapat mengembangkan tingkat *civic literacy* siswa.

3.2. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah (tahap) penelitian pengembangan. Berdasarkan penjelasan Akker (1999), ada 4 tahap dalam penelitian pengembangan yaitu :1). Tahap Pemeriksaan pendahuluan (*preliminary investigation*) yaitu pemeriksaan pendahuluan yang sistematis dan intensif dari permasalahan yang mencakup (tinjauan ulang literatur, konsultasi tenaga ahli, analisa tentang ketersediaan contoh untuk tujuan yang terkait, dan studi kasus dari praktek yang umum untuk merincikan kebutuhan); 2). Penyesuaian teoritis (*theoretical embedding*) sebagai usaha yang lebih sistematis dibuat untuk menerapkan dasar pengetahuan dalam mengutarakan dasar pemikiran yang teoritis untuk pilihan rancangan; 3). Uji empiris (*empirical testing*); 4). Proses dan hasil dokumentasi, analisa dan refleksi (*documentation, analysis, and reflection on process and outcome*) dari implementasi model yang dikembangkan dan hasilnya untuk berperan pada spesifikasi dan perluasan metodologi rancangan dan pengembangan penelitian.

Sedangkan menurut penjelasan Borg & Gall (2002), secara esensial penelitian pengembangan memiliki tiga tahapan pokok, yaitu (1) studi pendahuluan, (2) pengembangan, dan (3) pengujian. Selanjutnya karena penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran maka esensi tiga tahapan penelitian

pengembangan (studi pendahuluan, pengembangan, dan pengujian) dilaksanakan dengan bertumpu pada prinsip dan langkah-langkah pengembangan rancangan model pembelajaran dengan merujuk pada model ADDIE McGriff (2000), yang tersusun dalam A= *analysis* (analisis), D= *design* (perancangan), D= *development* (pengembangan), I= *implementation* (penerapan/pelaksanaan), dan E= *evaluation* (evaluasi).

Prosedur penelitian ini diawali dengan mengadakan studi pendahuluan pada sekolah-sekolah yang memiliki karakteristik khas di Kabupaten Tasikmalaya yang berkaitan dengan pembelajaran PKn berbasis *Project Citizen Digital* dalam meningkatkan *civic literacy* di era kewarganegaraan digital. Fokus penelitian ditentukan setelah melakukan studi pendahuluan di sekolah tersebut. Adapun tahapan penelitian yang dilakukan secara sistematis mengusung langkah-langkah Borg dan Gall (1989, hlm. 24) yang mengemukakan bahwa terdapat sepuluh tahapan penelitian *research and development* yang dapat dirinci sebagai berikut:

1. ***Research and information collecting*** (mengumpulkan hasil penelitian dan informasi). Pada tahapan ini upaya yang dilakukan dengan mengumpulkan informasi, membaca referensi, mengobservasi kegiatan mengajar yang berlangsung dan menyiapkan berbagai hal yang dibutuhkan untuk kegiatan pengembangan model.
2. ***Planning (perencanaan)***. Pada tahapan ini peneliti menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.
3. ***Develop preliminary form of product*** (mengembangkan bentuk produk awal). Pada tahapan ini peneliti mengembangkan prototip awal yaitu membuat model konseptual yang diperoleh dari hasil informasi yang diperoleh dari hasil studi pendahuluan.
4. ***Preliminary field testing*** (pengujian lapangan pendahuluan). Pada tahapan ini peneliti melakukan validasi terhadap model konseptual yang telah dibuat dan melakukan uji coba skala terbatas terhadap pengembangan model awal.

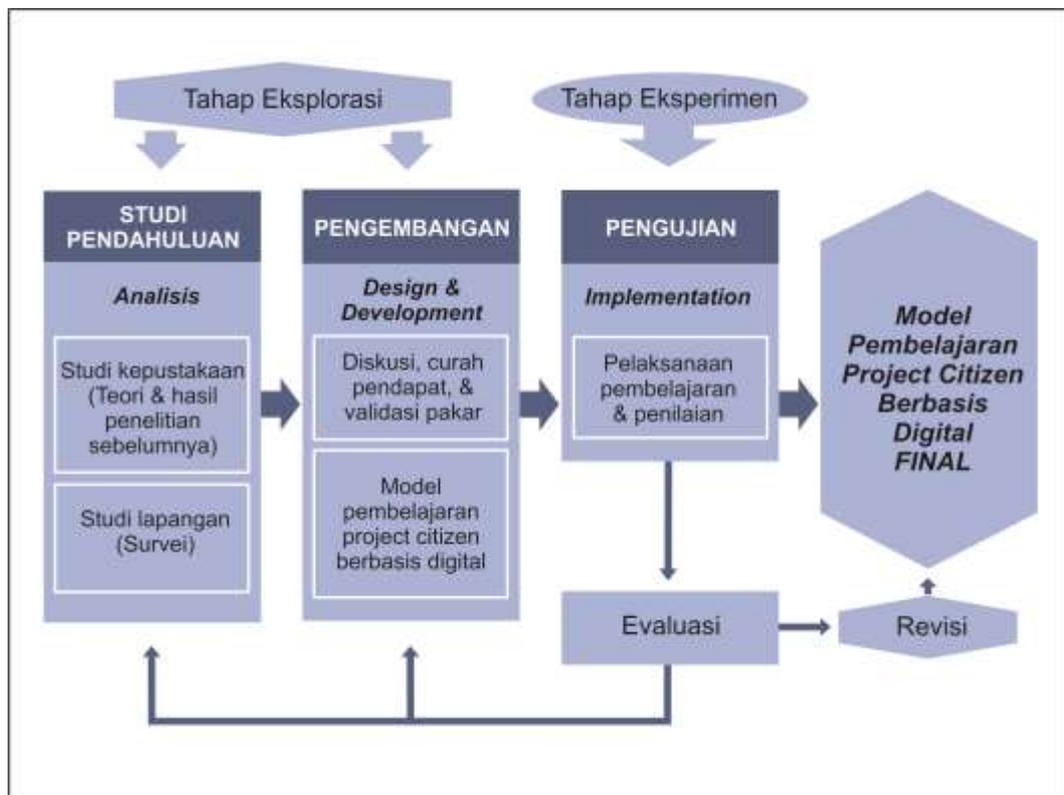
Dinie Anggraeni Dewi, 2021
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
 BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
 SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

Analisa yang digunakan adalah hasil wawancara dan dari model yang diujicobakan, observasi langsung ke lapangan selanjutnya model konseptual yang diujicobakan.

5. **Main product revision** (revisi produk operasional). Pada tahapan ini peneliti memperbaiki atau menyempurnakan produk hasil uji coba skala terbatas.
6. **Main product testing** (uji lapangan utama). Pada tahapan ini peneliti melakukan uji coba lapangan dalam skala yang lebih luas dari model *project citizen* yang telah direvisi sebelumnya.
7. **Operational product revision** (revisi produk operasional). Pada tahapan ini peneliti menyempurnakan produk hasil uji lapangan.
8. **Operational field testing** (uji lapangan operasional). Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba lapangan dengan *Quasy Experiment* secara operasional dan terinci tentang model pembelajaran *Project Citizen* berbasis Digital dengan skala yang lebih luas. Data yang diperoleh dianalisa dengan cara melakukan wawancara, menyebarkan angket dan observasi langsung.
9. **Final product revision** (revisi produk akhir). Pada tahap ini peneliti melakukan revisi akhir terhadap model yang sudah diujicobakan sehingga model tersebut dapat terimplementasikan.
10. **Dissemination and implementation** (penyebaran dan penerapan). Pada tahapan ini peneliti melakukan diseminasi agar pengembangan model yang telah dikembangkan ini diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran untuk membentuk *civic literacy* siswa. Diseminasi dilakukan dengan cara melakukan seminar pembelajaran, dialog dengan teman sejawat dan penulisan dalam jurnal ilmiah (Borg dan Gall, 1989, hlm. 24).

Berdasarkan langkah-langkah dari Borg and Gall dilakukan beberapa penyesuaian dengan situasi dan kondisi di lapangan, tahap-tahap penelitian dan pengembangan ini dapat disederhanakan dengan mengacu pada desain perbaikan/modifikasi dari Sukmadinata (2007, hlm. 184-189) ke dalam tiga langkah pokok, yaitu :” (1) pendahuluan, (2) pengembangan model, (3) uji coba model”. Hasil modifikasi Sukmadinata tersebut dapat dijadikan sebagai dasar untuk menyusun

tahapan penelitian. Oleh karena itu, tahapan penelitian model pembelajaran *project citizen* berbasis digital ini disusun sebagai berikut :



Gambar 3.1. Tahapan Penelitian

Tahap 1: Pendahuluan

Studi pendahuluan merupakan tahapan awal untuk mengumpulkan berbagai data, fakta dan informasi sebagai bahan pengembangan model pembelajaran *project citizen* berbasis digital untuk meningkatkan *civic literacy*.

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan guna mengetahui seberapa penting pengembangan model pembelajaran *project citizen* berbasis digital untuk meningkatkan *civic literacy*, serta untuk mengetahui fakta di lapangan mengenai apakah pengembangan pembelajaran *Project Citizen* berbasis digital itu merupakan hal yang penting bagi pendidikan dan apakah hasil dari pengembangan *Civic Literacy* melalui model pembelajaran *Project Citizen* berbasis digital ini mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan.

b. Studi literatur

Dinie Anggraeni Dewi, 2021
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
 BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
 SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

Studi literatur dilaksanakan guna mengumpulkan temuan/riset dan informasi lain yang berhubungan dengan model pembelajaran *Project Citizen* berbasis digital. Hasil studi ini akan dijadikan landasan konseptual, sehingga model yang dikembangkan akan memiliki landasan teoritis yang memadai.

c. Studi lapangan

Studi lapangan dilaksanakan untuk mencari dan merumuskan data empiris yang sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian. Studi lapangan ini dilaksanakan di beberapa SMP di Kabupaten Tasikmalaya dengan aspek: (1) Mengusung sekolah-sekolah yang sudah berbasis digital atau internet. (2) SMP yang memiliki status sekolah akreditasi bagus hendaknya menjadi pelopor untuk sekolah lain agar dapat diikuti. Studi lapangan ini diperlukan untuk mengetahui dasar pembinaan seperti apa dan bagaimana untuk diterapkan model pembelajaran *Project Citizen* berbasis digital.

Tahap 2 : Pengembangan Model *Project Citizen* berbasis digital

Tahap ini merupakan tahap untuk merumuskan dan mengembangkan model konseptual model pembelajaran *Project Citizen* berbasis digital. Model konseptual disusun berdasarkan metode, proses, media dan model evaluasi mengacu pada pengembangan pembelajaran *Project Citizen* berbasis digital yang ada di sekolah.

Tahap 3 : Uji Coba Model

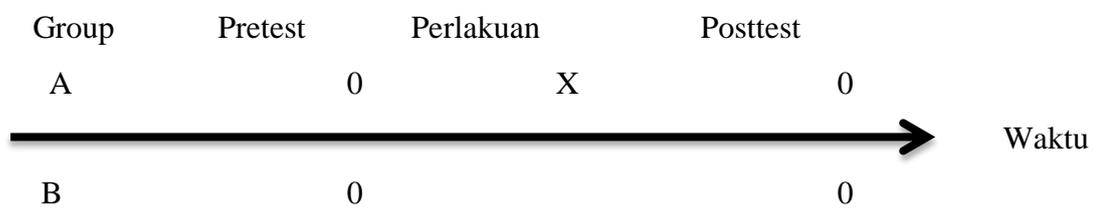
a. Uji coba skala terbatas model pembelajaran *Project Citizen* berbasis digital

Model yang dihasilkan pada tahap 3, walaupun sudah memiliki pijakan teoritis dan empirik yang memadai. Oleh karena itu, model ini memerlukan uji coba secara empirik. Pada tahapan ini peneliti melakukan validasi terhadap model konseptual yang telah dibuat dan melakukan uji coba skala terbatas terhadap pengembangan model awal. Teknik pengujian validasi model ini dengan mengadakan penilaian *expert judgment* dari para ahli yang berkaitan dengan penelitian ini, kemudian dilakukan revisi produk operasional terhadap model yang telah dinilai melalui *expert judgment*. Pada tahapan ini peneliti memperbaiki atau menyempurnakan produk hasil uji coba skala terbatas.

b. Uji coba lapangan utama pembelajaran *Project Citizen* berbasis digital

Dinie Anggraeni Dewi, 2021
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

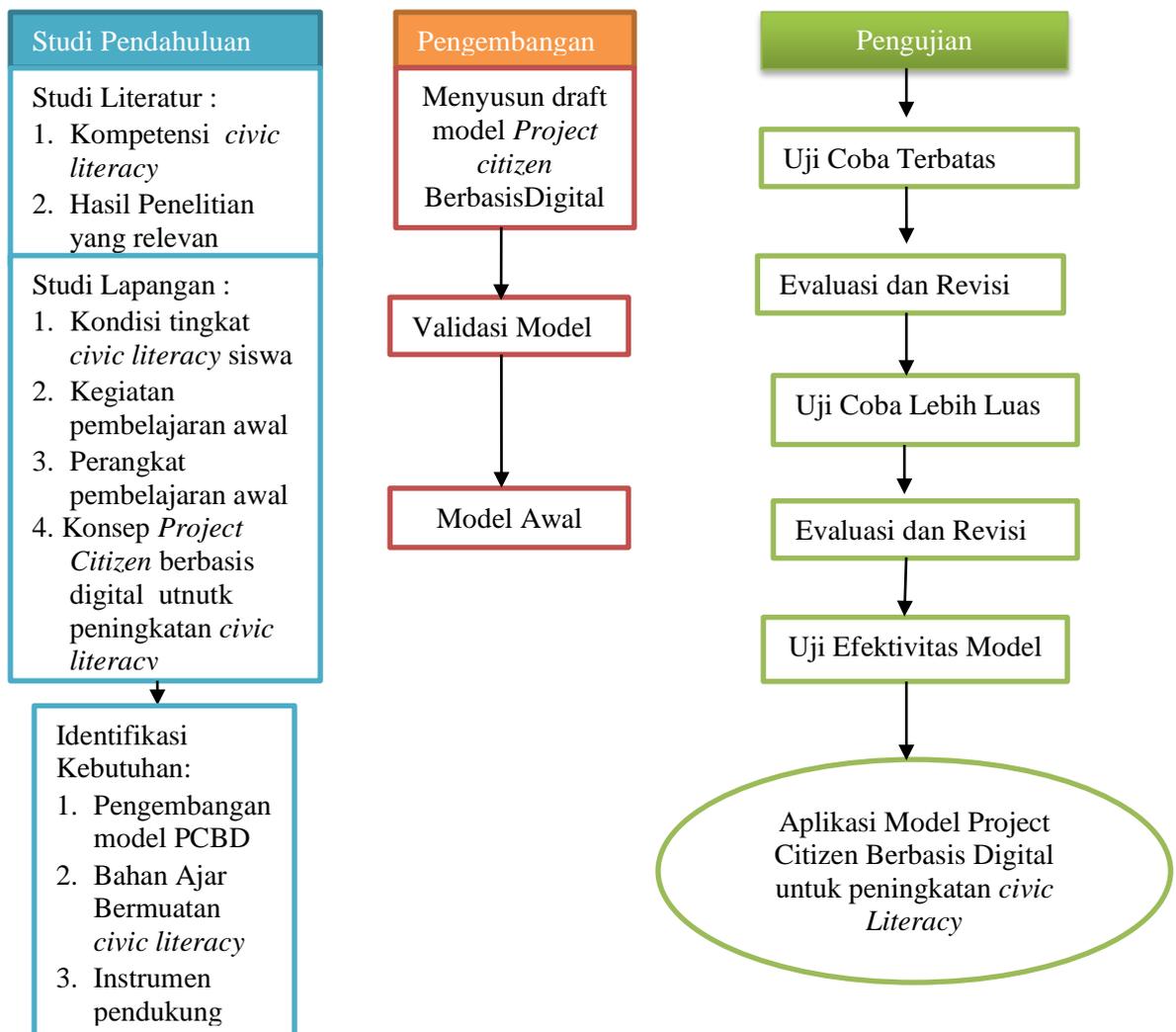
Setelah melakukan pengujian skala terbatas, maka setelah merevisi produk awal dilakukan kembali uji lapangan utama (*Main product testing*). Pada tahapan ini peneliti melakukan uji coba lapangan dalam skala yang lebih luas dari pembelajaran *Project Citizen* berbasis digital melalui *project citizen* yang telah direvisi sebelumnya. Uji lapangan utama dilakukan di sekolah SMPN 1 dan SMPN 2 Singaparna yang ada di Kabupaten Tasikmalaya. Metode yang digunakan dalam tahap uji coba ini adalah *Quasi experiment* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design* (McMillan dan Schumacher, 2001, Fraenkel dan Wallen, 1993) sebagai berikut :



Gambar 3.2. Desain *One Group Pretest-Posttest Design*

Desain ini menggambarkan dalam satu waktu kelas eksperimen yang disebut Group A yang mendapat perlakuan diberikan *pretest* dan *posttest* sama halnya dengan kelas kontrol yang disebut Group B tidak mendapatkan perlakuan namun diberikan *pretest* dan *posttest*.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan pengembangan model *Project Citizen* berbasis digital dapat digambarkan pada Gambar berikut:



Gambar 3.3. Langkah-langkah dalam kegiatan pengembangan model

Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan pengembangan model *Project Citizen* berbasis digital seperti gambar di atas adalah studi pendahuluan, pengembangan dan pengujian yang pada akhirnya menghasilkan aplikasi Model *Project Citizen* berbasis digital utk peningkatan *civic Literacy*.

3.3. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1. Lokasi Penelitian

Pada penelitian pengembangan model ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama yang berada di Kabupaten Tasikmalaya. Adapun alasan pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada observasi dan pencarian data awal yang dilakukan peneliti bahwa karakteristik sekolah di Kabupaten Tasikmalaya

dilatarbelakangi sekolah yang sudah berbasis digital dan memiliki permasalahan yang penting berkaitan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

3.3.2. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian adalah siswa SMP Kabupaten Tasikmalaya dan guru Pendidikan Kewarganegaraan-nya telah mengikuti pelatihan kurikulum 2013. Populasi tersebut dipilih karena memiliki karakteristik yang terkait dengan tujuan penelitian, yaitu: (1) Guru Pendidikan Kewarganegaraan SMP telah mengikuti pelatihan kurikulum 2013, dikarenakan guru tersebut telah mengetahui model-model pembelajaran efektif yang diterapkan dalam kurikulum 2013, sehingga diharapkan dapat menerapkannya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sehari-hari di sekolah; (2) Siswa SMP Kelas VIII menjadi subjek penelitian, karena memiliki tingkat perkembangan awal dalam mengkaji dan menganalisis suatu masalah, sehingga dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan untuk mengetahui kompetensi kewarganegaraan sebenarnya.

Sampel penelitian diambil enam sekolah dalam satu daerah yang ditentukan secara random (*random sampling*) dalam pengambilan data studi pendahuluan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Pengklasifikasian sekolah menggunakan kriteria yang menunjukkan perlakuan yang seimbang terhadap sekolah yang sudah menggunakan teknologi atau digital dalam pembelajaran. Sebaran sampel penelitian yang digunakan dalam studi pendahuluan sebagai berikut :

Tabel 3.1. Sebaran Sampel Studi Pendahuluan

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa
1	SMPN I Singaparna	100
2	SMPN 2 Singaparna	100
3	SMPN I Padakembang	100
4	SMP Islam Paniis	100
5	SMP Islam Cipasung	100

6	MTS 6 Al-Furqon	100
Jumlah		600

Adapun Pemilihan sekolah sebagai sampel penelitian yang dilakukan untuk ujicoba model diantaranya :

Tabel 3.2. Sebaran Sampel Uji Coba

No	Nama Sekolah	Uji coba Model	Kelas	Jumlah Sampel	
				Kontrol	Eksperimen
1	SMPN 1 Singaparna	Uji coba terbatas	8A dan 8B	32	32
2	SMPN 1 Singaparna	Uji Coba Luas	8C dan 8D	32	32
3	SMPN 2 Singaparna	Uji Coba Luas	8A dan 8B	32	32

Berdasarkan data tersebut, maka dipilih sekolah sebagai sampel penelitian untuk uji coba terbatas sebanyak 1 sekolah yaitu SMPN 1 Singaparna. Selain itu, sampel penelitian untuk uji coba luas lebih banyak dibandingkan uji terbatas yakni sebanyak 2 sekolah yaitu di antaranya SMPN 1 Singaparna dan SMPN 2 Singaparna.

3.4. Tahapan Penelitian

Adapun prosedur penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.4.1. Tahap Perencanaan Penelitian

- Melakukan studi pendahuluan yang meliputi kajian teori tentang konsep model pembelajaran PKn, *Project Citizen*, *civic literacy* dan *digital citizenship*;
- Peneliti menyusun dan merancang instrument penelitian yang diperlukan;
- Peneliti mengadakan *Focus Group Discussion* (FGD) dengan guru mitra ahli;
- Peneliti melakukan uji coba instrument penelitian pada sekolah terkait dengan variabel X (penerapan model pembelajaran *project citizen* berbasis digital) dan variabel Y (peningkatan *civic literacy* siswa);
- Mengolah data hasil ujicoba instrument penelitian sehingga hasilnya

Dinie Anggraeni Dewi, 2021
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
 BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
 SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

instrument penelitian layak untuk digunakan.

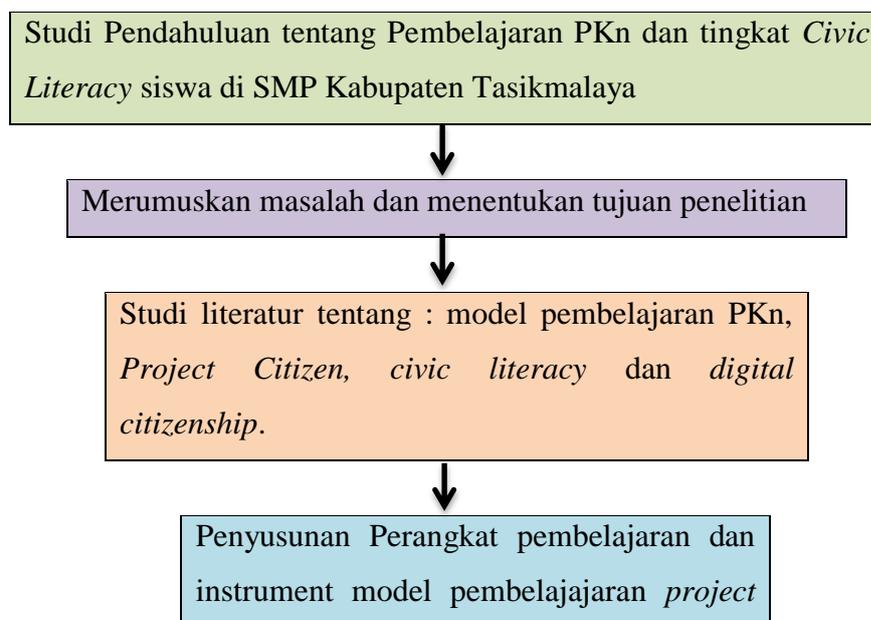
3.4.2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

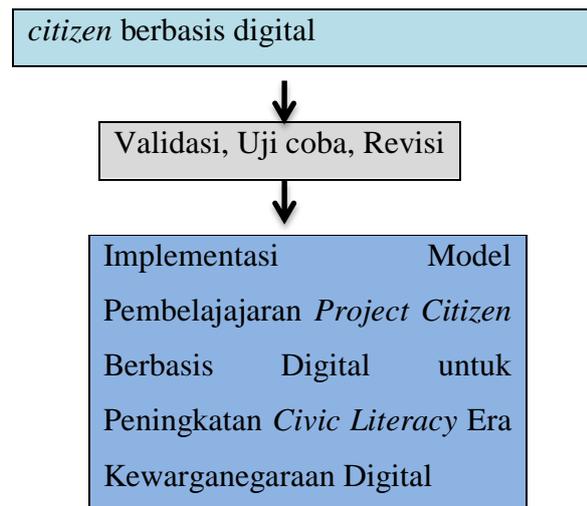
- Mengenalkan tentang konsep model pembelajaran *project citizen* berbasis digital kepada sekolah penelitian.
- Menerapkan model pembelajaran *project citizen* berbasis digital oleh guru mitra di sekolah penelitian.
- Menyebarkan angket penelitian berkenaan dengan model pembelajaran *project citizen* berbasis digital kepada siswa

3.4.3. Tahap Pengolahan dan Analisis Data

- Memilih dan memisahkan data-data dari responden, kemudian memasukkan skor ke dalam tabel yang sudah disediakan;
- Untuk mengetahui hasil tindakan kelas yang dilakukan guru-guru mitra dalam menerapkan model pembelajaran *project citizen* berbasis digital.
- Menghitung efektifitas model pembelajaran *project citizen* berbasis digital
- Analisis temuan dan validasi data
- Pembahasan hasil temuan dan pengembangan teori serta analisis data
- Simpulan, rekomendasi, dan tindak lanjut

Adapun alur penelitian dapat dilihat pada gambar berikut :





Gambar 3.4. Alur Penelitian

Alur penelitian diawali dengan studi pendahuluan yang mengkaji pembelajaran PKn di SMP dan tingkat *civic literacy* yang dijadikan sumber dalam penyusunan instrumen berupa observasi. Tahap selanjutnya merumuskan masalah dan tujuan penelitian yang dipergunakan untuk mengarahkan kebutuhan penelitian. Dilakukan studi literatur berkaitan dengan model pembelajaran PKn, *Project Citizen*, *civic literacy* dan *digital citizenship*. Selanjutnya menyusun perangkat pembelajaran model pembelajaran *project citizen* berbasis digital dan instrument seperti angket. Maka dilakukan pula validasi angket dengan uji coba untuk menganalisis tingkat kesukaran, daya pembeda, dan reliabilitas tes. Setelah itu dilakukan revisi terhadap angket yang belum layak untuk dijadikan instrument penelitian.

Penerapan model pembelajaran *project citizen* berbasis digital dilakukan pada dua sekolah yang telah ditentukan sebelumnya. Tahap ini dimulai dengan penerapan model pembelajaran *project citizen* berbasis digital. Selanjutnya siswa diminta mengisi angket dan dilakukan wawancara terhadap beberapa siswa untuk mengetahui minat, motivasi dan tanggapan siswa terhadap model yang diterapkan dalam pembelajaran. Langkah terakhir diadakan analisis data dan temuan yang diperoleh berupa data untuk menyusun laporan.

3.5. Definisi Operasional Variabel

Dalam judul pengembangan model pembelajaran *project citizen* untuk

Dinie Anggraeni Dewi, 2021
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
 BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
 SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

meningkatkan *civic literacy* era kewarganegaraan digital, terdapat empat kata yang peneliti jelaskan dalam penelitian ini, yaitu :1) pengembangan model, 2) *Project Citizen* berbasis digital, 3) *Civic Literacy*, 4) Era Kewarganegaraan Digital

3.5.1. Pengembangan Model

Pada bagian pengembangan model, terdapat dua istilah kata yang perlu peneliti jelaskan yaitu pengembangan dan model. Secara singkat, peneliti dapat menjelaskan bahwa model adalah bangunan atau pondasi yang sangat berguna untuk di jadikan acuan dalam suatu tindakan. Sementara pengembangan adalah proses menuju penyempurnaan dalam rangka peningkatan kualitas hasil yang secara sengaja, sistematis, bertujuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien dan bermakna. Pendefinisian pengembangan model dalam hal ini merupakan bangunan konseptual yang berguna sebagai pedoman untuk memperbaiki hasil pembelajaran tentang *civic literacy* dan *digital citizenship*.

3.5.2. *Project Citizen* berbasis digital

Menurut Popham (2011, hlm. 110), mengatakan bahwa *Project Citizen* (Portopolio) adalah sekumpulan sistematik tentang pekerjaan seseorang. Dalam pendidikan, *Project Citizen* mengacu pada kumpulan sistematik mengenai pekerjaan siswa. Sejalan dengan (Epsatin, 2011, hlm. 110), bahwa *Project Citizen* dalam konteks kelas adalah kumpulan koleksi pekerjaan siswa yang menunjukkan penguasaan, pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Dalam prosesnya, mereka mengembangkan dukungan terhadap nilai dan prinsip demokrasi, toleransi, dan perasaan kemanjuran politik (*Center for Civic Education*, 2012). Sedangkan menurut Budimansyah (2009, hm. 1), *Project Citizen* adalah suatu instruksional treatment yang berbasis masalah untuk mengembangkan pengetahuan, kecakapan, dan watak kewarganegaraan demokratis yang memungkinkan dan mendorong keikutsertaan dalam pemerintah dan masyarakat (*civil society*). Indikator *project citizen* menurut CCE (1998) adalah 1). *Identify a problem to study* (mengenali masalah untuk dipelajari), 2). *Gather Information*

(mengumpulkan informasi), 3). *Examine Solution* (menguji pemecahan), 4). *Develop students' own public policy* (mengembangkan kebijakan publik peserta didik sendiri), 5). *Develop an Action Plan* (mengembangkan rencana tindakan).

Jadi dapat disimpulkan bahwa *project citizen* digital adalah suatu aplikasi tentang model pembelajaran *project citizen* yang terdiri dari *teacher*, *co-teacher* dan *students* dimana pembelajaran berbasis masalah untuk mengembangkan pengetahuan, kecakapan, dan watak kewarganegaraan demokratis yang memungkinkan dan mendorong keikutsertaan dalam pemerintah dan masyarakat (*civil society*) yang terdiri dari 5 langkah yaitu, mengenali masalah, mengumpulkan informasi, menguji pemecahan, mengembangkan kebijakan public dan mengembangkan rencana tindakan

3.5.3. *Civic Literacy*

Civic literacy (kemelekwacanaan kewarganegaraan) adalah pengetahuan dan kemampuan warga dalam mengatasi masalah-masalah sosial, politik dan kenegaraan (Suryadi, 2010, hlm. 30). Dalam khasanah ilmu kewarganegaraan, *civic literacy* ditempatkan sebagai elemen dasar kebajikan politik warga negara (*political virtue of citizenship*), di dalam *civic literacy* tersirat penguasaan bentuk pengetahuan politik warga negara pada khususnya dan akan dimanifestasikan dalam aktivitas kewarganegaraan (Suryadi, 2010, hlm. 2930). Milner (2001, hlm. 7-8) mengatakan bahwa "*The expression "civic literacy" encapsulates the closely linked concepts of "civic engagement" (a key component of social capital for Putnam) and "literacy" or political knowledge.* Selanjutnya Literasi kewarganegaraan adalah pengetahuan dan keterampilan untuk berpartisipasi secara efektif dalam kehidupan kewarganegaraan melalui pengetahuan bagaimana tetap mendapat informasi, memahami proses pemerintah, dan mengetahui bagaimana menjalankan hak dan kewajiban kewarganegaraan di tingkat lokal, negara bagian, nasional, dan global. Individu juga memiliki pemahaman tentang implikasi lokal dan global dari keputusan kewarganegaraan (Partnership for 21st Century Skills, 2009). Milner (2001, hlm. 22) bahwa "... *the most likely method of improving levels of civic literacy is civics education*" Untuk mengukur tingkat *civic literacy* ada dua indikator yakni *factual knowledge* (pengetahuan factual) dan

cognitive proficiency (kecakapan kognitif) (Milner, 2001, hlm. 55).

Factual knowledge (pengetahuan faktual) merujuk pada pengetahuan mengenai sistem politik dan pemerintahan negara masing-masing, sehingga tidak ada instrumen baku untuk mengukur tingkat pengetahuan faktual ini. Namun, ada hal yang biasa di tanyakan di setiap negara antara lain mengenai posisi politik yang paling penting di negara mereka (perdana menteri, keuangan, menteri dan lain-lain), dan meminta responden nama dan afiliasi politik dari orang yang menduduki posisi tersebut. Serangkaian pertanyaan lain dapat menguji pengetahuan tentang posisi partai besar pada isu-isu kunci dan praktek konstitusional dan institusional dasar seperti selang waktu antara pemilihan umum, komposisi komite legislatif, atau kekuasaan tertentu dari pemerintah daerah.

Cognitive Proficiency (kecakapan kognitif) di dapat dari materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaran di sekolah. Dalam mengukur tingkat penguasaan kecakapan kognitif ini digunakan indikator sebagai berikut : (a) Dapat menjelaskan pentingnya ideologi politik dan perkembangannya, dan bagaimana ideologi mempengaruhi pandangan dalam berbagai kondisi sosial, (b) Mengetahui pengetahuan yang luas tentang bagaimana kondisi negara saat ini dan mampu membuat perbandingan dengan kondisi negara-negara lain, (c) Tahu apa pengaruh kondisi ekonomi komunitas, perusahaan dan individu, (d) Dapat menempatkan ekonomi, pembangunan politik dan sosial dalam perspektif sejarah, (e) Dapat Mempertimbangkan hubungan internasional dan kondisi global dari ekonomi, politik, aspek hukum dan budaya serta menjadi sadar kondisi untuk melakukan kerja sama internasional untuk tujuan politik dan sarana kebijakan keamanan, (f) dapat menggunakan berbagai sumber pengetahuan dan alat untuk menganalisis dan mendiskusikan isu-isu sosial, menggunakan pendekatan yang berbeda, dan dalam seperti cara memperkuat pendapat sendiri.

Dari ungkapan di atas dapat diketahui bahwa *civic literacy* atau kemelekwacaan digital adalah kapasitas pengetahuan dan kemampuan warga negara untuk memahami dunia politik mereka. Kemelekwacanaan warga negara juga merupakan ciri dari masyarakat madani dan keseluruhan indikator yang

memungkinkan untuk membandingkan masyarakat sesuai dengan proporsi kewarganegaraannya masing-masing, yakni memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk pilihan politik yang efektif. Penguatan *civic literacy* mengarahkan pola pikir pemuda untuk tidak hanya berorientasi pada diri sendiri, untuk mendorong warga negara turut serta membangun bangsa melalui pemikiran dan juga aksi. Penguatan *civic literacy* mengarah pada pembentukan warga negara yang dapat memikirkan solusi permasalahan yang ada, dan meluruskan pola pikir masyarakat yang keliru dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

3.5.4. Era Kewarganegaraan Digital

Karen Mossberger, Caroline J. Tolbert dan Ramona S. Mcneal dalam bukunya yang berjudul *Digital Citizenship : The Internet, Society, and Participation*. *Warga negara digital didefinisikan (Digital Citizens) are those who use technology frequently, who use technology for political information to fulfill their civic duty, and who use technology at work for economic gain* (Mossberger, Karen. Dan Tolbert, Caroline J. et.al. 2008:) Warga negara digital adalah mereka yang terbiasa menggunakan teknologi (TIK), untuk mendapatkan informasi politik demi memenuhi kewajiban sebagai warga negara serta mereka yang menggunakan teknologi dalam pekerjaannya untuk tujuan ekonomi. Warga negara digital adalah mereka yang sering menggunakan teknologi, mereka yang menggunakan teknologi untuk informasi teknologi untuk memenuhi kewajiban warga negara dan mereka yang dalam pekerjaan untuk tujuan ekonomi. *Digital Citizenship is a concept which helps teachers, technology leaders and parents to understand what students/ young people/technology users should know to use technology appropriately. Digital Citizenship is more than just a teaching tool; it is a way to prepare students/technology users for a society full of technology* (Rible, 2013).

Jadi dapat disimpulkan bahwa Kewargaan digital (digital citizenship) adalah orang yang sadar apa yang baik apa yang salah, menunjukkan kecerdasan perilaku teknologi, dan membuat pilihan yang tepat ketika menggunakan teknologi. *Digital Citizenship* juga berhubungan dengan kemampuan mengelola dan memonitor perilaku dalam menggunakan teknologi,

yang didalamnya terkandung keamanan, etika, norma, dan budaya.

3.6. Instrumen Penelitian

1. Lembar Pengamatan/observasi

Lembar pengamatan ini dilakukan untuk teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi. Lembar pengamatan berisikan waktu kegiatan, tempat kegiatan, aspek yang diamati, dan keterangan yang akan disimpulkan berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti setiap mengadakan penelitian.

2. Angket

Pada penelitian ini, angket digunakan untuk mengetahui gambaran penerapan implementasi pengembangan *civic literacy* melalui model pembelajaran *project citizen* berbasis digital dan gambaran peningkatan *civic literacy* siswa. Angket kebutuhan yang berfungsi untuk memperoleh informasi dan data yang akan digunakan untuk menyusun model pembelajaran *project citizen* berbasis digital diperuntukkan bagi peserta didik kelas VIII SMP dan guru. Sebelum pengisian angket, peneliti menjelaskan terlebih dahulu cara mengisi angket tersebut, sehingga responden tidak bingung saat mengisi.

3. Skala Sikap

Skala sikap yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah skala sikap model Likert yang terdiri dari 5 skala. Skala ini dipergunakan untuk mengukur pengembangan *civic literacy* siswa yang disusun berdasarkan instrumen kuesioner skala SSHA (*Survey of Study Habits and Attitudes*) dari Brown dan Holtzman yang sudah diadakan penyesuaian dengan tema penelitian dengan skala sebagai berikut: 5 = Selalu; 4 = Sering; 3 = Kadang-Kadang; 2 = Jarang dan 1 = Tidak Pernah. Semua instrumen dikembangkan oleh tim peneliti setelah mengkaji berbagai teori terkait dengan masalah penelitian ini. Analisis data menggunakan analisis statistik korelasi-regresi dan statistik deskriptif/ persentase (Sugiyono, 2005).

4. Catatan Lapangan (*Field Notes*)

Sebagaimana dikemukakan oleh Bogdan dan Biklan (1982, hlm. 74) catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif. Catatan

Dinie Anggraeni Dewi, 2021
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

lapangan merupakan alat yang sangat penting dalam penelitian kualitatif. Proses itu dilakukan setiap kali selesai mengadakan wawancara dan tidak boleh bercampur dengan informasi lainnya.

3.7. Kisi-Kisi Instrumen Variabel

1. Variabel X (Model Pembelajaran *Project Citizen* berbasis Digital)

Kisi-kisi instrument penelitian akan ditampilkan dalam bentuk tabel untuk definisi operasional tersebut. 1. Variabel X (Model Pembelajaran *Project Citizen* berbasis Digital) menggunakan Skala SSHA (Surveys of Study Habits and Attitudes) yang diberi skor : Selalu (5); Sering (4); Kadang (3); Jarang (2), dan Tidak Pernah dan observasi kepada siswa dan guru.

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Variabel X

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Butir Pertanyaan	Alat Ukur
Model Pembelajaran Project Citizen berbasis Digital (X)	<i>Identify a problem to study</i> (mengenal masalah untuk dipelajari)	Megidentifikasi berbagai masalah yang ada dilingungan masyarakat Melakukan pengamatan, interviu dan studi dokumentasi	1. Guru memberikan daftar masalah dan mendiskusikan masalah di kelas	menggunakan Skala SSHA (<i>Surveys of Study Habits and Attitudes</i>) dengan option yaitu : 1). Tidak Pernah 2). Jarang 3). Kadang 4). Sering 5) Selalu Keterangan : Selalu = 5;
			2. Siswa Mengidentifikasi fakta masalah yang diberikan dengan jelas dan logis	
			3. Siswa mengidentifikasi masalah masyarakat	
			4. Siswa menentukan suatu gambaran masalah	
			5. Siswa memilih masalah yang menarik untuk dipecahkan	
			6. Siswa mewawancarai orangtua, tetangga dan masyarakat tentang masalah yang dikaji	
			7. Siswa mencatat semua informasi yang dikumpulkan	
			8. Guru memberikan format identifikasi masalah dan analisis masalah, format wawancara, format sumber informasi dan observasi	
		Memilih masalah sebagai fokus kajian kelas	9. Siswa mempertimbangkan pemilihan Masalah harus merupakan sesuatu yang berguna untuk dipecahkan.	
			10. Siswa memiliki kemampuan yang memadai untuk memecahkan masalah yang diselidiki	

Dinie Anggraeni Dewi, 2021
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
 BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
 SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

			11. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih masalah dengan musyawarah kelas	Sering = 4; Kadang = 3; Jarang = 2; Tidak Pernah = 1.
			12. Guru memimpin musyawarah agar kelas dapat memilih suatu masalah sebagai bahan kajian kelas	
			13. Guru memberikan pengalaman kepada siswa untuk membuat keputusan secara nalar dan penuh keyakinan.	
<i>Gather Information</i> (mengumpulkan informasi)	Mengidentifikasi sumber-sumber informasi		14. Siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif, bertanya, menanggapi, mengemukakan pendapat dan saling bertukar pikiran	
			15. Siswa diajak berdiskusi kelompok dan menampilkan hasil diskusi di kelas berkenaan dengan masalah yang di kaji untuk dicarikan sumber informasi	
			16. Guru memberikan pengalaman belajar kepada siswa untuk mengambil keputusan dengan dukungan data dan informasi	
			17. Siswa memutuskan tempat-tempat atau sumber-sumber informasi untuk memperoleh data atau informasi	
	Menganalisis panduan untuk memperoleh dan mendokumentasikan		18. Guru menjelaskan contoh-contoh sumber informasi seperti : perpustakaan, kantor penerbit surat kabar, biro kliping, guru dan kepala sekolah, kepolisian, organisasi masyarakat, kantor legislative dan pemerintah daerah, lembaga swadaya masyarakat dan jaringan	

Dinie Anggraeni Dewi, 2021
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
 BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
 SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

		informasi	informasi elektronik.	
			19. Guru memberikan panduan untuk memperoleh informasi, seperti : panduan memperkenalkan diri sendiri	
			20. Guru memberikan contoh informasi dari kantor penerbitan	
			21. Guru memberikan format dokumentasi informasi dari surat menyurat atau wawancara telepon.	
		Meneliti masalah yang muncul dalam masyarakat	22. Siswa dapat memperoleh data dan informasi yang akurat dan komprehensif untuk memahami masalah yang menjadi kajian kelas	
			23. Siswa menganalisis informasi dari sumber yang beragam	
			24. Siswa mengadakan kerja kelompok untuk memahami masalah yang akan dipih untuk bahan kajian kelas	
	Examine Solution (menguji pemecahan)	Menjelaskan masalah	25. Siswa menjelaskan pilihan masalah yang telah dikaji	
			26. Siswa menjelaskan alasan pemilihan masalah yang dianggap penting	
			27. Guru mengarahkan siswa untuk bisa menjelaskan masalah di depan kelas beserta alasannya	
		Menilai kebijakan	28. Siswa menjelaskan kebijakan-kebijakan yang sudah ada	

		alternatif yang disarankan untuk memecahkan masalah	29. Siswa menjelaskan kebijakan-kebijakan alternatif yang dibuat untuk memecahkan masalah	
		Mengembangkan kebijakan publik	30. Siswa mengembangkann dan menerangkan dengan tepat suatu kebijakan yang disepakati bersama	
			31. Guru mengerahkan siswa untuk mengembangkan kebijakan publik	
		Mengembangkan suatu rencana tindakan	32. Siswa mengembangkan suatu rencana tindakan agar pemerintah bersedia menerima kebijakan yang diusulkan	
			33. Guru mengarahkan siswa untuk mengembangkan rencana tindakan beserta langkahnya	
			34. Guru menilai hasil kerja siswa dalam bentuk checklist dan penilaian portofolio	
			35. Guru memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk terlibat dalam mengembangkan rencana kerja	
	<i>Develop students' own public policy (mengemba</i>	Menyajikan portofolio (<i>show case</i>)	36. Siswa dibekali dengan pengalaman belajar bagaimana cara mempresentasikan ide-ide dan pemikiran kepada orang lain	OBSERVASI
			37. Guru meyakinkan siswa terhadap langkah-langkah yang siswa ambil	
			38. siswa belajar mengkomunikasikan gagasan kepada orang lain dan	

Dinie Anggraeni Dewi, 2021
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
 BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
 SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

	ngkan kebijakan publik peserta didik sendiri)		belajar meyakinkan orang lain untuk menerima gagasan-gagasan tersebut.	
	publik peserta didik sendiri)		39. <i>Showcase</i> melatih kemampuan berargumentasi di hadapan forum dan mengasah bakat serta kemampuannya	
	didik sendiri)	Memberikan Penilaian	40. Guru memberikan penilaian kepada kelompok	
	didik sendiri)		41. Guru pembimbing menjelaskan kriteria apa yang akan digunakan dewan juri dalam presentasi portofolio kelas	
	Develop an Action Plan (mengembangkan rencana tindakan).	Merefleksi pengalaman belajar	42. Guru memberikan pengalaman belajar kepada siswa untuk mengasah kemampuan bekerja dalam tim	
	Develop an Action Plan (mengembangkan rencana tindakan).		43. Siswa merefleksikan pengalaman belajarnya baik sebagai seorang pribadi maupun satu anggota kelas	
	rencana tindakan).	mengembangkan rencana tindakan	44. Guru menjelaskan rencana tindakan kepada siswa tentang permasalahan yang dikaji	
	rencana tindakan).		45. Siswa melanjutkan mengembangkan keterampilan dalam mempengaruhi pemerintah dalam membuat kebijakan publik	

2. Variabel Y (*Civic Literacy*)

Kisi-kisi instrument penelitian akan ditampilkan dalam bentuk tabel untuk definisi operasional tersebut.. Variabel Y (*Civic Literacy*) dengan menggunakan *True false test* yang diartikan sebagai sejumlah pertanyaan yang membutuhkan jawaban, atau sejumlah

Dinie Anggraeni Dewi, 2021
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
 BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
 SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

pernyataan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari orang yang di kenai tes dengan pilihan benar atau salah. (Arikunto, 2007), sebagai berikut :

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Variabel Y

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Butir Pertanyaan	Alat Ukur
<i>Civic Literacy (Y)</i>	<i>Factual Knowledge (Pengetahuan Faktual)</i>	Mengetahui sistem pemerintahan, sistem politik dan hukum yang berlaku di Negara Indonesia	1. Sistem pemerintahan adalah susunan yang teratur dari berbagai kegiatan atau hubungan-hubungan kerja antara lembaga legislative, eksekutif dan yudikatif dalam penyelenggaraan pemerintahan suatu negara	<i>True false test</i> (Arikunto, 2007)
			2. DPR dan DPRD termasuk lembaga eksekutif	
			3. Salah satu ciri sistem pemerintahan Presidensial adalah tidak dapat membubarkan parlemen (DPR)	
			4. Hukum menurut bentuknya ada yang tertulis dan tidak tertulis	
			5. Indonesia adalah Negara hukum terdapat dalam pasal 1 ayat 3 UUD 1945	
			6. Warga Negara yang baik adalah warga Negara yang mematuhi hukum atas dasar takut dikenakan	

Dinie Anggraeni Dewi, 2021
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
 BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
 SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

			sanksi hukum	
			7. Dalam sistem pemerintahan parlementer, menteri diangkat, diberhentikan, bertanggungjawab kepada presiden dan DPR	
			8. Amerika Serikat Negara yang menggunakan sistem pemerintahan parlementer	
			9. Inggris menggunakan sistem pemerintahan parlementer	
			10. Bentuk pemerintahan pada saat ini ada dua, yaitu demokrasi dan republik	
			11. Aspek formal dalam sistem politik demokrasi dapat dilihat dari bentuk pemilihan umum	
			12. Kegiatan politik biasanya lebih banyak dilaksanakan atau diimplementasikan untuk kepentingan partai politik semata	
			13. Bentuk pemerintahan Negara Indonesia adalah republik	
			14. Teori mengenai pemerintahan yang menekankan kebebasan atau hak-hak individu	

Dinie Anggraeni Dewi, 2021

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

			sebagai tujuan terpenting adalah liberalisme	
			15. Fungsi yang dijalankan oleh sistem politik dalam rangka mencapai kesatuan dan persatuan dalam masyarakat adalah fungsi integrasi	
		Mengetahui dasar Negara dan konstitusi yang berlaku di Indonesia	16. Dasar Negara mempunyai kedudukan yang sangat penting bagi suatu Negara. Di dalam dasar Negara pada umumnya memuat adanya cita-cita dan keyakinan yang dijadikan sebagai pedoman negara	
			17. Hukum dasar tidak tertulis yang berlaku dalam praktik ketatanegaraan dinamakan konvensi	
			18. Pancasila sebagai cita-cita dan tujuan bangsa Indonesia	
			19. Pancasila sila ke 3 adalah persatuan Indonesia	
			20. Pancasila sila ke 5 adalah kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat dan kebijaksanaan dalam permusyawaratan dan perwakilan	
			21. Rumusan Pancasila yang sah dan benar terdapat dalam pembukaan UUD 1945	

Dinie Anggraeni Dewi, 2021
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
 BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
 SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

			22. Unsur-unsur pancasila telah ada sejak zaman dahulu kala, namun istilah pancasila itu sendiri ada sejak 1 juni 1945	
			23. Istilah pancasila diperkenalkan oleh bung karno pada sidang BPUPKI	
			24. Piagam Jakarta ditetapkan pada tanggal 22 juni 1945 oleh panitia Sembilan	
			25. Pada bagian awal suatu konstitusi biasanya berisi tentang asas dan tujuan Negara	
			26. Konstitusi adalah keputusan politik tinggi berhubungan dengan pembuatan UUD. Hal ini merupakan pengertian konstitusi dalam arti positif	
			27. Dalam pembukaan UUD 1945 alinea keempat terdapat empat asas fundamental yaitu asas tujuan Negara, asas ketentuan diadakan UUD, asas bentuk Negara, dan asas dasar filsafat Negara	
			28. Pancasila sebagai dasar Negara disahkan menjadi perjanjian luhur bangsa Indonesia pada	

Dinie Anggraeni Dewi, 2021
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
 BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
 SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

			tanggal 17 agustus 1945	
			29. Bagian dari UUD 1945 yang tidak dapat diubah lagi adalah pembukaan	
			30. UUD 1945 telah di amandemen sebanyak 4 kali	
			31. Jumlah konstitusi yang pernah berlaku di indonesia selama kemerdekaan sampai sekarang adalah 4	
			32. Bangsa menurut ernest renan adalah sekelompok masyarakat yang bersatu atau diperستaukan oleh karena adanya persamaan nasib dan pengalaman di masa lampau dan mempunyai cita-cita serta tujuan yang sama untuk kehidupan di masa depan	
		Mengetahui sejarah perjuangan bangsa Indonesia	33. Perjuangan pergerakan budi utomo dimaksudkan dalam rangka mewujudkan cita-cita kebangsaan	
			34. Makna proklamasi kemerdekaan bagi bangsa indonesia adalah titik puncak perjuangan bangsa indonesia	
			35. Kemerdekaan adalah setiap orang bebas	

Dinie Anggraeni Dewi, 2021

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

			melakukan sesuatu sekehndak hatinya	
			36. Factor penyebab utama rakyat indonesia sering gagalnya dalam perjuangan mengusir penjajah di masa lalu adalah persenjataan rakyat indonesia kalah canggih dibanding penjajah	
			37. Proklamasi kemerdekaan Indonesia tanggal 17 agustus 1945 dilaksanakan atas dasar pemberian dari jepang	
			38. Perjanjian renville, perjanjian linggarjati dan konferensi meja bundar merupakan hasil perjuangan diplomasi	
			39. Konferensi meja bundar yang diadakan akhir tahun 1949 merupakan perjanjian tentang pengangkatan kedaulatan RI oleh belanda	
			40. Belanda mendirikan kongres dagang VOC di Indonesia adalah dalam rangka memenangkan konflik yang terjadi di eropa antara belanda dengan inggris	
		Mengetahui hubungan	41. Indonesia merupakan salah satu Negara yang	

Dinie Anggraeni Dewi, 2021
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
 BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
 SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

		kerjasama antar bangsa baik nasional, regional maupun internasional	<p>membutuhkan investasi, termasuk nvestasi yang berasal dari Negara asing, manfaat dari adanya investasi adalah tingginya angka pengangguran</p> <p>42. Kerjasama internasional adalah kerjasama yang melibatkan Negara-negara di seluruh dunia atau sebagian besar dari Negara di dunia</p> <p>43. Tujuan kerjasama internasional adalah menciptakan keadilan dan kesejahteraan yang merata bagi seluruh rakyatnya</p>	
		Mengetahui konsep globalisasi	<p>44. Kerjasama internasional akan membantu suatu Negara untuk meningkatkan pertahanan dan keamanan suatu Negara</p> <p>45. Banyak orang tidak setuju dengan adanya globalisasi, mereka beranggapan bahwa globalisasi merupakan bentuk baru penjajahan dari Negara lain</p> <p>46. Globalisasi mempunyai arti penting bagi bangsa Indonesia dikarenakan bangsa Indonesia dapat mengembangkan berbagai ilmu pengetahuan dan</p>	

Dinie Anggraeni Dewi, 2021
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
 BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
 SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

			teknologi	
			47. Meskipun era globalisasi melanda Indonesia, bagi kita bangsa Indonesia, tatanan masyarakat modern harus tetap tumbuh bertambah kukuh dan berkembang di atas kebebasan bangsa	
			48. Globalisasi dipicu oleh perkembangan teknologi, terutama di bidang transportasi, komunikasi, dan informasi	
			49. Dampak yang diperoleh dalam era globalisasi perdagangan bebas mengakibatkan barang-barang harus mampu bersaing di pasaran internasional	
	<i>Cognitive Proficiency</i> (kecakapan kognitif)	Dapat menjelaskan pentingnya ideologi politik dan perkembangannya, dan bagaimana ideologi mempengaruhi pandangan dalam berbagai kondisi sosial	50. Ideologi politik merupakan sekumpulan ide dan prinsip yang menjadi dasar bagaimana untuk mengatur kekuasaan dan bagaimana kekuasaan tersebut seharusnya dilaksanakan	
			51. Tujuan ideologi politik adalah mempersatukan bangsa, karena dengan diterapkannya satu ideologi politik dalam suatu bangsa dan Negara dapat mempersatukan pandangan serta paham	

Dinie Anggraeni Dewi, 2021
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
 BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
 SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

			akan bagaimana suatu kehidupan bangsa dan Negara secara politik harus diarahkan.	
			52. Negara adalah suatu masyarakat yang diintegrasikan karena mempunyai wewenang yang bersifat memaksa dan yang secara sah lebih agung daripada individu atau kelompok yang merupakan bagian dari masyarakat itu	
		Mengetahui pengetahuan yang luas tentang bagaimana kondisi negara saat ini dan mampu membuat perbandingan dengan kondisi Negara-negara lain	53. Indonesia selalu membuka peluang kerjasama dengan negara lain dan organisasi internasional, misalnya dengan UNESCO yang bergerak di bidang ilmu pengetahuan, budaya, dan komunikasi. Kerjasama ini juga didukung oleh adanya kemajuan teknologi informasi, komunikasi dan transportasi di era globalisasi. Kerjasama ini menunjukkan adanya gejala globalisasi di bidang politik	
		Tahu apa pengaruh kondisi ekonomi komunitas, perusahaan	54. Salah satu upaya negara dalam rangka menjaga kepentingan nasional melalui kerja sama ekonomi internasional adalah menandatangani kesepakatan	

Dinie Anggraeni Dewi, 2021
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
 BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
 SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

		dan individu	wilayah perbatasan	
			55. Kerjasama ekonomi dapat meningkatkan produktivitas Negara. Peningkatan produktivitas itu dapat mengurangi pengangguran	
			56. Dalam rangka mengantisipasi dampak yang bersifat negative dari perdagangan bebas, maka dapat dilakukan dengan cara menumbuhkembangkan jiwa nasionalisme dan patriotism yang tangguh kepada para penguasa indonesia	
		Dapat menempatkan ekonomi, pembangunan politik dan sosial dalam perspektif sejarah	57. Perubahan politik meliputi semua ciri pembangunan dan modernisasi politik yang objeknya antara lain mencakup perubahan sistem nilai politik, struktur kekuasaan dan strategi kebijaksanaan umum	
		Dapat Mempertimbangkan hubungan internasional dan kondisi global dari	58. Suatu Negara dikatakan melakukan kerjasama ekonomi interasional jika suatu Negara melakukan hubungan dengan Negara lain	

Dinie Anggraeni Dewi, 2021
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
 BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
 SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

		ekonomi, politik, aspek hukum dan budaya serta menjadi sadar kondisi untuk melakukan kerja sama internasional untuk tujuan politik dan sarana kebijakan keamanan	
		Dapat menggunakan berbagai sumber pengetahuan dan alat untuk menganalisis dan mendiskusikan isu-isu sosial, menggunakan pendekatan yang berbeda, dan dalam seperti cara memperkuat pendapat sendiri.	<p>59. Di era persaingan bebas ini kita tidak boleh tinggal diam, maka dari itu diharapkan dapat mempelajari manfaat ilmu pengetahuan dan teknologi suatu bangsa</p> <p>60. Perbaiki kehidupan politik bangsa Indonesia dalam menghadapi era globalisasi dengan cara menghilangkan partai oposisi</p>

3.8. Teknik Pengumpulan Data

Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis perbedaan pengaruh tingkat *civic literacy* terhadap siswa antara kelas yang mendapat penerapan pembelajaran *project citizen* berbasis digital dengan kelas yang tidak menggunakan pembelajaran *project citizen* berbasis digital. Serta untuk menganalisis pengaruh penerapan *project citizen* berbasis digital terhadap peningkatan *civic literacy* siswa terhadap. Adapun teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, teknik dokumentasi, dan studi literatur. Teknik-teknik tersebut dijelaskan lebih jauh pada uraian sebagai berikut :

1. Angket

Pengumpulan data dengan jalan mengajukan suatu daftar pernyataan tertulis kepada sejumlah individu dan individu yang diberi daftar pernyataan tersebut diminta untuk memberikan jawaban secara tertulis pula. Angket yang digunakan berbentuk skala likert dan skala sikap bentuk SSHA. Angket diberikan kepada siswa untuk melihat hasil *pretest* dan *posttest* pada model pembelajaran *project citizen* berbasis digital dan *true false test* digunakan sebagai alat untuk mengukur *civic literacy* siswa di SMP Kabupaten Tasikmalaya. Alasan menggunakan *true false test* dikarenakan termasuk tes yang objektif yang terdiri dari butir-butir soal yang dapat dijawab oleh penjawab dengan jalan memilih salah satu jawaban di antara beberapa kemungkinan jawaban. Alat tes objektif lain yang bisa digunakan dalam mengevaluasi hasil belajar. *True false test* memiliki semua persyaratan sebagai alat tes yang baik, dilihat dari segi objektivitas, reliabilitas, dan daya pembeda antara siswa yang berhasil dan siswa yang gagal. Hal lain yang menjadi keunggulan *true false test* karena penskorannya cepat, mudah, objektif.

2. Teknik Observasi

Penggunaan teknik observasi ini diharapkan penulis bisa mengumpulkan data secara langsung dan gambaran lebih jelas mengenai implementasi model pembelajaran *project citizen* berbasis digital. Nasution (2003, hlm. 106) mengemukakan bahwa : Observasi merupakan alat pengumpul data yang dilakukan untuk memperoleh gambaran lebih jelas tentang kehidupan sosial dan diusahakan mengamati keadaan yang wajar dan yang sebenarnya tanpa usaha

Dinie Anggraeni Dewi, 2021
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
 BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
 SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

yang disengaja untuk mempengaruhi, mengatur, atau memanipulasikannya. Teknik observasi dilakukan oleh peneliti untuk mengamati bagaimana guru mengimplementasikan model pembelajaran *project citizen* berbasis digital.

3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dapat diartikan mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku-buku, surat kabar, majalah, prasasti dan sebagainya. Studi dokumentasi pada penelitian ini mencari data berkenaan dengan dokumentasi kegiatan-kegiatan di sekolah, serta melakukan kegiatan dokumentasi terhadap pelaksanaan penelitian di kelas.

3.9. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan berdasarkan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan melalui langkah-langkah : (1) mengadakan reduksi data dengan jalan merangkum laporan lapangan, mencatat hal-hal pokok yang relevan dengan fokus penelitian; (2) menyusun secara sistematis berdasarkan kategori dan klasifikasi tertentu; (3) membuat display data dalam bentuk tabel ataupun gambar sehingga hubungan antara data yang satu dengan lainnya menjadi jelas dan utuh (tidak terlepas-lepas); (4) mengadakan *cross site analysis* dengan cara membandingkan dan menganalisis data secara mendalam; dan (5) menyajikan temuan, menarik kesimpulan dalam bentuk kecenderungan umum dan implikasi penerapannya, dan rekomendasi bagi pengembangan. (Fraenkel dan Wallen, 1993: 399-403).

Teknik analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui persepsi responden terhadap model pembelajaran *project citizen* berbasis digital. Selanjutnya data *civic literacy* siswa dianalisis dengan menguji hipotesis penelitian yang diambil dari data pretest dan posttest. Setelah dilakukan uji coba dengan mengukur tingkat validitas dan reliabilitas maka selanjutnya dilakukan analisis dengan tahapan uji normalitas, uji homogenitas, uji perbedaan dua rerata dan perhitungan gain ternormalisasi. Berikut tahapan teknik analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Analisis deskripsi variabel dengan maksud untuk menggambarkan kondisi

variabel model pembelajaran *project citizen* berbasis digital. Untuk mengetahui gambaran digunakan rumus prosentase dan mean dari setiap indikator variabel. Pengolahan dan analisis data menggunakan uji statistik inferensial parametrik sebagai berikut:

a. Menyeleksi data

Menyeleksi data agar dapat diolah lebih lanjut, yaitu dengan memeriksa jawaban responden sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

b. Menentukan bobot nilai

Penentuan bobot nilai untuk setiap kemungkinan jawaban pada setiap item variabel penelitian dengan menggunakan skala penilaian yang telah ditentukan, kemudian menentukan skornya.

c. Pemberian koding

Untuk setiap jawaban pada angket selanjutnya skor tersebut dijumlahkan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kecenderungan jawaban responden secara umum terhadap setiap variabel penelitian.

Rumus:

$$P = \frac{X}{X_{td}} \times 100\%$$

Dengan keterangan:

P = Prosentase skor rata-rata yang dicari

X = Skor rata-rata setiap variabel

X_{td} = Skor rata-rata ideal setiap variabel

Selanjutnya untuk menilai prosentase kemampuan awal dan kemampuan akhir ditentukan berdasarkan tafsiran persentase oleh Koentjaraningrat (1990) diuraikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.5 Tafsiran Persentase

Tafsiran Prosentase	Tafsiran Kualitatif
0	Tidak ada
1-25	Sebagian Kecil
26-49	Hampir Separuhnya
50	Separuhnya

Dinie Anggraeni Dewi, 2021
 PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
 BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
 SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL

51-75	Sebagian Besar
76-99	Hampir Seluruhnya
100	Seluruhnya

d. Melakukan analisis secara deskriptif

Melakukan analisis secara deskriptif untuk mengetahui kecenderungan data. Dari analisis ini dapat diketahui rata-rata median, standar deviasi, dan varians data dari masing-masing variabel.

e. Pemeriksaan distribusi populasi data sampel

Pengujian distribusi populasi dari data sampel bertujuan untuk mengetahui sebaran dari populasi data sampel yang diperoleh, apakah data sampel berasal populasi yang berdistribusi normal atau distribusi teoritis lainnya. Hal ini sangat berpengaruh terhadap pemilihan uji statistik yang dipergunakan apakah prametriik atau nonparametriik. Dalam penelitian ini, data sampel yang diperoleh diasumsikan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian atas asumsi tersebut dilakukan dengan uji kecocokan atau lebih dikenal sebagai uji kolmogorov-smirnov. Pengujian dilakukan dengan menggunakan bantuan software statistik SPSS.

2. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest karakter privat dan karakter publik siswa terdistribusi normal atau tidak. Maka hipotesis yang digunakan adalah :

H_0 = data terdistribusi normal

H_1 = data tidak terdistribusi normal

Dalam program SPSS ada dua buah teknik pengujian normalitas, yaitu: uji Kolmogorov-Smirnov dan uji Shapiro-Wilk dengan kriteria pengujian Tolak H_0 jika nilai *Sig. (p-value)* < α (biasanya $\alpha = 0,05$), untuk kondisi lainnya H_0 diterima. Dari hasil perhitungan jika hasilnya berdistribusi normal maka statistik yang digunakan adalah statistik parametik, namun jika hasilnya tidak berdistribusi normal maka data tidak dilakukan uji homogenitas melainkan dilanjutkan dengan uji statistik non parametik yaitu dengan menggunakan uji *Mann-Whitney*.

Dinie Anggraeni Dewi, 2021
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT CITIZEN
 BERBASIS DIGITAL UNTUK PENINGKATAN CIVIC LITERACY
 SISWA SMP ERA KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

3. Uji homogenitas variansi

Uji homogenitas variansi dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki variansi yang homogen. Adapun hipotesis yang diajukan adalah :

H0 : Kedua data bervariasi homogen.

H1 : Kedua data tidak bervariasi homogen.

Dalam program SPSS, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Levene dengan kriteria pengujian tolak H0 jika nilai *Sig. (p-value)* < α (biasanya $\alpha = 0,05$), untuk kondisi lainnya H0 diterima.

4. Uji perbedaan

Uji perbedaan dua rata-rata pada skor pretest dan posttest pada kedua kelompok siswa di kelas PPKn dengan menggunakan model pembelajaran *project citizen* berbasis digital dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Uji perbedaan dua rata-rata dengan menggunakan uji-t dengan syarat data harus terdistribusi normal dan homogen.

5. Perhitungan gain ternormalisasi

Penghitungan gain ternormalisasi digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh tingkat *civic literacy* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan melakukan analisis terhadap hasil *pretest* dan *posttest* serta gain. Rumus gain ternormalisasi dapat digambarkan sebagai berikut.

$$Gain\ Normalisasi = \frac{Skor\ tes\ akhir - skor\ tes\ awal}{Skor\ Maksimal - Skor\ tes\ awal}$$

Gambar 3.5. Rumus Gain Ternormalisasi

Sumber : Sundayana (2010, hlm.92)

Dari gambar 3.5. dapat dijelaskan bahwa skor maksimal adalah skor tertinggi. Adapun kriteria peningkatan/gain ternormalisasi sebagai berikut :

Tabel 3.6. Kriteria Nilai Gain

Kriteria	Nilai Gain
Tinggi	= 0,7

Sedang	$0,3 = N \text{ Gain} < 0,7$
Rendah	$< 0,3$

Sumber : Sundayana (2010, hlm. 92)

Tabel 3.7. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

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

Sumber : Hake (1999)

Normalisasi gain (*N-Gain score*) bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan suatu metode dalam penelitian *one group pretest posttest design* maupun penelitian menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol.