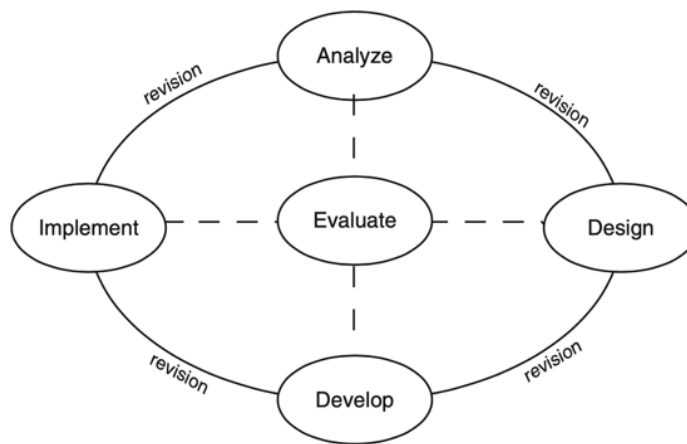


BAB III METODE PENELITIAN

Penelitian “Desain Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis *Project Citizen Digital* untuk Penguatan Karakter Bela Negara Mahasiswa” menggunakan metode *Research and Development (R and D)*. Metode tersebut dipilih dikarenakan hasil dari penelitian ini berupaya untuk mengembangkan produk dari model pembelajaran yang digunakan dalam mata kuliah PKn yaitu *project citizen* dalam wujud digital. Adapun model *R and D* yang digunakan yaitu ADDIE. Pengambilan model tersebut dilatarbelakangi oleh penelitian yang berupaya untuk menghasilkan produk pendidikan dan sumber belajar, dan proses ADDIE tetap menjadi salah satu cara yang paling efektif. Selain itu, ADDIE biasanya digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, terutama karena pilihan *e-learning* dan pembelajaran jarak jauh yang diadopsi melalui internet (Branch, 2009: 2 & 5). Adapun prosedur umum ADDIE sebagai desain instruksional dapat diilustrasikan sebagai berikut.



Gambar 3.1. Prosedur Umum ADDIE

Secara umum, prosedur desain instruksional yang diselenggarakan dalam ADDIE yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.1. Prosedur Desain Instruksional Umum ADDIE

	Analyze	Design	Develop	Implement	Evaluate
Konsep	Identifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan kinerja	Verifikasi kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai	Menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar	Siapkan lingkungan belajar dan libatkan peserta didik	Menilai kualitas produk dan proses instruksional, baik sebelum dan sesudah implementasi

Prosedur Umum	1. Validasi kesenjangan	7. Melakukan inventaris tugas	11. Hasilkan konten	17. Siapkan dosen	19. Tentukan kriteria evaluasi
	2. Tentukan tujuan instruksional	8. Menyusun tujuan kinerja	12. Memilih atau mengembangkan media pendukung	18. Siapkan peserta didik	20. Pilih alat evaluasi
	3. Konfirmasikan audiens yang dituju	9. Hasilkan strategi pengujian	13. Mengembangkan bimbingan bagi peserta didik		21. Melakukan evaluasi
	4. Identifikasi sumber daya yang dibutuhkan	10. Hitung laba atas investasi	14. Mengembangkan bimbingan untuk guru		
	5. Menentukan sistem pengiriman potensial (termasuk perkiraan biaya)		15. Lakukan revisi formatif		
	6. Buat rencana manajemen proyek		16. Lakukan Uji Coba		
	Analysis Summary	Design Brief	Learning Resource	Implementation Strategy	Evaluation Plan

Sumber: (Branch, 2009: 2)

Prosedur instruksional ADDIE digunakan untuk memfasilitasi konstruksi pengetahuan dan keterampilan selama periode pembelajaran yang disepakati bersama antara dosen dan mahasiswa serta terjadi di ruang belajar bersama dengan tujuan membimbing mahasiswa membangun pengetahuan dan keterampilan tertentu (Branch, 2009: 3). Pada praktiknya model ini akan dibagi menjadi 2 (dua) tahapan, yaitu tahapan satu yang meliputi *analyze*, *design*, dan *develop* untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah satu dan dua. Pada tahapan dua meliputi *implement* dan *evaluate* untuk menjawab rumusan masalah ketiga.

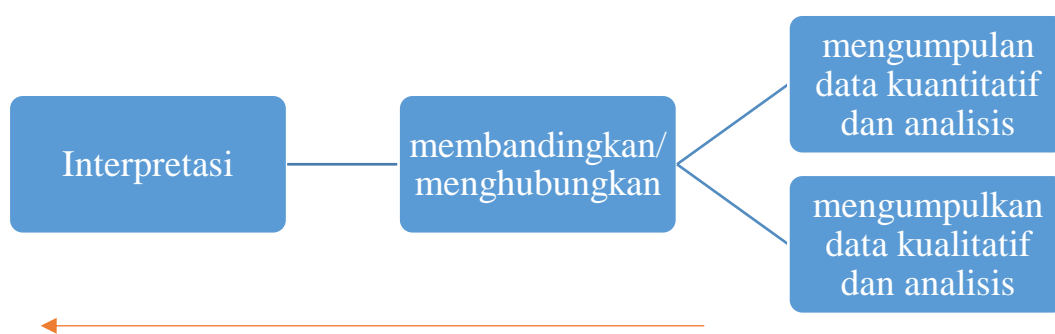
1. Penelitian Tahap 1

1. Desain Penelitian

Pada tahap 1, desain yang digunakan yaitu *convergent parallel design* (paralel atau bersamaan) di mana tujuan dari desain ini adalah untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan, menggabungkan data, dan menggunakan hasilnya untuk memahami masalah penelitian dalam interpretasi hasil keseluruhan. Alasan dasar untuk desain ini adalah bahwa satu formulir pengumpulan data memberikan kekuatan untuk mengimbangi kelemahan formulir lainnya, dan memberikan pemahaman yang lebih lengkap tentang masalah penelitian yang dihasilkan dari pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif (Creswell, 2012; 2014; 2018).

Pengambilan *convergent parallel design* disebabkan (1) peneliti memberikan prioritas yang sama untuk kuantitatif dan kualitatif, (2) dalam proses

pengambilan data kuantitatif dan kualitatif dilakukan secara bersamaan selama proses penelitian, dan (3) mampu membandingkan hasil dari analisis kuantitatif dan kualitatif untuk menentukan apakah kedua database tersebut menghasilkan data yang serupa atau tidak (Creswell, 2012: 540). Selain itu, *convergent parallel design* memiliki kekuatan menggabungkan keunggulan setiap bentuk data; yaitu, data kuantitatif menyediakan generalisasi, sedangkan data kualitatif menawarkan informasi tentang konteks atau setting. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan informasi yang menggunakan fitur terbaik dari pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif (Creswell, 2012: 542).



Gambar 3.2. *Convergent Parallel Design* (Creswell, 2018, 2014, 2012).

Analisis kesenjangan dalam pembelajaran PKn di perguruan tinggi yang diperoleh melalui data kuantitatif dan kualitatif, selanjutnya dikembangkan menjadi draft model untuk menghasilkan suatu proses pembelajaran yang sesuai dan diharapkan. Setelah diketahui, selanjutnya mendesain model pembelajaran yang akan dilangsungkan dalam PKn di perguruan tinggi. Draft awal yang telah dikembangkan disempurnakan setelah memperoleh catatan dari ahli IT, ahli model pembelajaran, dan mahasiswa. Setelah memperoleh draft akhir model, selanjutnya dilakukan penilaian *System Usability Scale* untuk memperoleh gambaran tentang kepuasan pengguna dari aplikasi yang dikembangkan.

2. Partisipan dan Lokasi Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan pada mahasiswa yang sedang mengikuti proses perkuliahan PKn di Universitas Pendidikan Indonesia yang beralamat di Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung. Pada fase pertama mahasiswa yang dijadikan partisipan dalam penelitian yaitu Angkatan 2021/2022 semester genap untuk mengetahui pendidikan bela negara melalui PKn. Adapun survey awal

dilakukan terhadap 400 mahasiswa yang berasal dari 10 (sepuluh) program studi dari Universitas Pendidikan Indonesia. Adapun pengujian model pembelajaran dilakukan terhadap 30 (tiga puluh) mahasiswa dengan jenjang berbeda untuk memberikan input desain model yang dikembangkan.

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi Penelitian

Populasi penelitian dalam ini yaitu seluruh mahasiswa yang sedang melakukan kontrak mata kuliah PKn pada tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 11.450 orang mahasiswa. Mahasiswa tersebut tersebar di Universitas Pendidikan Indonesia kampus Bumi Siliwangi, Tasikmalaya, Cibiru, Purwakarta, dan Serang.

b. Sampel Penelitian

Teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yang sesuai dengan tujuan penelitian. Hal tersebut disebabkan peneliti memiliki fokus pada sampel mahasiswa yang sedang mengontrak mata kuliah PKn dan sudah bergabung di sistem pembelajaran daring (Spada) yang dimiliki oleh Universitas Pendidikan Indonesia. Adapun teknik pengambilan sampel dilakukan melalui perhitungan rumus Slovin dengan peluang kesalahan 5%.

$$n = \frac{N}{1 + (N \times e^2)}$$

Keterangan:

n = Sampel

N = Populasi

e = margin *error* yang ditoleransi (5%)

Berdasarkan rumus tersebut, maka sampel dalam penelitian ini:

Sampel = $11.450 / 1 + (11.450 \times 5\%^2)$

Sampel = $11.450 / 1 + (11.450 \times 0.05^2)$

Sampel = $11.450 / 1 + (11.450 \times 0.0025)$

Sampel = $11.450 / 1 + (28,625)$

Sampel = $11.450 / 29,625$

Sampel = 386,498

Apabila dibulatkan, maka sampel minimal dari 11.450 populasi dengan margin *error* 5% adalah 386. Namun, untuk mempermudah pengambilan sampel dan perhitungan, maka dibulatkan menjadi 400 orang mahasiswa.

4. Instrumen Penelitian

Data dikumpulkan melalui prosedur angket dan wawancara selama proses penelitian.

a. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui proses pelaksanaan perkuliahan PKn yang mampu berkontribusi terhadap karakter bela negara. Angket tersebut disusun sesuai dengan skala Likert untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat mahasiswa terhadap proses pembelajaran PKn.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap dosen dan mahasiswa pada proses studi pendahuluan untuk memperoleh informasi tentang potensi masalah yang harus diteliti. Selain itu, peneliti juga hendak mendapat informasi yang lebih mendalam perihal pelaksanaan proses perkuliahan dalam mata kuliah PKn di perguruan tinggi.

Adapun instrumen penelitian yang dikembangkan pada fase pertama sebagai berikut.

Tabel 3.2. Instrumen Penelitian Tahap 1

Materi Pendidikan Kewarganegaraan Di Perguruan Tinggi	
Cinta Tanah Air	
1	Terdapat materi yang menjelaskan tentang mencintai, menjaga dan melestarikan lingkungan hidup
2	Terdapat contoh mencintai, menjaga dan melestarikan lingkungan hidup
3	Terdapat materi tentang menghargai dan menggunakan karya anak bangsa
4	Terdapat contoh penghargaan dan penggunaan karya anak bangsa
5	Terdapat materi tentang menggunakan produk dalam negeri
6	Terdapat contoh menggunakan produk dalam negeri
7	Terdapat materi tentang menjaga dan memahami seluruh ruang wilayah NKRI
8	Terdapat contoh tentang menjaga dan memahami seluruh ruang wilayah NKRI
9	Terdapat materi tentang menjaga nama baik bangsa dan negara
10	Terdapat contoh tentang menjaga nama baik bangsa dan negara
11	Terdapat materi tentang mengenal wilayah tanah air tanpa rasa fanatisme kedaerahan
12	Terdapat contoh mengenal wilayah tanah air tanpa rasa fanatisme kedaerahan
Kesadaran Berbangsa dan Bernegara	
1	Terdapat materi tentang disiplin dan tanggung jawab terhadap tugas yang dibebankan
2	Terdapat contoh disiplin dan tanggung jawab terhadap tugas yang dibebankan
3	Terdapat materi tentang menghargai dan menghormati keanekaragaman suku, agama, ras, dan antar golongan
4	Terdapat contoh menghargai dan menghormati keanekaragaman suku, agama, ras, dan antar golongan
5	Terdapat materi tentang mendahulukan kepentingan umum di atas kepentingan pribadi dan golongan

6	terdapat contoh mendahulukan kepentingan umum di atas kepentingan pribadi dan golongan
7	Terdapat materi tentang bangga terhadap bangsa dan negara sendiri
8	Terdapat contoh kebanggaan terhadap bangsa dan negara sendiri
9	Terdapat materi tentang rukun dan berjiwa gotong royong dalam masyarakat
10	Terdapat contoh hidup rukun dan berjiwa gotong royong dalam masyarakat
11	Terdapat materi tentang menjalankan hak dan kewajiban sesuai peraturan perundangan yang berlaku
12	Terdapat contoh menjalankan hak dan kewajiban sesuai peraturan perundangan yang berlaku

Setia kepada Pancasila

1	Terdapat materi menjalankan kewajiban agama dan kepercayaan secara baik dan benar
2	Terdapat contoh menjalankan kewajiban agama dan kepercayaan secara baik dan benar
3	Terdapat materi tentang memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dan kehidupan sehari-hari
4	Terdapat contoh memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dan kehidupan sehari-hari
5	Terdapat materi tentang meyakini Pancasila sebagai dasar negara serta menjadikan Pancasila sebagai pemersatu bangsa dan negara
6	Terdapat contoh meyakini Pancasila sebagai dasar negara serta menjadikan Pancasila sebagai pemersatu bangsa dan negara
7	Terdapat materi tentang penerapan prinsip-prinsip dan nilai-nilai musyawarah mufakat
8	Terdapat contoh tentang penerapan prinsip-prinsip dan nilai-nilai musyawarah mufakat
9	Terdapat materi tentang menghormati dan menjunjung tinggi hak asasi manusia
10	Terdapat contoh tentang menghormati dan menjunjung tinggi hak asasi manusia
11	Terdapat materi tentang saling membantu dan tolong menolong antar sesama sesuai nilai-nilai luhur Pancasila untuk mencapai kesejahteraan
12	Terdapat contoh tentang saling membantu dan tolong menolong antar sesama sesuai nilai-nilai luhur Pancasila untuk mencapai kesejahteraan

Rela Berkorban untuk Bangsa dan Negara

1	Terdapat materi yang menjelaskan tentang rela menolong sesama warga masyarakat yang mengalami kesulitan tanpa melihat latar belakang sosio-kulturalnya
2	Terdapat contoh rela menolong sesama warga masyarakat yang mengalami kesulitan tanpa melihat latar belakang sosio-kulturalnya
3	Terdapat materi tentang mendahulukan kepentingan bangsa dan negara dari pada kepentingan pribadi dan golongan
4	Terdapat contoh mendahulukan kepentingan bangsa dan negara dari pada kepentingan pribadi dan golongan
5	Terdapat materi tentang menyumbangkan tenaga, pikiran, kemampuan untuk kepentingan masyarakat, kemajuan bangsa dan negara
6	Terdapat contoh tentang menyumbangkan tenaga, pikiran, kemampuan untuk kepentingan masyarakat, kemajuan bangsa dan negara
7	Terdapat materi tentang membela bangsa dan negara sesuai dengan profesi dan kemampuan masing-masing
8	Terdapat contoh tentang membela bangsa dan negara sesuai dengan profesi dan kemampuan masing-masing
9	Terdapat materi tentang berpartisipasi aktif dan peduli dalam pembangunan masyarakat, bangsa dan negara
10	Terdapat contoh tentang berpartisipasi aktif dan peduli dalam pembangunan masyarakat, bangsa dan negara
11	Terdapat materi tentang rela berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara tanpa pamrih
12	Terdapat contoh rela berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara tanpa pamrih

Memiliki Kemampuan Awal Bela Negara

1	Terdapat materi tentang kepemilikan kemampuan, integritas dan kepercayaan diri yang tinggi dalam membela bangsa dan negara
---	--

2	Terdapat contoh kepemilikan kemampuan, integritas dan kepercayaan diri yang tinggi dalam membela bangsa dan negara
3	Terdapat materi tentang kepemilikan kemampuan memahami dan mengidentifikasi bentuk-bentuk ancaman di lingkungan masing-masing sehingga selalu siap tanggap dan lapor dini setiap ada kegiatan yang merugikan dan mengganggu keamanan serta ketertiban masyarakat di lingkungan masing-masing
4	Terdapat contoh tentang kepemilikan kemampuan memahami dan mengidentifikasi bentuk-bentuk ancaman di lingkungan masing-masing sehingga selalu siap tanggap dan lapor dini setiap ada kegiatan yang merugikan dan mengganggu keamanan serta ketertiban masyarakat di lingkungan masing-masing
5	Terdapat materi tentang menjaga kesehatan sehingga memiliki kesehatan fisik dan mental yang baik
6	Terdapat contoh tentang menjaga kesehatan sehingga memiliki kesehatan fisik dan mental yang baik
7	Terdapat materi tentang pentingnya memiliki kecerdasan emosional dan spiritual serta intelegensi yang tinggi
8	Terdapat contoh tentang pentingnya memiliki kecerdasan emosional dan spiritual serta intelegensi yang tinggi
9	Terdapat materi tentang memiliki pengetahuan tentang kearifan lokal dalam menyikapi setiap ancaman
10	Terdapat contoh tentang memiliki pengetahuan tentang kearifan lokal dalam menyikapi setiap ancaman
11	Terdapat materi tentang memiliki kemampuan dalam memberdayakan kekayaan sumber daya alam dan keragaman hayati
12	Terdapat contoh kepemilikan kemampuan dalam memberdayakan kekayaan sumber daya alam dan keragaman hayati

Instrumen tersebut dikembangkan dengan memperhatikan nilai dasar bela negara seperti yang terdapat pada Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2019 tentang Pengelolaan Sumber Daya Nasional untuk Pertahanan Negara. Sementara untuk indikator mengembangkan dari Buku Modul Dewan Ketahanan Nasional yang disusun berdasarkan amanat dari Instruksi Presiden Nomor 7 Tahun 2018 tentang Rencana Aksi Nasional Bela Negara.

5. Pengujian Instrumen

a. Uji Validitas

Tabel 3.3. Rekapitulasi Besarnya Nilai r (Validitas) Instrumen Pendidikan di Perguruan Tinggi

No.	Sub Variabel Penelitian	No Item	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel (n=40)	Keterangan
1.	Cinta tanah air	1	0.413	0.2638	Valid
		2	0.590	0.2638	Valid
		3	0.505	0.2638	Valid
		4	0.456	0.2638	Valid
		5	0.379	0.2638	Valid
		6	0.396	0.2638	Valid
		7	0.676	0.2638	Valid
		8	0.764	0.2638	Valid
		9	0.802	0.2638	Valid

Asep Dahliana, 2023

DESAIN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS PROJECT CITIZEN DIGITAL UNTUK PENGUATAN KARAKTER BELA NEGARA MAHASISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	10	0.700	0.2638	Valid	
	11	0.653	0.2638	Valid	
	12	0.759	0.2638	Valid	
2.	Kesadaran berbangsa dan bernegara	1	0.447	0.2638	Valid
		2	0.529	0.2638	Valid
		3	0.446	0.2638	Valid
		4	0.706	0.2638	Valid
		5	0.505	0.2638	Valid
		6	0.508	0.2638	Valid
		7	0.668	0.2638	Valid
		8	0.733	0.2638	Valid
		9	0.669	0.2638	Valid
		10	0.756	0.2638	Valid
		11	0.777	0.2638	Valid
		12	0.747	0.2638	Valid
3..	Setia kepada Pancasila	1	0.639	0.2638	Valid
		2	0.608	0.2638	Valid
		3	0.456	0.2638	Valid
		4	0.651	0.2638	Valid
		5	0.525	0.2638	Valid
		6	0.457	0.2638	Valid
		7	0.877	0.2638	Valid
		8	0.870	0.2638	Valid
		9	0.673	0.2638	Valid
		10	0.788	0.2638	Valid
		11	0.785	0.2638	Valid
		12	0.814	0.2638	Valid
4.	Rela berkorban untuk bangsa dan negara	1	0.719	0.2638	Valid
		2	0.744	0.2638	Valid
		3	0.688	0.2638	Valid
		4	0.723	0.2638	Valid
		5	0.722	0.2638	Valid
		6	0.678	0.2638	Valid
		7	0.635	0.2638	Valid
		8	0.750	0.2638	Valid
		9	0.768	0.2638	Valid
		10	0.761	0.2638	Valid
		11	0.703	0.2638	Valid
		12	0.660	0.2638	Valid
5.	Memiliki kemampuan awal bela negara	1	0.747	0.2638	Valid
		2	0.788	0.2638	Valid
		3	0.576	0.2638	Valid
		4	0.675	0.2638	Valid
		5	0.700	0.2638	Valid
		6	0.739	0.2638	Valid
		7	0.635	0.2638	Valid
		8	0.773	0.2638	Valid
		9	0.853	0.2638	Valid
		10	0.862	0.2638	Valid
		11	0.700	0.2638	Valid
		12	0.787	0.2638	Valid

b. Uji Reliabilitas

Tabel 3.4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi

Cronbach's Alpha	N of Item	Keterangan
0.978	60	Reliabel

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS (2022)

Dari tabel di atas, diketahui bahwa sebanyak 60 item pertanyaan menunjukkan reliabel. Nilai yang diperoleh yaitu 0,978 atau lebih besar dari r tabel 0,2638. Dengan demikian, instrumen penelitian dapat digunakan sebagai instrumen penelitian yang sah.

c. Uji Normalitas

Hasil dari uji normalitas menggunakan metode *One-Sample Kolmogorov Smirnov Test* dengan alternatif perhitungan menggunakan monte carlo. Jika hasil uji normalitas menyatakan nilai signifikansinya lebih besar dari 0.05 maka data tersebut berdistribusi normal namun apabila nilai signifikansinya menunjukkan lebih kecil dari 0.05 maka data tersebut tidak terdistribusi dengan normal. Berikut merupakan hasil uji normalitas menggunakan software SPSS 26:

Tabel 3.5. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		VAR00001	
N		400	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	282.68	
	Std. Deviation	36.195	
Most Extreme Differences	Absolute	.052	
	Positive	.052	
	Negative	-.050	
Test Statistic		.052	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.010 ^c	
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.216 ^d	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.205
		Upper Bound	.226

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 299883525.

Dari hasil pengujian normalitas menggunakan SPSS versi 26 menunjukkan jika data distribusi normal karena signifikan monte carlonya sebesar 0.216 sehingga lebih besar dari 0.05.

2. Penelitian Tahap 2

1. Desain Penelitian

Pada bagian implementasi dan evaluasi model, penelitian ini melakukan pengembangan *project citizen* dalam wujud digital dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk melihat penguatan karakter bela negara dalam PKn yang dilakukan terhadap subjek penelitian *single* (satu kelompok yang sama). Pengembangan yang dilakukan secara keseluruhan mengikuti tahapan-tahapan model *project citizen* yang digunakan secara manual mulai dengan merancang, melaksanakan, sampai mengevaluasi pembelajaran. Melalui ADDIE, *project citizen digital* dikembangkan agar dapat membangun pembelajaran berbasis kinerja untuk mahasiswa (Branch, 2009: 1-2).

2. Partisipan dan Lokasi Penelitian

a. Partisipan Penelitian

Untuk melakukan uji coba melalui kegiatan *pre-test* dan *post-test* dilakukan terhadap 80 mahasiswa yang berasal dari 2 (dua) program studi yaitu Program Studi Pendidikan Sosiologi dan Program Studi Ilmu Pendidikan Agama Islam melalui web pc-indonesia.id, yang dalam penerapannya menggunakan *purposive sampling*.

b. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Pendidikan Indonesia yang beralamat di Jalan Dr. Setiabudhi Nomor 229 Bandung. Pemilihan tempat lokasi, sebab penulis mengajar di lembaga tersebut sehingga untuk penelitian pengembangan dalam pembelajaran akan sangat mendukung dan mudah untuk mendapatkan umpan balik ketika model *project citizen digital* perlu dilakukan perbaikan.

Adapun proses penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan tabel berikut.

Tabel 3.6. Jadwal Penelitian

No	Waktu	Keterangan
1	16 Februari 2021	Desain Model <i>Project Citizen Digital</i>
2	25 Agustus 2021	Validasi dan Revisi
3	25 September 2021	Validasi Model <i>Project Citizen Digital</i>
4	18 Oktober -19 November 2022	Revisi <i>Project Citizen Digital</i>
5	6-10 Desember 2021	Uji Coba Kelompok Terbatas
6	2-4 Februari 2022	Uji Coba Kelompok (Pre-Test)
7	13-17 Juni 2022	Uji Coba Kelompok (Post-Test)
8	18-30 Juni 2022	Pengolahan Data dan Analisis Data
9	1-15 Juli 2022	Penulisan Laporan

3. Sampel

Pada tahapan penelitian uji coba produk (implementasi) dilakukan terhadap 30 orang mahasiswa semester genap tahun akademik 2021/2022. Hal tersebut disebabkan penggunaan *project citizen digital* masih terbatas dan belum dapat dilakukan dalam kelas yang banyak. Selain itu, juga untuk memberikan informasi perihal *usability* dari *project citizen digital* yang telah dikembangkan. Selanjutnya, setelah *project citizen digital* memperoleh nilai *excellent* dari 30 orang mahasiswa pada uji terbatas, maka peneliti melanjutkan dalam uji coba luas kepada 80 orang mahasiswa yang berasal dari dua program studi seperti dijelaskan pada bagian partisipan penelitian.

4. Instrumen Penelitian

Data dikumpulkan melalui prosedur angket, wawancara, dan dokumentasi selama proses penelitian.

a. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui hubungan dan peningkatan karakter bela negara mahasiswa selama proses penggunaan *project citizen digital* melalui mata kuliah PKn di perguruan tinggi. Angket tersebut disusun sesuai dengan skala Likert untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat mahasiswa terhadap proses pembelajaran PKn. Selain itu, skala Likert juga digunakan untuk memperoleh informasi pre-test dan post-test yang dilakukan terhadap produk berupa *project citizen digital*.

Berikut tabel skala angket yang disusun menurut skala Likert.

Tabel 3.7. Skala Angket Tahapan *Project Citizen Digital*

Jawaban Instrumen	Skor
Sangat Aktif	5
Aktif	4
Cukup Aktif	3
Pasif	2
Sangat Pasif	1

Tabel 3.8. Skala Angket Karakter Bela Negara

Jawaban Instrumen	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

b. Dokumentasi

Dokumentasi yang terdapat pada penelitian ini diperoleh melalui gambar yang diambil selama proses perkuliahan berlangsung yang terlihat pada *project citizen digital*. Hal ini dilakukan untuk memperoleh penelitian yang memiliki kredibilitas tinggi.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.9. Instrumen Penelitian *Project Citizen Digital*

Identifikasi Masalah	
1	Saya berbagi informasi dengan teman saya tentang sikap dengan perilaku bela negara
2	Saya mendiskusikan berbagai contoh sikap dan perilaku bela negara
3	Saya mengumpulkan informasi dengan mewawancarai narasumber
4	Saya mengumpulkan informasi dari media cetak seperti surat kabar dan majalah
5	Saya mengumpulkan informasi dari media elektronik seperti: Radio, TV, Internet
6	Saya aktif dalam musyawarah kelas untuk memilih masalah yang menjadi bahan kajian kelas
Memilih Masalah	
7	Saya aktif mengajukan masalah bela negara yang menjadi bahan kajian kelas melalui zoom meeting
8	Saya meyakinkan kepada teman-teman bahwa permasalahan bela negara yang dipilih sangat penting untuk menjadi bahan kajian kelas
9	Jika musyawarah tidak berhasil mencapai sepakat, maka keputusan dilakukan dengan suara terbanyak (voting)
Mengumpulkan Masalah	
10	Saya mencari informasi dari narasumber yang berkaitan dengan masalah bela negara
11	Saya mengumpulkan informasi yang lengkap untuk mengkaji masalah bela negara
12	Saya menemui sumber informasi dari aparat pemerintah
13	Saya berbagi tugas dengan teman untuk mengunjungi situs-situs perpustakaan, kantor-kantor pemerintah/swasta
14	Saya berkomunikasi dengan narasumber melalui email, telpon, atau surat menyurat untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan masalah bela negara
Mengembangkan Portofolio Kelas	
15	Saya membentuk kelompok portofolio kelas untuk membahas masalah bela negara
16	Kelompok bertanggung jawab dalam mengembangkan bahan kajian kelas berupa permasalahan bela negara
17	Masing-masing kelompok memilih bahan-bahan yang telah dikumpulkan kemudian didokumentasikan sebagai bukti telah mengumpulkan informasi
18	Saya mendeskripsikan masalah secara tertulis dari bahan-bahan yang telah dikumpulkan
19	Saya mempersiapkan bahan-bahan yang akan dipresentasikan di depan kelas baik berupa peta, foto-foto, kartun, topik-topik utama surat kabar dll
20	Saya membuat bahan tayangan dua dimensi berupa gambar melalui ppt/corel/dsb yang diupload pada aplikasi <i>project citizen digital</i>
21	Saya membuat kliping dari surat kabar dan majalah yang diunggah melalui aplikasi <i>project citizen digital</i>
22	Saya memilih bahan-bahan yang terbaik untuk dimasukkan ke dalam aplikasi <i>project citizen digital</i>
23	Saya merinci dan memeriksa kembali bahan-bahan yang didokumentasikan dan laporan-laporan lain
Menyajikan Portofolio	

24	Saya mempresentasikan di hadapan dewan juri mengenai hasil dari permasalahan bela negara yang telah dipersiapkan oleh masing-masing kelompok
25	Saya memberikan keyakinan kepada peserta diskusi tentang kebijakan yang dirumuskan sebagai solusi alternatif yang paling tepat
26	Saya memberikan contoh-contoh yang jelas tentang pokok-pokok utama dari permasalahan yang dipresentasikan
27	Saya bertanya jawab dengan peserta diskusi mengenai permasalahan yang dipresentasikan
28	Saya mempertahankan pendapat atau pernyataan kelompok dengan memberikan jawaban atau penjelasan dengan jelas dan tepat
29	Saya menggunakan alat bantu seperti gambar-gambar atau grafik dalam membantu menjelaskan dan menekankan suatu pemikiran ketika presentasi di depan kelas
Refleksi Pengalaman Belajar	
30	Saya dapat menceritakan kembali apa yang telah dipelajari mengenai perilaku bela negara dari bahan kajian kelas yang telah dibahas
31	Saya dapat mengembangkan portofolio berikutnya setelah apa yang telah dipelajari dan dipresentasikan di depan kelas
32	Saya memahami portofolio merupakan hasil kerjasama berkelompok yang didukung data informasi dari berbagai pihak
33	Refleksi pengalaman dibimbing oleh dosen untuk menceritakan kembali proses pembelajaran portofolio
34	Saya melakukan perbaikan-perbaikan dari hasil portofolio yang telah dibuat agar menjadi lebih bagus hasilnya dan dapat bermanfaat bagi orang banyak
35	Saya menyampaikan hasil dari portofolio yang telah dibuat kepada pemerintah dalam membuat kebijakan publik (kebijakan untuk kepentingan masyarakat banyak)

Tabel 3.10. Instrumen Karakter Bela Negara

No	Pernyataan
1	Mencintai, menjaga dan melestarikan Lingkungan Hidup
2	Menghargai dan menggunakan karya anak bangsa.
3	Menggunakan produk dalam negeri.
4	Menjaga dan memahami seluruh ruang wilayah NKRI
5	Menjaga Nama baik bangsa dan negara.
6	Mengenal wilayah tanah air tanpa rasa fanatisme kedaerahan.
7	Disiplin dan bertanggung jawab terhadap tugas yang dibebankan.
8	Menghargai dan menghormati Keanekaragaman suku, agama, ras dan antar golongan.
9	Mendahulukan kepentingan umum diatas kepentingan pribadi dan golongan.
10	Bangga terhadap bangsa dan negara sendiri.
11	Rukun dan berjiwa gotong royong dalam masyarakat.
12	Menjalankan hak dan kewajiban sesuai peraturan perundangan yang berlaku.
13	Menjalankan kewajiban agama dan kepercayaan secara baik dan benar.
14	Memahami dan Mengamalkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
15	Meyakini Pancasila sebagai dasar negara serta Menjadikan Pancasila sebagai pemersatu bangsa dan negara.
16	Menerapkan prinsip-prinsip dan nilai-nilai musyawarah mufakat
17	Menghormati serta menjunjung tinggi Hak Asasi Manusia.
18	Saling membantu dan tolong menolong antar sesama sesuai nilai-nilai Luhur Pancasila untuk mencapai kesejahteraan.
19	Rela menolong sesama warga masyarakat yang mengalami kesulitan tanpa melihat latar belakang sosio-kulturalnya.
20	Mendahulukan kepentingan Bangsa dan Negara dari pada kepentingan pribadi dan golongan.
21	Menyumbangkan tenaga, pikiran, kemampuan untuk kepentingan masyarakat, kemajuan bangsa dan negara.
22	Membela bangsa dan negara sesuai dengan profesi dan kemampuan masing-masing.
23	Berpartisipasi aktif dan peduli dalam pembangunan masyarakat bangsa dan negara.
24	Rela berkorban untuk kepentingan bangsa dan Negara tanpa pamrih.

Asep Dahliana, 2023

DESAIN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS PROJECT CITIZEN DIGITAL UNTUK PENGUATAN KARAKTER BELA NEGARA MAHASISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

25	Memiliki kemampuan, integritas dan kepercayaan diri yang tinggi dalam membela bangsa dan negara.
26	Mempunyai kemampuan memahami dan mengidentifikasi bentuk-bentuk ancaman di lingkungan masing- masing sehingga selalu siap tanggap dan lapor dini setiap ada kegiatan yang merugikan dan mengganggu keamanan serta ketertiban masyarakat di lingkungannya masing-masing.
27	Senantiasa menjaga kesehatannya sehingga memiliki kesehatan fisik dan mental yang baik.
28	Memiliki Kecerdasan Emosional dan spiritual serta Intelegensi yang tinggi.
29	Memiliki pengetahuan tentang kearifan lokal dalam menyikapi setiap ancaman.
30	Memiliki kemampuan dalam memberdayakan kekayaan sumber daya alam dan keragaman hayati
31	Tidak berputus asa ketika menghadapi persoalan kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara.
32	Bekerja keras untuk kesejahteraan diri dan masyarakat
33	Memperjuangkan Kedaulatan Rakyat, Keadilan dan Hak Asasi Manusia
34	Mempraktekkan Clean and Good Governance dalam bermasyarakat berbangsa dan bernegara.
35	Menerapkan Jiwa, Semangat dan Nilai kejuangan 1945.
36	Memanfaatkan kearifan lokal untuk Kesejahteraan Rakyat.

Selain itu, untuk mengukur tingkat *usability* dari *project citizen digital*, selanjutnya dikembangkan instrumen penelitian *System Usability Scale* sebagaimana dikemukakan oleh John Broke (1986). SUS digunakan sebagai alat ukur yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* sebuah sistem komputer. Oleh sebab itu, keseluruhan indikator mengikuti pernyataan yang diembangkan oleh John Broke hanya menyesuaikan sesuai konteks penelitian yaitu PKn dan *project citizen digital*. Adapun instrumen tersebut seperti di bawah berikut.

Tabel. 3.11. Instrumen *System Usability Scale*

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya akan sering menggunakan aplikasi <i>project citizen digital</i> dalam pembelajaran PKn berbasis proyek					
2	Saya rasa aplikasi <i>project citizen digital</i> masih dapat disederhanakan					
3	Saya merasa aplikasi <i>project citizen digital</i> mudah untuk dioperasikan					
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain untuk mengoperasikan aplikasi <i>project citizen digital</i>					
5	Saya melihat fitur <i>project citizen digital</i> terintegrasi dengan baik					
6	Saya merasa masih terdapat bagian-bagian yang belum konsisten dalam aplikasi <i>project citizen digital</i>					
7	Saya pikir mahasiswa akan mudah mempelajari aplikasi <i>project citizen digital</i>					
8	Saya menemukan bagian-bagian aplikasi <i>project citizen</i> yang tidak praktis					
9	Saya yakin mampu menggunakan aplikasi <i>project citizen digital</i>					
10	Saya harus belajar lebih banyak sebelum mengoperasikan aplikasi <i>project citizen digital</i>					

Asep Dahliana, 2023

DESAIN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS PROJECT CITIZEN DIGITAL UNTUK PENGUATAN KARAKTER BELA NEGARA MAHASISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Untuk mengisi tabel tersebut, maka peneliti mengikuti ketentuan perhitungan *System Usability Scale* (SUS) berikut:

- setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang diperoleh dari skor responden akan dikurangi 1;
- setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir yang diperoleh dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang di dapat dari responden; dan
- skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

Adapun pedoman penskoran SUS adalah sebagai berikut:

Tabel 3.12. Sakala Interpretasi Hasil Skor SUS

Grade	SUS	Percentile Range	Adjective	Acceptable	NPS
A+	84.1-100	96-100	Best Imaginable	<i>Acceptable</i>	<i>Promoter</i>
A	80.8-84.0	90-95	Excellent	<i>Acceptable</i>	<i>Promoter</i>
A-	78.9-80.7	85-89	Good	<i>Acceptable</i>	<i>Promoter</i>
B+	77.2-78.8	80-84		<i>Acceptable</i>	<i>Passive</i>
B	74.1-77.1	70-79		<i>Acceptable</i>	<i>Passive</i>
B-	72.6-74.0	65-69		<i>Acceptable</i>	<i>Passive</i>
C+	71.1-72.5	60-64	OK	<i>Acceptable</i>	<i>Passive</i>
C	65.0-71.0	41-59		<i>Marginal</i>	<i>Passive</i>
C-	62.7-64.9	35-40		<i>Marginal</i>	<i>Passive</i>
D	51.7-62.6	15-34		<i>Marginal</i>	<i>Detractor</i>

Keterangan:

- Peringkat Persentil (*Percentile Rank*) digunakan untuk mengkonversi hasil skor SUS ke dalam peringkat persentil;
- Peringkat (*Grades*) digunakan untuk peringkat nilai skor SUS yang dikelompokkan dalam peringkat mulai dari A hingga F, di mana peringkat A maknanya sangat baik, dan peringkat F sangat buruk;
- Sifat (*Adjectives*), skor SUS di atas 85 dikatakan sempurna/excellent, nilai 72 ke atas masuk dalam kategori baik/good, atau nilai 51 untuk OK.
- Tingkat penerimaan, dibagi menjadi 2 yaitu “dapat diterima” untuk nilai di atas 70 dan “tidak dapat diterima” untuk skor 50 ke bawah; dan
- Net Promoter Score* (NPS) merupakan survey tingkat kepuasan dan kelayakan pengguna terhadap produk yang berkaitan dengan seberapa besar kemungkinan pengguna merekomendasikan produk tersebut kepada orang lain (Kesuma, 2021: 1661-1662).

5. Pengujian Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk melihat tingkat kesahihan dan kevalidan dari instrumen yang telah dikembangkan. Apabila telah memenuhi pengujian, maka instrumen dapat digunakan dan tidak perlu dihapus. Dalam melakukan uji validitas, dilakukan melalui program SPSS versi 26. Taraf signifikansi yang ditetapkan yaitu 0.05 (5%). Berikut hasil dari uji validitas instrumen.

Tabel 3.13. Hasil Uji Validitas Instrumen *Project Citizen Digital*

No.	Sub Variabel Penelitian	No Soal	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel (n=85)	Keterangan
1.	Mengidentifikasi Masalah	1	0.398	0.1796	Valid
		2	0.650	0.1796	Valid
		3	0.652	0.1796	Valid
		4	0.511	0.1796	Valid
		5	0.537	0.1796	Valid
		6	0.527	0.1796	Valid
2.	Memilih masalah	7	0.518	0.1796	Valid
		8	0.588	0.1796	Valid
		9	0.414	0.1796	Valid
3.	Mengumpulkan Informasi	10	0.681	0.1796	Valid
		11	0.739	0.1796	Valid
		12	0.633	0.1796	Valid
		13	0.572	0.1796	Valid
		14	0.358	0.1796	Valid
		15	0.790	0.1796	Valid
4.	Mengembangkan Portofolio Kelas	16	0.658	0.1796	Valid
		17	0.664	0.1796	Valid
		18	0.681	0.1796	Valid
		19	0.730	0.1796	Valid
		20	0.726	0.1796	Valid
		21	0.615	0.1796	Valid
5.	Menyajikan Portofolio	22	0.746	0.1796	Valid
		23	0.789	0.1796	Valid
		24	0.653	0.1796	Valid
		25	0.804	0.1796	Valid
		26	0.805	0.1796	Valid
		27	0.727	0.1796	Valid
6.	Merefleksikan pengalaman belajar	28	0.796	0.1796	Valid
		29	0.717	0.1796	Valid
		30	0.772	0.1796	Valid
		31	0.836	0.1796	Valid
		32	0.725	0.1796	Valid
		33	0.745	0.1796	Valid
		34	0.806	0.1796	Valid
		35	0.707	0.1796	Valid

Tabel 3.14. Hasil Uji Validitas Instrumen Karakter Bela Negara

No.	Sub Variabel Penelitian	Indakor	No Item	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel (n=85)	Keterangan
1.	Karakter bela Negara	Cinta Tanah Air	1	0.452	0.1796	Valid
			2	0.573	0.1796	Valid
			3	0.600	0.1796	Valid
			4	0.689	0.1796	Valid
			5	0.521	0.1796	Valid
			6	0.401	0.1796	Valid
		Kesadaran Berbangsa dan Bernegara	7	0.510	0.1796	Valid
			8	0.490	0.1796	Valid
			9	0.642	0.1796	Valid
			10	0.720	0.1796	Valid
			11	0.711	0.1796	Valid
			12	0.756	0.1796	Valid
		Setia Pada Pancasila	13	0.583	0.1796	Valid
			14	0.839	0.1796	Valid
			15	0.754	0.1796	Valid
			16	0.766	0.1796	Valid
			17	0.755	0.1796	Valid
			18	0.629	0.1796	Valid
		Rela Berkorban untuk Bangsa dan Negara	19	0.607	0.1796	Valid
			20	0.817	0.1796	Valid
			21	0.741	0.1796	Valid
			22	0.680	0.1796	Valid
			23	0.841	0.1796	Valid
			24	0.757	0.1796	Valid
		Memiliki Kemampuan Awal Bela Negara	25	0.850	0.1796	Valid
			26	0.818	0.1796	Valid
			27	0.595	0.1796	Valid
			28	0.850	0.1796	Valid
			29	0.742	0.1796	Valid
			30	0.775	0.1796	Valid
		Semangat Mewujudkan Negara yang Berdaulat Adil dan Makmur	31	0.664	0.1796	Valid
			32	0.678	0.1796	Valid
			33	0.483	0.1796	Valid
			34	0.744	0.1796	Valid
			35	0.663	0.1796	Valid
			36	0.569	0.1796	Valid

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi variabel secara berulang. Oleh sebab itu, peneliti mencari dan memperoleh informasi perihal respon dari setiap item soal yang terdapat pada instrumen apakah memiliki konsistensi dengan hipotesis yang dibuat atau tidak. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus Cornbach's Aplha yang diolah dengan program SPSS 26. Berikut hasil pengujian reliabilitas menggunakan SPSS 26.

Tabel 3.15. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen *Project Citizen Digital*

Cronbach's Alpha	N of Item	Keterangan
0.961	36	Reliabel

Dari tabel di atas, diketahui bahwa sebanyak 36 item pertanyaan menunjukkan reliabel. Nilai yang diperoleh yaitu 0,961 atau lebih besar dari r tabel 0,1796. Dengan demikian, instrumen penelitian dapat digunakan sebagai instrumen penelitian yang sah.

Tabel 3.16. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Karakter Bela Negara

Cronbach's Alpha	N of Item	Keterangan
0.965	36	Reliabel

Dari tabel di atas, diketahui bahwa sebanyak 36 item pertanyaan menunjukkan reliabel. Nilai yang diperoleh yaitu 0,965 atau lebih besar dari r tabel 0,1796. Dengan demikian, instrumen penelitian dapat digunakan sebagai instrumen penelitian yang sah.

c. Uji Normalitas

Hasil dari uji normalitas menggunakan metode *One-Sample Kolmogorov Smirnov Test* dengan alternatif perhitungan menggunakan monte carlo. Jika hasil uji normalitas menyatakan nilai signifikansinya lebih besar dari 0.05, maka data tersebut berdistribusi normal namun apabila nilai signifikansinya menunjukkan lebih kecil dari 0.05, maka data tersebut tidak terdistribusi dengan normal. Berikut merupakan hasil uji normalitas menggunakan software SPSS 26:

Tabel 3.17. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		30	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	12.52182393	
Most Extreme Differences	Absolute	.201	
	Positive	.151	
	Negative	-.201	
Test Statistic		.201	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.003 ^c	
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.158 ^d	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.149
		Upper Bound	.168

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.

Asep Dahliyana, 2023

DESAIN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS PROJECT CITIZEN DIGITAL UNTUK PENGUATAN KARAKTER BELA NEGARA MAHASISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dari hasil pengujian normalitas menggunakan SPSS versi 26, menunjukkan jika data distribusi normal karena signifikan monte carlonya sebesar 0.158 sehingga lebih besar dari 0.05.

3.3. Prosedur Penelitian

Model ADDIE terdiri dari 5 (lima) tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate* karena mengadopsi paradigma Input, Proses, Output (IPO). Fase input bereaksi terhadap variabel yang diidentifikasi dalam konteks pembelajaran dengan menerima data, informasi, dan pengetahuan. Fase proses mencari cara untuk merangsang pemikiran kreatif dan divergen dengan memanfaatkan prosedur, untuk menafsirkan, menjelaskan, mengkonfigurasi, dan menampilkan beberapa pendekatan untuk peristiwa yang mungkin terjadi dalam pembelajaran. Fase output menyampaikan hasil proses dengan secara eksplisit menyajikan cara-cara mengetahui yang diterjemahkan ke dalam cara-cara melakukan (Branch, 2009: 3-4). Adapun tahapan ADDIE yaitu sebagai berikut.

1. Analysis (Penelitian Tahap 1)

Tujuan dari fase ini adalah untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan kinerja. Prosedur utama yang sering dikaitkan dengan fase analisis adalah memvalidasi kesenjangan kinerja, menentukan tujuan instruksional, mengkonfirmasi audiens yang dituju, mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan untuk menyelesaikan seluruh proses ADDIE, menentukan sistem pengiriman potensial (termasuk perkiraan biaya), dan menyusun rencana manajemen proyek (Branch, 2009: 17 & 23). Langkah awal ini dilakukan untuk menganalisis keperluan pengembangan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, dalam hal ini pelaksanaan pembelajaran PKn di perguruan tinggi. Selanjutnya, pengembangan diawali dengan terdapatnya masalah model pembelajaran *project citizen* yang sudah diimplementasikan. Langkah analisis meliputi analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). (1) Analisis kinerja dilakukan untuk memperoleh informasi dan mengklarifikasi masalah yang masih dihadapi dalam penggunaan *project citizen*. Adapun masalah utama dalam penelitian ini karena kurangnya informasi dan aktualisasi bela negara mahasiswa setelah mempelajari PKn serta

masalah pendukung *project citizen* yang berhasil diungkap yaitu kebutuhan dalam persiapan *showcase*, penilaian, dan pelibatan stakeholder. Pada tahapan *showcase* dibutuhkan biaya yang tidak sedikit karena memerlukan perlengkapan seperti dus/papan yang besar untuk bahan tayangan, kertas lipat, spidol, lem, dan pernak-pernik tambahan untuk mempercantik tayangan. Pada proses penilaian hanya dapat dilakukan secara kelompok, sementara secara individual sulit ditentukan selain dengan *judge*. Selain itu, terdapat keterbatasan dalam mengajak *stakeholder* (pihak terkait sesuai fokus masalah *project citizen*) untuk bergabung dalam kegiatan *showcase*. Oleh sebab itu, dibutuhkan solusi berupa penyederhanaan biaya, penentuan nilai mahasiswa secara individual yang dilihat dari proses pengumpulan data dan partisipasi kelompok, serta pelibatan *stakeholder* dalam kegiatan *showcase*. Adapun solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan menyediakan suatu aplikasi untuk membuat bahan tayangan dan pelibatan *stakeholder* dalam kegiatan *showcase* dalam wujud yang lebih praktis serta dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. (2) Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan kompetensi yang harus dipelajari oleh mahasiswa untuk meningkatkan kinerja atau hasil belajar. Hal tersebut mampu dilakukan melalui pengembangan model *project citizen digital* untuk penguatan karakter bela negara. Pada penelitian ini, analisis kebutuhan dilakukan melalui analisis lapangan, pengembangan, dan karakter mahasiswa. Kegiatan ini bertujuan agar terjadi penguatan karakter bela negara di perguruan tinggi setelah mengikuti mata kuliah PKn.

2. Design (Penelitian Tahap 1)

Tujuan dari fase ini adalah untuk memverifikasi kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai. Prosedur utama yang sering dikaitkan dengan fase Desain yaitu, melakukan inventaris tugas, menyusun kinerja tujuan, menghasilkan strategi pengujian, dan menghitung laba atas investasi (Branch, 2009: 17-18 & 59). Desain model *project citizen digital* merupakan proses sistematis yang dilaksanakan sesuai dengan tahapan *project citizen* secara umum dimulai dari mengidentifikasi masalah, memilih masalah, mengumpulkan informasi dan data, mengembangkan portofolio kelas, mengajikan portofolio kelas, dan merefleksikan pengalaman belajar.

3. Development (Penelitian Tahap 1)

Tujuan dari fase mengembangkan adalah untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang akan dibutuhkan. Prosedur utama yang sering dikaitkan dengan fase “Kembangkan” yaitu, membuat konten, memilih media pendukung yang sudah ada atau mengembangkan media pendukung untuk tujuan proyek ini, mengembangkan panduan untuk guru, mengembangkan panduan untuk siswa, melakukan revisi formatif, dan melakukan uji coba. Hasil yang khas untuk fase “Kembangkan” adalah semua Sumber Daya Pembelajaran untuk seluruh proses ADDIE (Branch, 2009: 18). Pada tahap pengembangan sesuai model ADDIE dilaksanakan melalui realisasi rancangan produk. Hal tersebut dilakukan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam penguatan karakter bela negara melalui model *project citizen digital* sesuai dengan validasi ahli dalam hal ini yaitu Prof. Dr. Dasim Budimansyah, M.Si. Selanjutnya, instrumen penelitian dikembangkan dan dilakukan uji validitas soal pre-test dan post-test karakter bela negara mahasiswa. Instrumen divalidasi sesuai dengan kisi-kisi yang telah dirancang sebelumnya dan telah memperoleh validasi dari Dr. Dadang Sundawa, M.Pd. pada tanggal 25 Agustus 2021. Pengembangan *project citizen digital* dilaksanakan melalui tahapan (1) validitas desain dengan memenuhi syarat didaktik, syarat konstruksi, syarat teknis, dan aspek pendekatan dalam proses pembelajaran; (2) aspek kualitas keamanan *project citizen digital* seperti yang dilanjutkan oleh Roki Nopila, M.Pd. *Project citizen digital* yang telah dikembangkan kemudian diujikan kepada ahli *project citizen* yaitu Prof. Dr. Dasim Budimansyah, M.Si. untuk memberikan penilaian dan saran perbaikan sehingga diperoleh desain yang valid pada tanggal 25 September 2021.

4. Implementation (Penelitian Tahap 2)

Tujuan dari tahap “Implement” adalah untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan mahasiswa. Prosedur utama yang sering dikaitkan dengan fase ini adalah mempersiapkan dosen dan mempersiapkan mahasiswa. Hasil yang khas untuk fase ini adalah “Strategi Implementasi” (Branch, 2009: 18 & 133). Tahapan implementasi dilaksanakan dengan menerapkan *project citizen digital* kepada kelompok kecil dan kelompok terbatas dengan terlebih

dahulu dilakukan pre-test dan diakhiri dengan post-test untuk melihat penguatan bela negara yang terjadi pada mahasiswa. Penelitian kelompok kecil dilakukan terhadap 30 (tiga puluh) responden terlebih dahulu untuk mengantisipasi kesalahan yang terdapat pada *project citizen*. Selanjutnya *project citizen digital* diujicobakan terhadap 80 (delapan puluh) mahasiswa yang berasal dari 2 (dua) program studi yaitu Pendidikan Sosiologi dan Ilmu Pendidikan Agama Islam. Revisi *project citizen digital* harus dilakukan sesuai dengan saran dari kelompok kecil/terbatas untuk mendapatkan umpan balik.

5. Evaluation (Penelitian Tahap 2)

Tujuan dari fase evaluasi adalah untuk menilai kualitas produk dan proses instruksional, baik sebelum dan sesudah implementasi. Evaluasi dilakukan untuk memperoleh penilaian terhadap *project citizen digital* yang telah dikembangkan, menemukan berbagai kekurangan dalam desain model untuk kemudian dilakukan perbaikan. Evaluasi dilaksanakan pasca penggunaan *project citizen digital* yaitu 13-17 Juni 2022 dengan melibatkan Dr. Mardan Umar, S.Pd.I., M.Si., Edah Runengsih, S.Pd., M.Pd., Ph.D., dan Sadam Fajar Shodiq, M.Pd.I. serta mahasiswa yang menggunakan *project citizen digital*.

3.4. Analisis Data

Analisis data dilakukan melalui analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif untuk mendeskripsikan hasil dari pengembangan *project citizen digital*.

1. Analisis deskriptif kualitatif dilaksanakan dengan mengelompokkan hasil wawancara tentang proses pembelajaran yang dilakukan pada mata kuliah PKn di Perguruan Tinggi yang dirasakan oleh mahasiswa. Selain itu, ditanyakan perihal karakter bela negara yang dapat mereka rasakan dan lakukan setelah mengikuti perkuliahan PKn.
2. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan melalui perhitungan persentase mengenai survey yang dilakukan kepada mahasiswa baik pada saat pre-test maupun post-test. Adapun objek yang diteliti yaitu tentang penguatan karakter bela negara di perguruan tinggi melalui *project citizen digital* dalam mata kuliah PKn.

Rancangan implementasi produk dari *project citizen digital* dilakukan melalui pengujian efektivitas model yaitu dengan *one group pretest-posttest design*. Rancangan *one group pretest-posttest design* ini mempunyai satu kelompok, pra uji, perlakuan, dan pasca uji. Oleh sebab itu, desain ini tidak memiliki kelompok kontrol.

Tabel 3.18. *One Group Pre-Test-Post-Test* dalam Pengujian Karakter Bela Negara

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
A (Eksperimen)	Y1	T	Y2

Data yang dibutuhkan berupa skor pre-test (Y_1), skor post-test (Y_2), gain scores, $D = Y_2 - Y_1$.

3.5. Isu Etik

Hasil penelitian ini tidak berdampak negatif baik dari segi fisik maupun non-fisik kepada subjek penelitian. Oleh sebab, seluruh proses penelitian dilaksanakan secara *online* baik untuk praktik model pembelajaran *project citizen digital* maupun proses pengambilan data. Selain itu, identitas subjek akan dijaga sesuai kode etik penelitian.