

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Tasikmalaya Propinsi Jawa Barat, secara geografis sekolah ini terletak di tengah-tengah kota Tasikmalaya tepatnya terletak dijalur protokol jalan RE. Martadinata No. 85 di kelurahan Cipedes, kecamatan Cipedes kota Tasikmalaya.

Alasan pemilihan lokasi ini adalah dikarenakan SMP Negeri 5 Tasikmalaya merupakan salah satu sekolah unggulan di kota Tasikmalaya bahkan saat ini merupakan satu-satunya sekolah di wilayah kota Tasikmalaya yang telah ditetapkan menjadi Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional oleh Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional berdasarkan SK nomor 1739/C3/DS/2008 tanggal 3 November 2009.

Dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di SMP Negeri 5 Tasikmalaya dengan mengembangkan 8 Standar Nasional Pendidikan ditambah faktor X yang meliputi; standar isi, standar proses, standar kelulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan. Sedangkan faktor X-nya adalah :

a) penguatan, pendalaman, pengayaan , perluasan dan atau penambahan terhadap SNP ; b) pembelajaran berbasis ICT (information communication technology); c) pembelajaran dengan bilingual Bahasa Asing (Inggris, Arab); d) Pengembangan Pendidikan Teknologi Dasar.

SMP Negeri 5 Tasikmalaya sedang melaksanakan program pembelajaran yang berorientasi kepada *link and match* seperti; pembelajaran berbasis ICT, pembelajaran dengan bilingual, kewirausahaan, ekonomi syariah, serta pengembangan pada program pembiasaan bagi para siswa sesuai dengan bakat, minat dan potensinya diarahkan serta dikembangkan secara optimal, begitu juga mendapatkan pembekalan iman dan taqwa (imtaq) serta ilmu pengetahuan dan teknologi melalui kegiatan intra kurikuler dan ekstra kurikuler.

Maka dengan situasi dan kondisi sekolah sebagai Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional ini diharapkan sesuai dengan kajian penelitian yang dilaksanakan yaitu mengenai pengembangan kompetensi warga negara global melalui pembelajaran PKn berbasis *Project Citizen*.

2. Subjek Populasi dan Sampel Penelitian

Sugiyono (2009: 117) mengatakan “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Sehingga populasi dalam suatu penelitian adalah keseluruhan objek yang dijadikan sumber penelitian, mempunyai karakteristik tertentu sebagai objek, atau sasaran penelitian.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 5 Tasikmalaya. Dengan jumlah populasi sebanyak 841 siswa, dengan rincian kelas 7 terdiri dari laki-laki sebanyak 114, perempuan 147, sehingga jumlah siswa 261, kelas 8 laki-laki berjumlah 109, dan perempuan 140 maka jumlah siswa kelas 8 sebanyak 249, dan kelas 9 siswa laki-laki 129 sedangkan perempuan

202 sehingga jumlah siswa kelas 9 sebanyak 331 orang. Subjek populasi dalam penelitian ini dilaksanakan di kelas 9, dengan pertimbangan bahwa kelas 9 merupakan kelas tertinggi di jenjang pendidikan dasar sehingga seluruh standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta standar kompetensi lulusan sebagian besar telah dikuasai siswa. Apalagi bahan kajian dalam penelitian ini mengenai kompetensi warga Negara global dipelajari di kelas sembilan dengan Standar Kompetensi : “Memahami dampak globalisasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara”.

Berikut ini data jumlah siswa kelas 9 SMP Negeri 5 Tasikmalaya tahun pelajaran 2011-2012.

Tabel 3.1
Daftar jumlah siswa kelas IX SMP Negeri 5 Tasikmalaya

NO	KELAS	JUMLAH SISWA
1	Kelas X A	30
2	Kelas X B	30
3	Kelas X C	27
4	Kelas X D	27
5	Kelas X E	30
6	Kelas X F	27
7	Kelas X G	38
8	Kelas X H	42
9	Kelas X I	40
10	Kelas X J	40
	Jumlah	331

Pengambilan sampel dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan karakteristik siswa di kelas yang setara dilihat dari aktivitas dan kreativitas dalam pembelajaran berdasarkan pengalaman peneliti dan guru-guru lain yang mengajar di kelas itu, serta jumlah siswa yang sama di masing-masing kelasnya yaitu 30

Ai Tin Sumartini, 2012

Pengaruh Pembelajaran Pkn Berbasis Project Citizen
Terhadap Pengembangan Kompetensi Warganegara Di Era Global
Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu

siswa, maka yang menjadi sampelnya adalah kelas IX A sebagai kelas kontrol, dan kelas IX B sebagai kelas eksperimen.

B. Desain Penelitian

Adapun desain penelitian yang dilakukan adalah desain eksperimen dengan *Pretest-Posttest, Non-Equivalent Control Group Design*. Hal ini merujuk pada pendapat Cresswell (1994:132), yaitu : *“In this design a popular approach to quasi exspermental group A and the control B are selected without random assignment. Both groups take a pretest and posttest and only the exspermental group received the treatment”*.

Pendapat tersebut di atas menyatakan bahwa dalam menggunakan pendekatan quasi eksperimen, untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen tanpa pemilihan secara acak , kedua kelas diberi pre test dan post tes dan hanya kelas eksperimen yang diberi perlakuan. Hal itu sejalan dengan pendapat Gall dan Borg (2003:402), yaitu sebagai berikut :

The most commonly used quasi-exspermental design in educational research is the non-equivalent control-group design in this research participants are not randomly assigned to the experimental and control groups, and both groups take a pretest and a posttest. Except for random assignment, the steps involved in thes design are the same as for the pretest-postest experimental control-group design.

Desain penelitian yang dimaksud terdiri dari satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Penelitian ini dimulai dengan adanya pretest sebelum perlakuan diberikan. Karena adanya pretest, maka pada desain penelitian tingkat kesetaraan kelompok turut diperhitungkan. Pretest dalam desain penelitian ini juga dapat digunakan untuk pengontrolan secara statistik (*statistical control*) serta

dapat digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap capaian skor (*gain score*). Post tes diberikan setelah pelaksanaan perlakuan diberikan pada kelas eksperimen, namun post tes diberikan juga pada kelas kontrol.

Dalam menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen Creswell (1994:130) menjelaskan bahwa :

In quasi-experimental designs, control and experimental groups are use in the study, but subject design are not randomly assigned to the groups. A single subject design or N of 1 design involves observing the behavior of single individual (or individuals) over time. In a pure experiment the subjects are assigned randomly to the treatment groups.

Pendapat di atas dapat diartikan bahwa dalam merancang desain quasi eksperimen harus membentuk kelompok kontrol dan dan kelompok eksperimen yang dilakukan tanpa acak atau random. Hal tersebut dapat digambarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.2
Tabel Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

GROUP A	O1	X	O2
GROUP B	O3		O4

Sumber : Creswell (1994) Research Design: Qualitative and Quantitative Approaches

Keterangan :

O = pre tes dan post tes

X = Perlakuan mengajar dengan pembelajaran berbasis project citizen

A = kelas eksperimen

B = kelas kontrol

Pada bagan di atas terlihat bahwa kelompok eksperimen diberi perlakuan sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan, keduanya diuji baik pre tes maupun post tes. Pre test dilaksanakan dengan tujuan untuk melihat bahwa baik

Ai Tin Sumartini, 2012

Pengaruh Pembelajaran Pkn Berbasis Project Citizen
Terhadap Pengembangan Kompetensi Warganegara Di Era Global
Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu

kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki tingkat homogenitas yang sama terutama aspek tingkat akademis siswa sehari-hari dalam pembelajaran PKn. Sedangkan pengujian post tes dipergunakan untuk membuktikan bahwa kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan pembelajaran berbasis *project citizen* berpengaruh signifikan terhadap pengembangan kompetensi warga Negara global.

Langkah-langkah dalam melaksanakan desain penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan Penelitian

- a. Melakukan studi pendahuluan yang meliputi kajian teori tentang Pendidikan Kewarganegaraan, pembelajaran *Project Citizen*, dan kompetensi warga Negara global.
- b. Menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi analisis SK-KD, Desain Pembelajaran, Desain Penilaian, Silabus dan RPP.
- c. Penyusunan Instrumen Penelitian dan pemberian skor instrument
- d. Melakukan uji coba instrumen penelitian

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

- a. Mengadakan pretest pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk mengetahui pengetahuan awal mengenai dampak globalisasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara pelaksanaan penelitian.
- b. Menerapkan model pembelajaran berbasis *Project Citizen* melalui langkah-langkah pembelajaran *Project Citizen* kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol diterapkan model pembelajaran

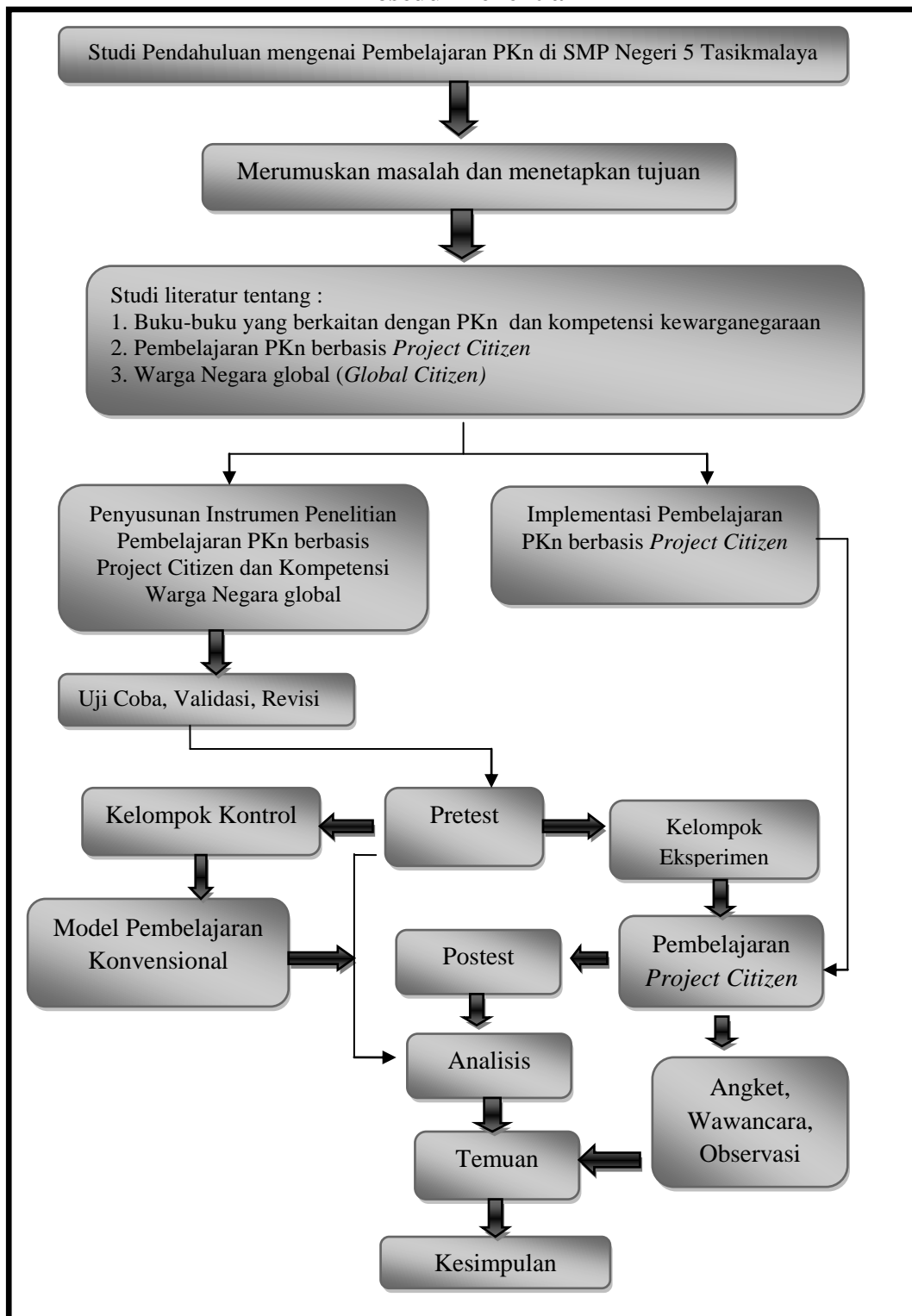
debat tanpa menggunakan materi pembelajaran berbasis *Project Citizen*.

- c. Memberikan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui tingkat sikap demokratis siswa setelah mendapat perlakuan.
- d. Menyebarkan instrument penelitian dengan memberikan angket penelitian kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol .
- e. Melakukan wawancara terhadap siswa dan dewan juri untuk meminta tanggapan terhadap penerapan pembelajaran *Project Citizen*.

3. Tahap Pengolahan dan Analisis Data

- a. Memilih dan memisahkan serta mentally data yang berasal dari responden, selanjutnya memberikan skor terhadap data yang berasal dari angket dan skala sikap, kemudian memasukan skor ke dalam tabel yang sudah disediakan.
- b. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan pengembangan kompetensi warga Negara global antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dilakukan analisis kuantitatif melalui uji statistik non parametrik, dalam hal ini penulis menggunakan uji beda Mann Whitney.

Gambar 3.1
Prosedur Penelitian



C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan yaitu kuantitatif dan kualitatif dengan pola *the dominant-less dominant design* dari Cresswell (1994:177). Bagian pertama dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dan langkah selanjutnya menggunakan paradigma tambahan dengan pendekatan kualitatif untuk pendalaman dalam penelitian ini. Pada tahap ini ditambahkan metode wawancara dan observasi.

Pendekatan kuantitatif dilakukan untuk memperoleh pengaruh serta uji beda antar variabel, dengan cara menyebarkan angket tentang variabel yang diperlukan. Sebelum data yang sebenarnya diperoleh terlebih dahulu uji coba instrumen di kelas yang berbeda, untuk mendapatkan hasil validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. Pendekatan kualitatif dilakukan untuk memperoleh data sejauhmana respon siswa dan guru tentang penerapan metode pembelajaran yang diteliti. Adapun data diperoleh melalui observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa. Dalam pelaksanaannya, pendekatan kualitatif tidak terbatas hanya sampai interpretasi tentang arti data itu, akan tetapi meliputi analisa terhadap interpretasi arti data itu. Karena itulah dapat terjadi sebuah penyelidikan deskriptif, sebagaimana yang dikemukakan oleh Cresswell (1994:15), bahwa : *“Qualitative research in an inquiry process of understanding based on distinct methodological traditions of inquiry that explore on distinct or human problem. The researcher builds of informans and conduct the study in a natural setting”*.

Untuk pendekatan kuantitatif dilakukan melalui metode quasi eksperimen, sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Gall dan Borg (2003:402) menegaskan bahwa penelitian quasi eksperimen merupakan : “*A type experiment in which research participants are not randomly assigned to the experimental and control groups*”. Maksudnya bahwa dalam penelitian quasi eksperimen individu tidak dipilih secara acak untuk mempunyai peluang yang sama baik dalam kelompok uji coba maupun kelompok kontrol.

Tujuan penelitian dengan metode kuasi eksperimen adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi peneliti yang dapat diperoleh melalui eksperimen sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan atau memanipulasi semua variabel yang relevan.

D. Definisi Operasional

1. Pembelajaran PKn berbasis *Project Citizen*

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan Pembelajaran PKn berbasis *Project Citizen* ini sebagaimana yang dijelaskan Budimansyah (2009: 23) bahwa strategi instruksional yang digunakan dalam model ini pada dasarnya bertolak dari strategi “*inquiry learning, discovery learning, problem solving learning, research-oriented learning,*” yang dikemas dalam model “*project*” ala John Dewey. Dalam hal ini ditetapkan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi masalah kebijakan publik dalam masyarakat.
- b. Memilih suatu masalah untuk dikaji oleh kelas.
- c. Mengumpulkan informasi yang terkait pada masalah itu.

- d. Mengembangkan portofolio kelas.
- e. Menyajikan portofolio.
- f. Melakukan refleksi pengalaman belajar.

2. Kompetensi Warganegara di Era Global

Adapun yang dimaksud dengan kompetensi warganegara di era global dalam penelitian ini adalah kemampuan dasar sebagai ciri atau karakteristik warga Negara dalam mengatasi tantangan-tantangan yang akan dihadapi di awal dekade abad ke-21. Dalam hal ini peneliti menggunakan indikator penelitian dengan melakukan modifikasi kompetensi kewarganegaraan dari pendapat Branson mengenai kompetensi kewarganegaraan (*civic competence*) yang meliputi dimensi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), kecakapan kewarganegaraan (*civic skill*) dan watak kewarganegaraan (*civic disposition*). Kemudian diintegrasikan dengan karakteristik warganegara di era global menurut Cogan & Derricott,1998:116) dalam Budimansyah (2008:39) yang meliputi :

- a. Kemampuan untuk melihat dan mendekati masalah sebagai anggota masyarakat global
- b. Kemampuan bekerja sama dengan yang lain dengan cara yang kooperatif dan menerima tanggung jawab atas peran/tugasnya di dalam masyarakat
- c. Kemampuan memahami, menerima, menghargai dan dapat menerima perbedaan budaya
- d. Kapasitas berpikir dengan cara yang kritis dan sistematis
- e. Keinginan untuk menyelesaikan konflik dengan cara tanpa kekerasan

- f. Keinginan untuk mengubah gaya hidup dan kebiasaan konsumtifnya untuk melindungi lingkungan
- g. Kemampuan bersikap sensitif dan melindungi hak asasi manusia
- h. Keinginan dan kemampuan untuk ikut serta dalam politik pada tingkat lokal, nasional dan internasional

Selanjutnya disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang terdapat dalam Standar Isi berdasarkan Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 pada kelas IX semester 2, yaitu :

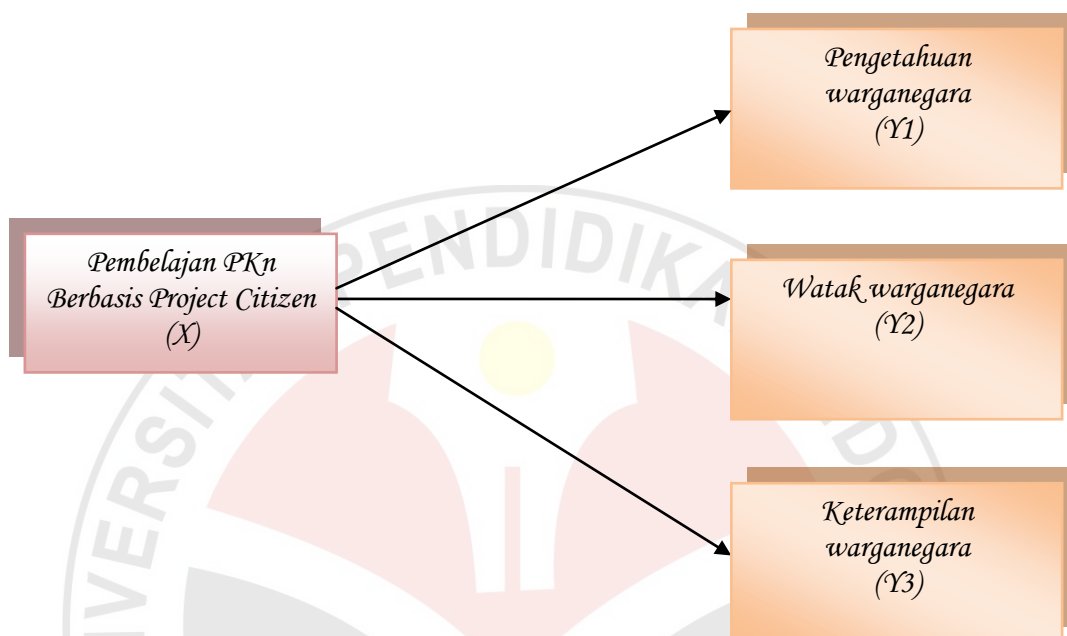
Standar Kompetensi : “Memahami dampak globalisasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara”.

Sedangkan Kompetensi Dasarnya adalah :

- a. Menjelaskan pengertian dan pentingnya globalisasi bagi Indonesia
- b. Mendeskripsikan politik luar negeri Indonesia dalam hubungan internasional di era global
- c. Mendeskripsikan dampak globalisasi terhadap kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara
- d. Menentukan sikap terhadap dampak globalisasi

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti merumuskan variabel dalam penelitian ini yang terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Pembelajaran PKn berbasis *project citizen* (X), sedangkan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah kompetensi warganegara di era global, dengan rincian pengetahuan warganegara (Y1), watak warganegara (Y2) dan keterampilan warganegara (Y3). Berdasarkan rumusan

masalah dan identifikasi masalah maka pola hubungan antar variabel penelitian dapat dideskripsikan sebagai berikut :



Gambar 3.2
Hubungan Antar Variabel

Tabel 3.3.
Variabel dan Indikator Penelitian

VARIABEL	INDIKATOR
Pembelajaran PKn Berbasis <i>project citizen</i> (X)	1. Mengidentifikasi Masalah 1.1 Membaca surat kabar berbagai masalah yang berkaitan dengan dampak globalisasi 1.2 Mengetahui masalah globalisasi dari televisi 1.3 Mengetahui masalah globalisasi dari internet 1.4 Mendiskusikan berbagai masalah yang berkaitan dengan dampak globalisasi 1.5 Menguraikan berbagai masalah yang berkaitan dengan dampak globalisasi
	2. Memilih Masalah 2.1 Memberikan keyakinan pada teman bahwa masalah yang dipilih itu penting sebagai bahan kajian kelas. 2.2 Menuliskan daftar masalah yang berkaitan

Ai Tin Sumartini, 2012

Pengaruh Pembelajaran Pkn Berbasis Project Citizen
Terhadap Pengembangan Kompetensi Warganegara Di Era Global
Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu

VARIABEL	INDIKATOR
	<p>dengan dampak globalisasi</p> <p>2.3 Mendiskusikan masalah yang akan dijadikan bahan kajian kelas</p> <p>2.4 Melakukan pemungutan suara (voting) tahap 1 untuk memilih masalah</p> <p>2.5 Melakukan pemungutan suara (voting) tahap 2 dari 3 masalah suara terbanyak pada tahap 1 untuk menentukan masalah kelas</p>
	<p>3. Mengumpulkan Informasi</p> <p>3.1 Mengidentifikasi sumber-sumber informasi</p> <p>3.2 Mencari informasi di perpustakaan.</p> <p>3.3 Mencari informasi dari surat kabar</p> <p>3.4 Mencari informasi dari majalah</p> <p>3.5 Mencari informasi dari internet</p> <p>3.6 Mencari informasi dari televise</p> <p>3.7 Mencari informasi dari nara sumber/ wawancara</p> <p>3.8 Mencari informasi dari instansi pemerintah</p> <p>3.9 Mencari informasi dari organisasi masyarakat</p> <p>3.10 Membuat dokumentasi photo/video selama kegiatan pengumpulan data</p> <p>3.11 Mengerjakan tugas pekerjaan rumah dengan mengumpulkan sumber-sumber informasi</p>
	<p>4. Mengembangkan Portofolio Kelas</p> <p>4.1 Membentuk kelompok yang tergabung dalam kelompok portofolio 1 – 4 secara heterogen / acak</p> <p>4.2 Melakukan pembagian tugas dalam kelompok</p> <p>4.3 Mengumpulkan berbagai informasi dalam map dokumentasi sesuai bidang kelompok portofolio</p> <p>4.4 Mempersiapkan bahan-bahan yang diperlukan untuk mengembangkan portofolio tayangan seperti kardus bekas atau stereofom, gunting, lem, kertas warna, cutter dan lain-lain</p> <p>4.5 Membuat desain pengembangan portofolio tayangan dengan media dasar kardus bekas atau stereofom</p> <p>4.6 Memilih bahan-bahan yang telah</p>

Ai Tin Sumartini, 2012

Pengaruh Pembelajaran Pkn Berbasis Project Citizen

Terhadap Pengembangan Kompetensi Warganegara Di Era Global

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu

VARIABEL	INDIKATOR
	<p>dikumpulkan dalam dokumen portofolio untuk ditempelkan dalam portofolio tayangan</p> <p>4.7 Menempelkan berbagai informasi yang telah dipilih secara tertulis/ gambar / photo dalam media tayangan</p> <p>4.8 Memeriksa kembali hasil portofolio tayangan</p> <p>5. Menyajikan Portofolio Kelas</p> <p>5.1 Ketersediaan portofolio dokumentasi dalam map dokumentasi</p> <p>5.2 Ketersediaan portofolio tayangan sebagai bahan presentasi.</p> <p>5.3 Menyampaikan yel-yel untuk mengawali presentasi</p> <p>5.4 Mempresentasikan hasil portofolio tayangan di depan dewan juri</p> <p>5.5 Menjawab pertanyaan dewan juri/ tim penilai</p> <p>5.6 Mempertahankan argumentasi atas tanggapan dewan juri</p> <p>6. Refleksi Pengalaman Belajar</p> <p>6.1 Menceritakan kembali pengalaman belajar yang telah dilaksanakan</p> <p>6.2 Menjelaskan keuntungan dalam melaksanakan pembelajaran PKn dengan Project Citizen</p> <p>6.3 Menjelaskan kerugian dalam melaksanakan pembelajaran PKn dengan <i>Project Citizen</i></p> <p>6.4 Menjelaskan upaya untuk meningkatkan keterampilan memecahkan masalah</p> <p>6.5 Menjelaskan upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam melaksanakan pembelajaran PKn dengan <i>Project Citizen</i></p>
<p>Pengetahuan warganegara (Y1)</p>	<p>1. Menjelaskan pengertian dan pentingnya globalisasi bagi Indonesia</p> <p>1.1 Memahami hakikat manusia sebagai makhluk Tuhan yang hidup dalam masyarakat berbangsa-bangsa di dunia;</p> <p>1.2 Memahami makna globalisasi</p> <p>1.3 Memahami ciri-ciri yang menandakan adanya fenomena globalisasi</p>

VARIABEL	INDIKATOR
	<ul style="list-style-type: none"> 1.4 Memahami terjadinya proses globalisasi 1.5 Memahami pentingnya globalisasi bagi bangsa Indonesia 1.6 Memahami bentuk-bentuk globalisasi 2. Menjelaskan masalah sebagai anggota masyarakat global <ul style="list-style-type: none"> 2.1 Memahami masalah globalisasi dalam bidang ideologi 2.2 Memahami masalah globalisasi dalam bidang politik 2.3 Memahami masalah globalisasi dalam bidang perekonomian 2.4 Memahami masalah globalisasi dalam bidang sosial 2.5 Memahami masalah globalisasi dalam kebudayaan 3. Mendeskripsikan hubungan antara Indonesia dengan negara-negara lain di dunia <ul style="list-style-type: none"> 3.1 Memahami makna hubungan internasional 3.2 Memahami asas-asas hubungan internasional 3.3 Memahami tujuan diadakan hubungan diplomatik sebagai wujud hubungan internasional 3.4 Memahami tugas secara umum dari seorang perwakilan diplomatik 3.5 Memahami perangkat perwakilan diplomatik 4. Mendeskripsikan politik luar negeri dalam hubungan internasional di era global <ul style="list-style-type: none"> 4.1 Memahami makna “bebas” dalam politik luar negeri Indonesia bebas aktif 4.2 Memahami makna “aktif” dalam politik luar negeri Indonesia bebas aktif 4.3 Memahami arah politik luar negeri Indonesia 4.4 Memahami tujuan politik luar negeri Indonesia 4.5 Memahami dasar-dasar politik luar negeri Indonesia 4.6 Memahami peran Indonesia dalam hubungan internasional 5. Mendeskripsikan dampak globalisasi terhadap kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara <ul style="list-style-type: none"> 5.1 Memahami dampak positif globalisasi bidang politik 5.2 Memahami dampak negatif globalisasi bidang politik 5.3 Memahami dampak positif globalisasi bidang ekonomi

Ai Tin Sumartini, 2012

Pengaruh Pembelajaran Pkn Berbasis Project Citizen
 Terhadap Pengembangan Kompetensi Warganegara Di Era Global
 Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu

VARIABEL	INDIKATOR
	5.4 Memahami dampak negatif globalisasi bidang ekonomi 5.5 Memahami dampak positif globalisasi bidang sosial budaya 5.6 Memahami dampak negatif globalisasi bidang sosial 5.7 Memahami dampak positif globalisasi bidang hukum 5.8 Memahami dampak negatif globalisasi bidang hokum
Watak warganegara (Y2)	1. Menentukan sikap terhadap dampak globalisasi 1.1 Menentukan sikap terhadap dampak positif globalisasi 1.2 Menentukan sikap terhadap dampak negatif globalisasi 2. Memahami, menerima, menghargai dan dapat menerima perbedaan budaya 2.1 Memahami bahwa kehidupan masyarakat memiliki keanekaragaman budaya 2.2 Melestarikan budaya sendiri 2.3 Mengetahui keanekaragaman budaya lain 2.4 Membiarkan keberadaan perkembangan budaya lain 2.5 Tidak menghina/merendahkan budaya lain 2.6 Meniru budaya lain 3. Memiliki keinginan untuk menyelesaikan konflik dengan cara tanpa kekerasan 3.1 Membatasi permasalahan dalam menyelesaikan konflik sehingga masalah tidak melebar 3.2 Menyelesaikan konflik dengan damai 3.3 Menjadi penengah dalam mendamaikan teman yang sedang berselisih 3.4 Bersikap mengalah untuk menang 3.5 Meminta maaf atas kesalahan yang telah dilakukan 3.6 Memaafkan kesalahan orang lain 4. Memiliki keinginan untuk mengubah gaya hidup dan kebiasaan konsumtifnya untuk melindungi lingkungan 4.1 Menerapkan pola hidup sederhana 4.2 Menghindari pola hidup konsumtif 4.3 Menghindari gaya hidup hedonisme 4.4 Gemar menabung untuk masa depan 4.5 Memanfaatkan waktu luang untuk kegiatan positif 4.6 Menggunakan barang-barang bekas untuk sesuatu yang bermanfaat

VARIABEL	INDIKATOR
Keterampilan warganegara (Y3)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan bekerja sama dengan yang lain dengan cara yang kooperatif dan menerima tanggung jawab atas peran/tugasnya di dalam masyarakat <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Mau bekerja sama untuk memecahkan masalah yang menyangkut kepentingan bersama 1.2 Tidak memaksakan kehendak dalam memecahkan masalah untuk kepentingan bersama 1.3 Menerima dengan penuh tanggung jawab atas peran/tugasnya di dalam masyarakat 2. Kapasitas berpikir dengan cara yang kritis dan sistematis <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Menguraikan permasalahan yang menjadi isu global 2.2 Memberikan tanggapan terhadap dampak positif globalisasi 2.3 Memberikan tanggapan terhadap dampak negatif globalisasi 2.4 Menyampaikan ide / gagasan dalam menghadapi globalisasi 3. Kemampuan bersikap sensitif dan melindungi hak asasi manusia <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Memiliki kepedulian terhadap fakir miskin dengan bersedekah 3.2 Memiliki kepedulian terhadap kebersihan lingkungan 3.3 Menyatakan keprihatinan dan berbelasungkawa terhadap orang lain yang tertimpa bencana/musibah 3.4 Membantu meringankan beban/ kesulitan yang dihadapi orang lain 4. Keinginan dan kemampuan untuk ikut serta dalam politik pada tingkat lokal, nasional dan internasional <ol style="list-style-type: none"> 4.1 Keinginan dan kemampuan untuk ikut serta dalam politik di sekolah 4.2 Keinginan dan kemampuan untuk ikut serta dalam politik di daerah 4.3 Keinginan dan kemampuan untuk ikut serta dalam politik pada tingkat nasional 4.4 Keinginan dan kemampuan untuk ikut serta dalam politik pada tingkat internasional

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Lembar Angket (kuesioner)

Angket digunakan untuk mengumpulkan data dari Variabel Pembelajaran PKn berbasis *Project Citizen* (Variabel X), untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menerapkan *Project Citizen*. Angket juga digunakan untuk mengumpulkan data dari variabel kompetensi watak kewarganegaraan (Variabel Y_2), serta variabel kompetensi keterampilan kewarganegaraan (Variabel Y_3).

2. Tes Pilihan Ganda

Tes pilihan ganda digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan variabel kompetensi pengetahuan warganegara di era global (Y_1) yaitu materi pelajaran berkenaan dengan dampak globalisasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

2. Pedoman Observasi (Pengamatan) yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengamati pelaksanaan pembelajaran PKn berbasis *Project Citizen* pada kelas eksperimen dan pelaksanaan pembelajaran PKn yang tidak berbasis *Project Citizen* pada kelas kontrol.

3. Pedoman Wawancara, yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan melakukan interview kepada beberapa siswa dari kelas eksperimen serta dewan juri yang melakukan penilaian dalam porto folio tampilan /show case.

F. Proses Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian yang sudah siap untuk digunakan diuji cobakan terlebih dahulu untuk mengetahui validitas, realibilitas, daya beda, dan tingkat kesukarannya. Perlakuan terhadap data hasil uji coba adalah :

1. Uji Validitas

Data hasil uji coba tersebut kemudian di analisis untuk mengetahui validitas eksternal dengan hipotesis Item dinyatakan valid jika koefisien signifikansi pada tabel *correlations* < taraf kepercayaan yang ditetapkan sebesar 0,05. (ρ *value* < 0,05). Jika sebaliknya yang terjadi, yaitu ρ *value* > 0,05, maka item dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil uji coba instrumen yang diujicobakan di kelas IX F SMP Negeri 5 Tasikmalaya terhadap 30 orang siswa, dengan taraf signifikan 0,05 dan $t_{tabel} = 0,296$, kemudian diolah dengan menggunakan SPSS versi 15.

Berdasarkan hasil pengolahan data yang menggunakan SPSS versi 15.0 diperoleh hasil untuk validitas item soal pada variabel X (Pembelajaran PKn berbasis *Project Citizen*) maka dari jumlah item soal 40 diperoleh 37 item soal dinyatakan valid dan 3 item soal yang dinyatakan tidak valid karena $t_{hitung} <$ dari t_{tabel} , yaitu untuk item soal nomor 3 ($t_{hitung} = 0,120$), nomor 12 ($t_{hitung} = 0,200$), dan nomor 19 ($t_{hitung} = 0,263$).

Uji validitas untuk variabel Y_1 (Kompetensi Pengetahuan warganegara) dengan jumlah item soal 30 diperoleh 27 item soal dinyatakan valid dan 3 item soal yang dinyatakan tidak valid, yaitu pada item soal nomor 20 ($t_{hitung} = -0,141$), nomor 23 ($t_{hitung} = 0,005$) dan nomor 24 ($t_{hitung} = -0,102$).

Uji validitas untuk variabel Y_2 (Kompetensi watak warganegara) dengan jumlah item soal 20 diperoleh 18 item soal dinyatakan valid dan 2 item soal yang dinyatakan tidak valid, yaitu pada item soal nomor 8 ($t_{hitung} = 0,092$), dan nomor 16 ($t_{hitung} = 0,062$).

Uji validitas untuk variabel Y_3 (Kompetensi keterampilan warganegara) dengan jumlah item soal 15 diperoleh 12 item soal dinyatakan valid dan 3 item soal yang dinyatakan tidak valid, yaitu pada item soal nomor 2 ($t_{hitung} = -0,064$), nomor 3 ($t_{hitung} = -0,090$) dan nomor 7 ($t_{hitung} = 0,59$).

Sehubungan dengan adanya beberapa item soal yang tidak valid, maka penulis melakukan revisi option maupun pernyataan dari masing-masing item soal yang tidak valid tersebut untuk kemudian digunakan sebagai instrumen penelitian.

Selengkapnya hasil pengolahan uji coba instrument terlampir.

2. Uji Reliabilitas

Menguji realibilitas instrumen penelitian, yang dilakukan untuk mengukur sejauh mana suatu pengukuran dapat dipercaya dan sejauh mana skor hasil pengukuran terbebas dari kekeliruan ukur (*measurement error*). Dengan demikian reliabilitas adalah kepercayaan hasil suatu pengukuran yang konsisten bila dilakukan pada waktu yang berbeda terhadap responden, sehingga instrumen penelitian dianggap dapat dipercaya, handal, dan ajeg.

Uji reliabilitas dilakukan terhadap masing-masing instrument variabel pada $n = 30$ dan p value 0,05) diperoleh t_{tabel} sebesar 0,296. Berdasarkan hasil pengolahan data yang menggunakan SPSS versi 15.0 diperoleh hasil untuk

reliabilitas item soal pada variabel X (Pembelajaran Pkn berbasis *Project Citizen*) yaitu :

Tabel 3.4
Reliability Statistics Variabel X

Cronbach's Alpha	N of Items
.901	40

Dari hasil di atas diperoleh $t_{hitung} = 0,901$ berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen ini dapat dikatakan **reliabel**.

Untuk variabel Y_1 yaitu kompetensi pengetahuan warganegara diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 3.5
Reliability Statistics Variabel Y1

Cronbach's Alpha	N of Items
.807	30

Dari hasil di atas diperoleh $t_{hitung} = 0,807$ berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen ini dapat dikatakan **reliabel**.

Untuk variabel Y_2 yaitu kompetensi watak warganegara diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 3.6
Reliability Statistics Variabel Y2

Cronbach's Alpha	N of Items
.778	20

Dari hasil di atas diperoleh $t_{hitung} = 0,778$ berarti $t_{hitung} > r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen ini dapat dikatakan **reliabel**.

Untuk variabel Y_3 yaitu kompetensi keterampilan warganegara diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 3.7
Reliability Statistics Variabel Y3

Cronbach's Alpha	N of Items
.485	15

Dari hasil di atas diperoleh $t_{hitung} = 0,485$ berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen ini dapat dikatakan **reliabel**.

Selanjutnya hasil tersebut diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria yang dibuat oleh Guilford (dalam Ruseffendi, 1994:144) dapat dilihat dalam tabel dibawah ini :

Tabel 3.8
Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Nilai r	Interpretasi
0,00 – 0,20	Kecil
0,20 – 0,40	Rendah
0,40 – 0,70	Sedang
0,70 – 0,90	Tinggi
0,90 – 1,00	Sangat Tinggi

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas tes variabel X sebesar 0,901 tergolong pada reliabilitas yang sangat tinggi, variabel Y1 sebesar 0,807 tergolong pada reliabilitas tinggi, variabel Y2 sebesar 0,778 tergolong pada reliabilitas yang tinggi dan variabel Y3 sebesar 0,485 tergolong pada reliabilitas sedang.

3. Uji daya beda

Uji ini dilakukan untuk mengkaji butir-butir soal dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu (berpengetahuan tinggi) dengan siswa yang tergolong kurang atau lemah. Artinya, bila soal diberikan kepada anak yang mampu, hasilnya menunjukkan hasil yang tinggi, dan bila diberikan kepada anak yang kurang, hasilnya akan rendah (Sudjana, 1990: 141).

Rumus daya pembeda yang digunakan :

$$DP = \frac{S_A - S_B}{I_A}$$

Keterangan : DP = Indeks daya pembeda

S_A = Jumlah skor kelompok atas

S_B = Jumlah skor kelompok bawah

I_A = Jumlah skor ideal salah satu kelompok atas atau bawah.

Jumlah siswa kelompok atas dan kelompok bawah dalam menganalisa daya pembeda masing-masing diambil 27 % dari jumlah siswa seluruhnya. Interpretasi menurut Arikunto (1987: 221), daya pembeda yang baik adalah butir soal mempunyai indeks diskriminasi 0.40 sampai 0.70 dengan klasifikasi sebagai berikut:

Dp = 0.00 sampai 0.20 ; jelek (D);

Dp = 0.20 sampai 0.40 ; cukup (C)

Dp = 0.40 sampai 0.70 ; baik (B)

Dp = 0.70 sampai 1.00 ; sangat baik (A).

Ai Tin Sumartini, 2012

Pengaruh Pembelajaran Pkn Berbasis Project Citizen
Terhadap Pengembangan Kompetensi Warganegara Di Era Global
Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu

Uji daya pembeda dilakukan terhadap variabel Y_1 (Kompetensi pengetahuan warganegara) dengan menggunakan item soal tes pilihan ganda. Hasil uji beda yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 3.9
Hasil Uji Daya Pembeda

Kualifikasi	Jumlah item soal	Prosentase	Nomor soal
Sangat baik	7	23%	1, 2, 9, 16, 22, 25, 26
Baik	19	63%	4, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 28, 29, 30
Kurang	4	14%	3, 5, 6, 27
Jelek	0	0	

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tidak ada item soal yang termasuk kualifikasi jelek, terdapat 4 item soal yang dinyatakan kurang hal ini tidak berarti item soal itu tidak dipakai tetapi harus direvisi baik berupa pernyataan item soalnya atau pun option pilihan jawaban, sedangkan 7 item soal yang dinyatakan baik dan 19 item soal yang dinyatakan sangat baik tentu saja harus dipertahankan untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

4. Uji Tingkat Kesukaran

Uji ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat kesukaran tiap butir soal dihitung berdasarkan rumus:

$$TK = \frac{nB}{N}$$

TK = tingkat kesukaran satu butir soal tertentu

nB = jumlah siswa yang menjawab benar

N = jumlah siswa yang mengikuti tes

Kriteria indeks kesukaran menurut Arikunto (1987: 210) sebagai berikut:

0.10 - 0.30 butir soal sukar (Sk)

0.30 - 0.70 butir soal sedang (Sd)

0.70 - 1.00 butir soal mudah (Md).

Uji tingkat kesukaran dilakukan terhadap variabel Y_1 (Kompetensi pengetahuan warganegara) dengan menggunakan item soal tes pilihan ganda. Hasil uji tingkat kesukaran yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 3.10
Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Kualifikasi	Jumlah item soal	Prosentase	Nomor soal
Sukar	1	3%	23
Sedang	25	83%	1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29
Mudah	4	14%	3, 6, 21, 30

Dengan memperhatikan tabel di atas maka sebagian besar item soal berada pada kategori sedang 83%, kategori sukar 3% dan kategori mudah 14%. Setelah diketahui validitas, realibilitas, daya beda dan tingkat kesukaran dari instrumen penelitian tersebut, maka hasilnya dapat digunakan sebagai instrumen penelitian yang valid dan reliabel.

G. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket, wawancara serta studi dokumentasi. Teknik-teknik tersebut dijelaskan lebih jauh pada uraian di bawah ini:

1. Angket.

Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengumpulkan data dari responden sebagai subjek penelitian untuk mengukur variabel X (Pembelajaran PKn berbasis *Project Citizen*), variabel Y_1 (Kompetensi pengetahuan warganegara), variabel Y_2 (kompetensi watak warganegara) dan Y_3 (Kompetensi keterampilan warganegara).

2. Observasi,

Observasi dalam penelitian ini untuk mengetahui data penunjang atau data sekunder yang diperlukan berupa keberadaan lokasi penelitian yaitu SMP Negeri 5 Tasikmalaya serta pengamatan selama perlakuan proses pembelajaran melalui *Project Citizen* berlangsung pada kelas eksperimen.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai data tambahan dalam penelitian ini yang dilakukan terhadap kepala sekolah, komite sekolah, dewan juri show case *Project Citizen* serta beberapa perwakilan siswa kelas eksperimen.

4. Studi literatur

Dalam penelitian ini studi literatur mengungkapkan berbagai teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi atau diteliti sebagai bahan pembahasan hasil penelitian yang diambil dari berbagai buku, jurnal, hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pembelajaran PKn berbasis *Project Citizen* dan pengembangan kompetensi warganegara di era global.

H. Analisis Data

Analisis Data dilakukan sesuai dengan tahapan dalam pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian kuasi eksperimen ini terlebih dahulu dilakukan tes awal (pretest) kepada kedua kelompok baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hasil tes awal dilakukan analisa dengan menggunakan analisis parametrik untuk mengetahui uji normalitas, homogenitas, dan uji kesamaan rerata baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

Uji hipotesis dilakukan dengan uji beda Mann-Whitney. Dengan terlebih dahulu melakukan uji korelasi, uji normalitas, homogenitas, kesamaan rerata, uji linieritas dan uji perbedaan dua rerata terhadap hubungan antar variabel Selanjutnya di bandingkan seberapa besar perbedaan koefisien korelasi kompetensi kewarganegaraan antara pembelajaran PKn berbasis *Project Citizen* dengan pembelajaran PKn yang tidak berbasis *Project Citizen* (Debat).

Untuk pengolahan data kuantitatif, langkah awal adalah menghitung nilai rata-rata (*mean*), median, modus (*mode*), nilai minimum dan nilai maksimum. Teknik pengolahan data angket yang digunakan dalam penelitian ini yakni :

1. Deskripsi variabel dengan maksud untuk rnenggambarkan kondisi setiap variabel pembelajaran PKn berbasis *project citizen* dan kompetensi warganegara berdasarkan jawaban dari responden dengan pemberian skor masing-masing butir angket. Untuk keperluan interpretasi skor rata-rata maka dibuatkan pedoman interpretasi sebagai berikut: Rentang = $5-1 = 4$; Panjang interval: $4/5 = 0,8$. Jadi kategori interpretasi datanya sebagai berikut:

Tabel 3.11
Pedoman Penarikan Interpretasi Rata-rata Kualitas Variabel

No	Rentang	Kualitas Nilai /Skor Kuantitas
1.	1,00 – 1,79	Sangat Rendah
2.	1,80 – 2,59	Rendah
3.	2,60 – 3,39	Cukup
4.	3,49 – 4,19	Tinggi
5.	4,20 – 5,00	Sangat tinggi

Sumber : Sundayana (2010 : 90)

2. Deskripsi pengembangan kompetensi warganegara. Setelah dilakukan pretes dan postes, kemudian skor butir angket dijumlahkan untuk mendapatkan skor total dari masing-masing siswa. Setelah skor total jawaban siswa diketahui baik dari sebelum dan sesudah model pembelajaran PKn berbasis *project citizen*, maka dihitung nilai peningkatannya dengan gain ternormalisasi. Rumus gain ternormalisasi (*normalized gain*) menurut Meltzer (2002) dalam Sundayana (2010:91) sebagai berikut:

$$\text{Gain Ternormalisasi (g)} = \frac{\text{skor postes} - \text{skor pretes}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretes}}$$

Adapun kriteria peningkatan / gain ternormalisasi sebagai berikut:

Tabel 3.12
Kriteria Nilai Gain

Kriteria	Nilai Gain
tinggi	$\geq 0,7$
sedang	$0,3 \leq N \text{ gain} < 0,7$
rendah	$< 0,3$

Sumber : Sundayana (2010 : 92)

3. Teknik Uji Perbedaan Pengembangan Kompetensi Warganegara Antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Selanjutnya untuk melihat perbedaan pengembangan Kompetensi warganegara dilakukan analisis data uji perbedaan dengan teknik data yang dilakukan adalah uji Mann-Whitney. Sebelum dilakukan uji perbedaan dua rata-rata mengenai perbedaan pengembangan Kompetensi warganegara antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlebih dahulu dilakukan perhitungan mengenai deskripsi data (mean, median, modus, data terkecil, data terbesar, range, dll) serta sebaran data uji dari kedua kelompok yang dibandingkan. Asumsi yang berlaku dalam uji *Mann-Whitney U* adalah:

1. Uji *Mann-Whitney U* mengasumsikan bahwa sampel yang berasal dari populasi adalah acak,
2. Pada uji *Mann-Whitney U* sampel bersifat independen (berdiri sendiri),
3. Skala pengukuran yang digunakan adalah ordinal.

Untuk menghitung nilai statistik uji *Mann-Whitney U*, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$U = n_1 n_2 + \frac{n_2 (n_2 + 1)}{2} - \sum_{i=n_1+1}^{n_2} R_i$$

dimana:

U = Nilai uji *Mann-Whitney*

N_1 = sampel 1

N_2 = sampel 2

R_i = Ranking ukuran sampel

Ai Tin Sumartini, 2012

Pengaruh Pembelajaran Pkn Berbasis Project Citizen
Terhadap Pengembangan Kompetensi Warganegara Di Era Global
Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu

Adapun kriteria pengujian menggunakan SPSS, jika nilai sig. (2-tailed) < $\alpha = 0,05$; jika $u_{hitung} > u_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam kompetensi kewarganegaraan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sedangkan untuk data kualitatif yang diperoleh melalui hasil observasi atau pengamatan serta catatan di lapangan dan wawancara dianalisis melalui analisis komparasi antara siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta pemaparan gambaran mengenai situasi yang diteliti dalam bentuk uraian naratif.