

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Penggunaan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggabungkan dua pendekatan sekaligus, yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif dimaksudkan agar dapat lebih mampu mengumpulkan data dan informasi secara menyeluruh. Metode penelitian RnD merupakan metode penelitian yang cocok digunakan untuk melakukan pengembangan terhadap suatu produk pendidikan sehingga dapat meningkatkan validitas dari produk pendidikan tersebut (Borg and Gall, 1989). Senada dengan Gay (1990) yang memberikan definisi penelitian pengembangan sebagai suatu upaya yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk menjadi lebih efektif baik berupa bahan-bahan pembelajaran, media, strategi pembelajaran yang digunakan bukan penelitian yang bertujuan untuk menguji suatu teori yang ada. Jadi, penelitian pengembangan ini berfokus menghasilkan atau memvalidasi suatu produk bukan pada menguji suatu teori.

Dalam pelaksanaannya, penelitian pengembangan ini terdiri dari beberapa langkah yang harus dilalui atau lebih dikenal dengan siklus R&D. Adapun siklus dari penelitian R&D tersebut dimulai dari melakukan studi pendahuluan untuk menemukan temuan yang dapat dijadikan sebagai dasar pengembangan produk yang akan dihasilkan, selanjutnya berdasarkan temuan tersebut dilakukan pengembangan terhadap produk yang dirancang, kemudian melakukan uji coba terhadap produk yang dihasilkan, dan pada tahapan terakhir adalah melakukan revisi terhadap produk yang dihasilkan. Tahapan ini terus dilakukan berulang sampai dengan produk yang dihasilkan telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Untuk tahap selanjutnya produk yang dihasilkan siap untuk di uji cobakan secara luas.

Penelitian pengembangan pada dasarnya memiliki tujuan untuk mengembangkan suatu produk yang bersifat *prototipe* serta mampu merumuskan saran-saran metodologis untuk mendesain dan mengevaluasi produk

prototipe yang dihasilkan (Van den Akker & Plomp, 1993: Seals & Richey, 1994). Oleh karena itu, Richey & Nelsom (1996) membedakan penelitian pengembangan menjadi dua tipe, yaitu: 1) penelitian yang difokuskan pada proses desain dan evaluasi atas produk tertentu; dan 2) penelitian yang memfokuskan pada pengkajian program pengembangan yang dilakukan sebelumnya. Pada tipe penelitian pengembangan yang pertama bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan mempelajari bagaimana kondisi dan implementasi yang cocok untuk menerapkan produk yang dikembangkan tersebut. Sedangkan pada tipe penelitian pengembangan kedua, bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari produk tersebut serta evaluasi yang efektif dari desain produk yang dihasilkan.

Penelitian pengembangan pada prinsipnya dilakukan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya (Borg and Gall, 1989). Dalam penelitian ini penelitian pengembangan yang dilakukan adalah mengembangkan suatu produk baru, dimana hasil akhir dari penelitian ini adalah membentuk suatu produk baru berupa model pembelajaran. Dalam proses pelaksanaannya penelitian pengembangan ini menerapkan pendekatan penelitian kualitatif dan pendekatan kuantitatif agar data yang diperoleh lebih komprehensif untuk menunjang proses pengembangan produk yang dihasilkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran proyek partisipatif berbasis budaya Cianjur untuk diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam rangka untuk mengembangkan *civic engagement* peserta didik SMA. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan hasil produk berupa prototipe model pembelajaran proyek partisipatif (MP3) berbasis budaya Cianjur. Untuk mengembangkan produk prototipe dari model proyek Partisipatif (MP3) yang mampu mengembangkan *civic engagement* peserta didik ini pada tahap awal peneliti melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu, untuk selanjutnya diikuti dengan tahapan berikutnya, yaitu penyusunan pengembangan model, validasi model, uji coba terbatas model, revisi model hingga akhirnya melakukan uji luas terhadap produk model yang dihasilkan.

1.2 Prosedur Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian RnD atau penelitian pengembangan harus sesuai dengan langkah dan prosedur yang ada yang dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara berurutan sesuai dengan langkah-langkah yang ada. Secara garis besar metode penelitian pengembangan menurut Dick and Carey terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu tahapan pra-pengembangan, tahapan pengembangan, dan tahapan pasca pengembangan. Dalam penelitian pengembangan yang menggunakan model Dick and Carey terdapat lima prosedur yang harus ditempuh, yaitu 1) tahap analisis; 2) tahap pengembangan; 3) tahap desain; 4) tahap implementasi; dan 5) evaluasi. (Dick and Carey, 2015). Sedangkan menurut Aker (1999), penelitian pengembangan dibagi mejadi empat tahapan, antara lain: 1) Tahap studi pendahuluan (*preliminary investigation*) yang merupakan tahapan studi pendahuluan berupa analisis kebutuhan, studi literatur, dan diskusi dengan pakar untuk memperoleh gambaran tentang kondisi dan permasalahan yang ada; 2) Penyesuaian teoritis (*theoretical embedding*), melakukan penyesuaian-penyesuaian dengan teori yang ada sebagai dasar pijakan untuk melakukan pengembangan produk; 3) Uji empiris (*empirical testing*), melakukan uji coba lapangan terhadap produk yang dihasilkan; dan 4) Analisis dokumentasi, dan refleksi terhadap proses dan luaran yang dihasilkan (*documentation analysis, and reflection on process and outcomes*), yaitu melakukan evaluasi terhadap hasil produk yang dihasilkan.

Penelitian pengembangan pada dasarnya sebagai suatu metode penelitian yang bermuara pada dihasilkannya suatu produk baik produk yang sifatnya baru atau hanya sekedar menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya sehingga dapat menjadi produk yang lebih mapan. Borg and Gall (2002) menyebutkan bahwa penelitian pengembangan ini secara intinya terbagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu: 1) studi pendahuluan; 2) pengembangan; dan 3) uji coba produk. Dalam prosesnya, tiga tahapan penelitian ini bertumpu pada prinsip ADDIE, yaitu A adalah *analysis* (analisis), D adalah *design* (merancang), D adalah *development* (pengembangan), I adalah *implementation* (penerapan), dan E adalah *evaluation* (evaluasi) (McGriff, 2000).

Pelaksanaan penelitian dengan menggunakan metode penelitian RnD memiliki beberapa langkah yang harus ditempuh. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam proses penelitian pengembangan adalah sebagai berikut: 1) Penelitian awal dan mengumpulkan informasi; 2) Perencanaan; 3) Pengembangan Bentuk Awal Produk; 4) Uji pendahuluan lapangan; 5) Revisi produk utama; 6) Uji lapangan utama; 7) Revisi produk operasional; 8) Uji coba lapangan; 9) Revisi produk akhir; 10) Diseminasi dan implementasi. (Borg and Gall, 1989).

Penelitian awal dan mengumpulkan informasi (*research and information collecting*) adalah tahapan pertama dalam proses penelitian pengembangan. Dimana dalam tahapan ini peneliti melakukan studi pendahuluan terhadap proses pembelajaran di lapangan untuk mengumpulkan informasi terkait dengan kondisi real di lapangan untuk selanjutnya dijadikan sebagai dasar dalam proses pengembangan model yang akan dikembangkan.

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

Pengembangan bentuk awal produk (*develop preliminary form of product*) adalah tahapan dimana peneliti mulai mengembangkan prototipe produk yang menjadi luaran dari penelitian pengembangan yang dilakukan. Pada tahapan ini peneliti meramu berbagai data yang telah diperoleh dari hasil studi pendahuluan dan merancang produk prototipe yang akan dikembangkan. Produk yang dihasilkan dari tahapan ini merupakan produk prototipe yang kelak masih dapat dilakukan pengembangan lebih jauh berdasarkan revisi-revisi yang ada.

Uji pendahuluan lapangan (*preliminary field testing*) merupakan tahapan dimana peneliti melakukan uji coba awal terhadap produk prototipe yang telah dikembangkan pada tahapan sebelumnya. Pada tahapan ini produk prototipe yang dihasilkan di uji cobakan secara terbatas untuk mengetahui berbagai kekurangan dari produk tersebut. Dalam uji coba terbatas ini dicatat berbagai fenomena yang muncul dari penggunaan model produk prototipe tersebut untuk kemudian dilakukan pengembangan dan revisi pada tahapan selanjutnya.

Revisi produk utama (*main product revision*) adalah tahapan merevisi atau memperbaiki produk berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada tahapan sebelumnya. Pada tahapan ini peneliti melakukan berbagai perbaikan berdasarkan catatan dalam pelaksanaan uji coba terbatas yang dilakukan. Perbaikan yang dilakukan bertujuan untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan.

Uji lapangan utama (*main product testing*) merupakan tahapan dimana peneliti kembali melakukan uji coba terhadap produk yang dihasilkan. Pada tahapan uji lapangan utama ini, pelaksanaan uji coba dilakukan dalam skala yang lebih besar dibandingkan dengan uji coba yang dilakukan pada tahapan sebelumnya yaitu uji coba terbatas. Pada tahapan ini peneliti mencatat berbagai kekurangan dari produk yang dihasilkan untuk kemudian dilakukan kembali beberapa revisi terhadap produk yang ada untuk tahap penyempurnaan produk.

Revisi produk operasional (*operational product revision*) adalah tahapan dimana penemili melakukan revisi terhadap produk yang untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan. Revisi yang dilakukan berdasarkan temuan dan masukan dari proses uji coba lapangan utama yang dilakukan sebelumnya. Revisi pada tahap ini bertujuan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Uji coba lapangan (*operational field testing*) merupakan tahapan yang dilakukan peneliti untuk melakukan uji coba terhadap produk hasil revisi operasional. Pada tahapan ini peneliti melakukan uji coba produk model yang dihasilkan secara lebih komprehensif. Peneliti melakukan uji coba dengan *Quasy Experiment* tentang model pembelajaran proyek partisipatif berbasis budaya Cianjur dalam mengembangkan *civic engagement* peserta didik SMA. Peneliti akan membandingkan rata-rata *civic engagement* peserta didik dengan berbantuan model pembelajaran proyek partisipatif berbasis budaya Cianjur dalam pembelajaran PKn dengan rata-rata *civic engagement* peserta didik yang menerapkan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran PKn.

Revisi akhir (*final product revision*) adalah tahapan revisi akhir terhadap produk yang dihasilkan. Pada tahapan ini peneliti melakukan revisi akhir produk yang dihasilkan untuk kemudian produk hasil revisi tersebut dapat diimplementasikan secara luas dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini model

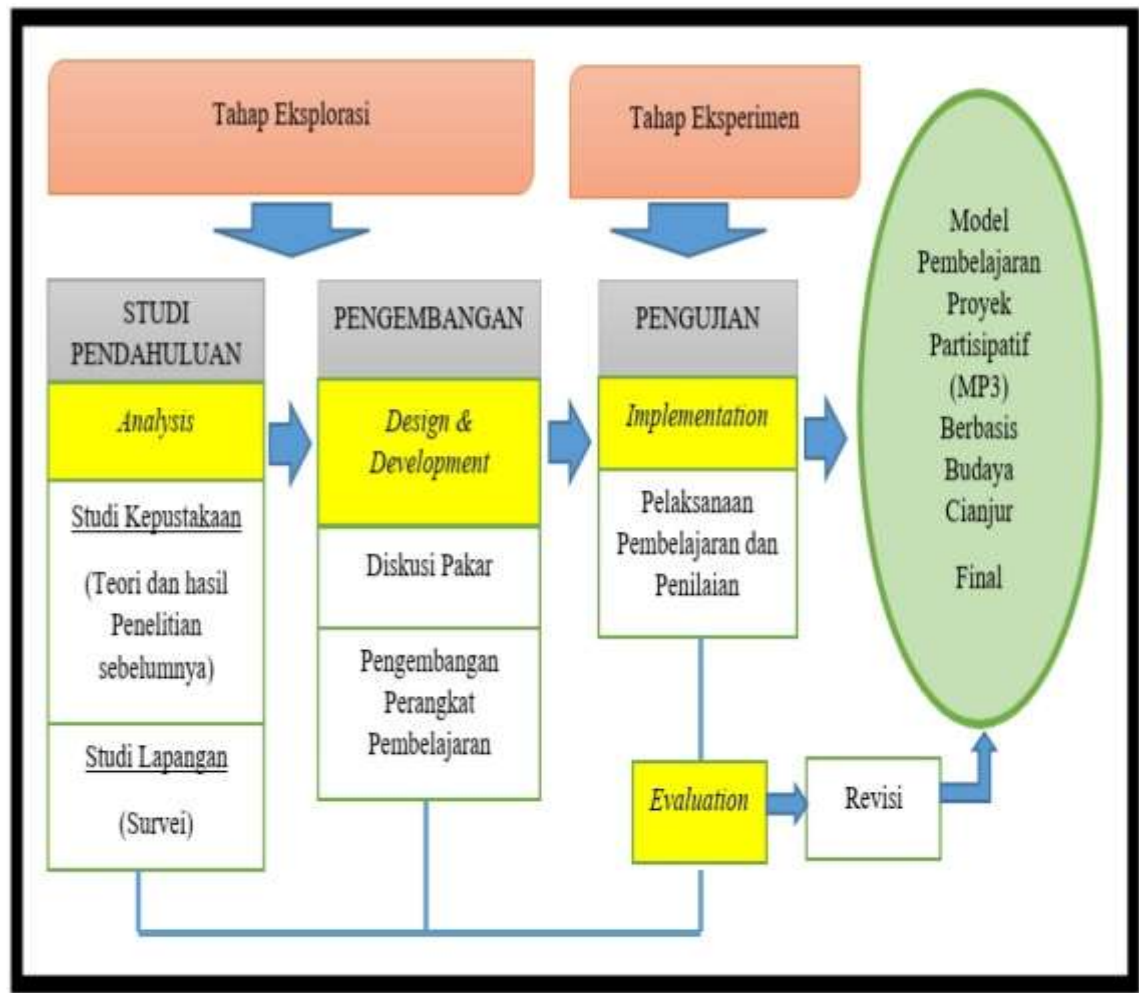
yang dihasilkan sudah model yang dianggap sempurna dan mampu untuk diimplementasikan secara luas.

Diseminasi dan implementasi (*dissemination dan implementation*) merupakan tahapan akhir dari penelitian pengembangan. Pada tahapan ini peneliti melakukan diseminasi produk yang dihasilkan. Peneliti melakukan diseminasi terhadap model proyek partisipatif berbasis budaya Cianjur kepada khalayak luas. Proses diseminasi dilakukan melalui seminar, dialog maupun publikasi dalam jurnal ilmiah. Proses diseminasi ini dilakukan agar produk model yang dihasilkan dapat diimplementasikan oleh khalayak luas dalam proses pembelajaran PKn.

Tahap penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall diadaptasi dan disederhanakan oleh Sukmadinata (2007), dimana Sukmadinata hanya membagi penelitian pengembangan menjadi tiga tahap utama, yaitu tahap pendahuluan, tahap pengembangan model, dan tahap uji coba model.

Dalam penelitian ini, dihasilkan suatu model pembelajaran yang mampu menumbuhkembangkan keterlibatan peserta didik yang bercirikan nilai-nilai Pilar Budaya Cianjur. Model pembelajaran hipotetik yang dikembangkan adalah model pembelajaran proyek partisipatif (MP3). Model pembelajaran proyek partisipatif (MP3) merupakan inovasi model pembelajaran kontekstual yang dimodifikasi dari model pembelajaran berbasis proyek dan model pembelajaran *service learning*.

Dalam proses pengembangannya, model pembelajaran proyek partisipatif ini menggunakan prinsip ADDIE. Adapun tahapan dari pengembangan model pembelajaran proyek partisipatif ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Alur Penelitian (diolah oleh peneliti, 2021)

Pada prinsipnya tahapan penelitian yang dilalui oleh peneliti terdiri atas tiga tahapan penelitian, yaitu: 1) tahap perencanaan penelitian berupa studi pendahuluan dan analisis kebutuhan; 2) tahap pelaksanaan penelitian berupa pengembangan model dan uji terbatas model yang dikembangkan; dan 3) tahap uji efektifitas model yang dikembangkan.

Tahap 1: Studi Pendahuluan

Tahapan pertama dari penelitian ini adalah peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengumpulkan data, fakta dan informasi yang diperlukan untuk mengembangkan model pembelajaran proyek partisipatif berbasis budaya Cianjur untuk mengembangkan *Civic Engagement* peserta didik SMA.

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui seberapa penting model proyek partisipatif berbasis budaya Cianjur ini dikembangkan dalam rangka untuk

mengembangkan *civic engagement* peserta didik SMA. Selain itu analisis kebutuhan dilakukan juga untuk mengetahui seberapa penting model pembelajaran proyek partisipatif berbasis budaya Cianjur ini dikembangkan dalam proses pendidikan terutama dalam pembelajaran PKn. Analisis kebutuhan juga dilakukan untuk mengetahui pentingnya pengembangan *civic engagement* peserta didik melalui model pembelajaran proyek partisipatif berbasis budaya Cianjur dalam pembelajaran PKn.

b. Studi literatur

Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan temuan-temuan riset dari penelitian terdahulu terkait dengan model pembelajaran proyek, model pembelajaran *service learning*, Budaya Cianjur dan juga *civic enagement* peserta didik yang kemudian dijadikan sebagai landasan konseptual untuk melakukan pengembangan terhadap model pembelajaran proyek partisipatif berbasis budaya Cianjur.

c. Studi lapangan

Studi lapangan dilakukan untuk menghimpun data empiris di lapangan yang sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian yang ada. Studi lapangan dilakukan di beberapa SMA di Kabupaten Cianjur. Pemilihan sekolah yang dijadikan sebagai objek studi lapangan dilakukan berdasarkan kriteria sebagai berikut: 1) Sekolah yang memiliki status akreditasi yang bagus sehingga dapat dijadikan sebagai sekolah pelopor bagi sekolah lainnya; 2) Sekolah yang dekat dengan kehidupan budaya dalam artian sekolah berbasis budaya.

Tahap 2: Tahap Pengembangan Model Pembelajaran Proyek Partisipatif Berbasis Budaya Cianjur

Tahap ini merupakan tahapan pengembangan model, dimana peneliti melakukan perumusan dan pengembangan terhadap model yang menjadi produk dari penelitian yang dilakukan. Pada tahapan ini dikembangkan model pembelajaran proyek partisipatif berbasis budaya Cianjur dalam pembelajaran PKN.

Meskipun model yang dikembangkan telah memiliki dasar pijakan teori yang cukup, model yang dikembangkan masih perlu dilakukan uji coba terbatas di lapangan agar model yang dikembangkan tidak hanya teruji secara teori tetapi

juga dapat teruji secara empirik. Pada tahapan ini uji coba empirik yang dilakukan adalah uji coba terbatas terhadap pengembangan model awal yang telah dilakukan pada tahapan sebelumnya. Pada tahapan ini akan dilakukan *expert judgment* dari para pakar untuk kemudian masukan yang diberikan oleh ahli akan dijadikan sebagai bahan untuk melakukan revisi terhadap model pembelajaran proyek partisipatif berbasis budaya Cianjur yang telah dikembangkan sehingga model yang dihasilkan dapat lebih sempurna dan mapan secara teori dan empirik.

Tahap 3: Tahap Uji Luas Model Pembelajaran Proyek Partisipatif Berbasis Budaya Cianjur

Pada tahapan ini model pembelajaran proyek partisipatif berbasis budaya Cianjur yang telah melalui tahapan revisi setelah uji terbatas pada tahapan sebelumnya dilakukan uji coba secara lebih luas. Untuk melakukan uji coba luas ini, peneliti menggunakan *Quasi Experiment* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design* (McMillan dan Schumacher, 2001; Fraenkel dan Wallen, 1993).

Desain *One Group Pretest-Posttest Design* adalah suatu desain penelitian eksperimen yang menggunakan kelas eksperimen sebagai kelas perlakuan dan kelas kontrol sebagai kelas yang tidak diberikan perlakuan, dimana setiap grup kelas masing-masing diberikan *pretest* dan *posttest*.

1.3 Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1.3.1 Lokasi Penelitian

Pada penelitian pengembangan model pembelajaran ini, peneliti mengambil lokasi penelitian di Sekolah Menengah Atas yang ada di Kabupaten Cianjur. Adapun alasan yang mendasari pengambilan lokasi penelitian ini didasarkan pada hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa tingkat pemahaman para peserta didik sebagai warga negara muda terhadap budaya Sunda dan kearifan lokal Sunda masih relatif rendah. Kurangnya pemahaman warga negara muda terhadap nilai-nilai kearifan lokal Cianjur menjadikan bergesernya nilai-nilai tersebut di tengah masyarakat tergeser oleh nilai-nilai budaya barat. Tidak hanya itu hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti juga menunjukkan bahwa pada anak muda tingkat keterlibatan peserta didik sebagai warga negara muda dalam upaya melestarian budaya lokal di Cianjur masih relatif rendah.

1.3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dari penelitian ini adalah siswa SMA Kabupaten Cianjur dan Guru Pendidikan Kewarganegaraan-nya. Populasi tersebut dipilih karena memiliki karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian yang ada. Guru Pendidikan Kewarganegaraan SMA diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatis salah satunya yaitu model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini. Siswa SMA dipilih karena dianggap sebagai warga negara muda yang masih memerlukan pembinaan kewarganegaraan dan dianggap sudah memiliki kemampuan analisis permasalahan dan berpikir kritis yang sudah mulai berkembang.

Sampel penelitian ini adalah empat sekolah yang ditentukan secara acak. Pemilihan sampel penelitian didasarkan pada kategori sekolah favorit dan sekolah berbasis budaya baik sekolah negeri maupun swasta yang ada di Kabupaten Cianjur. Sebaran sampel penelitian yang digunakan dalam studi pendahuluan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Sampel Studi Pendahuluan

No	Nama sekolah	Jumlah Siswa
1	SMA Negeri 1 Cianjur	150
2	SMA Negeri 2 Cianjur	150
3	SMA Pasundan 1 Cianjur	50
4	SMA PGRI Cianjur	40
Total		390

Adapun sekolah yang dijadikan sebagai sampel untuk melakukan uji coba model terdiri dari 4 sekolah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Sampel Uji Coba Model

No	Nama Sekolah	Uji coba Model	Kelas	Jumlah sampel	
				Kontrol	Eksperimen
1	SMA Negeri 1 Cianjur	Uji coba terbatas	XI MIPA 1 dan	34	34

			XI IPS 1		
2	SMA Negeri 2 Cianjur	Uji coba luas	X B dan X A	35	35
3	SMA Pasundan 1 Cianjur	Uji coba luas	XI MIPA 1 dan XI IPS 1	30	30
4	SMA PGRI Cianjur	Uji coba luas	XA dan XB	26	26

Berdasarkan data tersebut, maka sampel yang dijadikan sebagai sampel uji coba terbatas adalah SMA Negeri 1 Cianjur. Uji coba luas dilakukan pada tiga sekolah, yaitu SMA Negeri 2 Cianjur, SMA Pasundan 1 Cianjur, dan SMA PGRI Cianjur.

1.4 Definisi Operasional Variabel

Dalam judul model pembelajaran proyek partisipatif berbasis budaya Cianjur dalam pembelajaran PKn untuk mengembangkan *civic engagement* siswa SMA, terdapat beberapa kata dan frasa yang harus peneliti jelaskan dalam penelitian ini, yaitu: 1) model pembelajaran proyek partisipatif; 2) budaya cianjur; 3) Pembelajaran PKn; dan 4) *civic engagement*.

3.4.1. Model Pembelajaran Proyek Partisipatif

Model pembelajaran proyek partisipatif atau dapat disingkat MP3 merupakan sebuah inovasi model pembelajaran yang diadaptasi dari model pembelajaran berbasis proyek, model pembelajaran *service learning*, dan model pembelajaran berbasis budaya. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan model pembelajaran proyek partisipatif (MP3) adalah sebuah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkontribusi secara aktif sebagai bentuk keterlibatan siswa dalam menyelesaikan berbagai masalah yang terjadi di lingkungan masyarakat melalui proyek kewarganegaraan berbasis budaya

(dikembangkan oleh peneliti, 2022). Adapun indikator dari model pembelajaran proyek partisipatif antara lain: 1) pembelajaran berbasis proyek; 2) pembelajaran *service-learning*; dan 3) pembelajaran berbasis budaya.

3.4.2. Budaya Cianjur

Budaya Cianjur adalah seperangkat adat kebiasaan yang melekat dan berkembang di tengah masyarakat Cianjur. Salah satu bentuk budaya yang ada di Cianjur adalah falsafah hidup orang Cianjur yang terdiri dari *ngaos*, *mamaos*, dan *maenpo* yang lebih dikenal dengan nama Pilar Budaya Cianjur. Pilar Budaya Cianjur merupakan Gerakan Kebudayaan yang hidup dan melekat pada masyarakat Cianjur. Pilar Budaya Cianjur merupakan falsafah hidup orang Cianjur yang terdiri dari Ngaos, Mamaos dan Maenpo.

Budaya Cianjur yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Pilar Budaya Cianjur yang terdiri atas *Ngaos*, *Mamaos* dan *Maenpo*. *Ngaos* adalah tradisi mengaji (Indriyani et al, 2022). *Mamaos* adalah seni tembang Cianjuran atau lebih dikenal dengan nembang (Indriyani, 2021; Indriyani et al, 2022). *Maenpo* adalah seni bela diri silat (Indriyani, 2021; Indriyani et al, 2022).

3.4.3. Pembelajaran PKn

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antar peserta didik, pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar tertentu yang bertujuan untuk merubah tingkah laku dari peserta didik melalui kegiatan edukatif yang terjadi. Pembelajaran pada hakikatnya adalah sebuah kondisi yang dirancang sedemikian rupa agar tercipta suatu interaksi edukatif. Interaksi edukatif terjadi tidak hanya antara guru dengan siswa saja melainkan dengan komponen belajar lainnya seperti sumber belajar dan media belajar.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan sebuah mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan formal yang berusaha untuk memberikan pengetahuan serta kemampuan dasar siswa mengenai hubungan antara warga negara dengan negara dan juga sebagai pendidikan pendahuluan bela negara sebagai bentuk usaha pembelaan negara sebagaimana amanat dari Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan Pancasila. (Soemantri,

2001). Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai suatu mata pelajaran yang diberikan agar siswa mampu memahami dan melaksanakan hak-hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan yang dimatkan oleh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan Pancasila. (Depdiknas, 2006; Magdalena, Haq, dan Ramadhan, 2020).

Adapun indikator dari pembelajaran PKn antara lain: 1) materi pembelajaran PKn; 2) metode pembelajaran PKn; 3) media pembelajaran PKn; 4) sumber pembelajaran PKn; dan 5) evaluasi pembelajaran PKn.

3.4.4. Civic Engagement

Civic engagement secara singkat dapat diartikan sebagai kontribusi warga negara terhadap kelompok sosial dan masyarakatnya. (Lerner, 2004; Lerner et al, 2014). Keberadaan *civic engagement* sangat penting bagi masyarakat demokrasi. *Civic engagement* adalah suatu proses dimana seorang individu mengambil tindakan kolektif untuk mengatasi masalah-masalah sosial yang menjadi perhatian publik. (Checkoway, 2012; Checkoway, Aldana: 2013). Konsep *civic engagement* identik dengan konsep kesukarelaan warga negara untuk melibatkan dirinya untuk kesejahteraan masyarakat. (L.S. Henriksen et al, 2019).

Adapun indikator dari *civic engagement* adalah sebagai berikut: 1) usaha pemecahan masalah di lingkungan sekitar; dan 2) usaha pelestarian budaya lokal. Dari setiap indikator dipecah kembali menjadi sub indikator dimana masing-masing memiliki dua sub indikator, sebagai berikut: 1.1) *civic attitude* dalam usaha pemecahan masalah di lingkungan sekitar; dan 1.2) *civic behavior* dalam usaha pemecahan masalah di lingkungan sekitar; serta 2.1) *civic attitude* dalam usaha pelestarian budaya lokal; dan 2.2) *civic behavior* dalam usaha pelestarian budaya lokal.

1.5 Instrument Penelitian

1. Lembar Pengamatan/Observasi

Lembar pengamatan/observasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui teknik observasi. Pada lembar pengamatan ini berisi waktu kegiatan,

tempat kegiatan, aspek yang diamati, dan keterangan untuk menyimpulkan hasil pengamatan yang telah diperoleh. Berikut ini adalah lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.3 Pedoman Observasi

Hal yang di observasi	Ya	Tidak	Keterangan
1. Guru mengintegrasikan nilai-nilai Budaya Cianjur dalam proses pembelajaran PPKn.			
2. Guru memberikan kesempatan yang besar kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam penyelesaian masalah di lingkungan mereka			
3. Guru melaksanakan proses pembelajaran berdasarkan masalah yang dihadapi peserta didik di lingkungan sekitar mereka			
4. Guru melaksanakan pembelajaran berbasis proyek			
5. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari informasi seluas-luasnya terkait dengan materi pelajaran yang akan di pelajari			
6. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam suatu proyek di tengah komunitas mereka			
7. Pembelajaran diarahkan pada pembelajaran berbasis budaya			
8. Pembelajaran diarahkan pada pembelajaran berbasis melayani			
9. RPP yang dibuat guru sudah mengintegrasikan nilai Budaya Cianjur			
10. Peserta didik terlibat dalam satu proyek yang mengharuskan mereka terlibat dalam			

suatu pemberdayaan komunitasnya			
---------------------------------	--	--	--

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data melalui teknik wawancara. Pedoman wawancara dibuat agar proses wawancara dilakukan dapat lebih terarah. Pedoman wawancara hanya memuat pertanyaan secara garis besar. Untuk memperoleh data yang lebih mendalam, mala peneliti melakukan pertanyaan mendalam berdasarkan jawaban dari responden. Berikut ini pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.4 Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara Guru	
Wawancara yang ditujukan kepada Guru PPKn adalah sebagai upaya konfirmasi peneliti terhadap hasil observasi yang telah diperoleh oleh peneliti. Dengan konfirmasi yang dilakukan melalui wawancara dengan guru PPKn tersebut diharapkan dapat menunjang dan memperkuat hasil observasi yang telah didapatkan.	
No	Pertanyaan
1	Apakah dalam proses pembelajaran PPKn sudah melaksanakan pembelajaran berbasis budaya Cianjur?
2	Jika “Iya”, seperti apa bentuknya Pembelajaran PPKn berbasis budaya yang telah dilakukan?
3	Jika “Tidak”, mengapa pembelajaran PPKn tidak melaksanakan pembelajaran berbasis budaya?
4	Apakah dalam proses pembelajaran PPKn sudah melaksanakan <i>service learning</i> ?
5	Jika iya seperti apa bentuk <i>service learning</i> yang sudah diberikan kepada peserta didik? Apakah ada kendala yang dihadapi? Bagaimana anda selaku guru menyikapi kendala tersebut?
6	Jika “tidak” mengapa dalam pembelajaran PPKn belum menerapkan <i>service learning</i> ?
7	Menurut sdr apakah perlu dalam proses pembelajaran PPKn didasarkan pada pembelajaran berbasis budaya dan <i>service learning</i> ?

8	Apakah <i>service learning</i> cocok diterapkan pada level anak SMA?
9	<i>Service learning</i> seperti apa yang dirasa cocok untuk diterapkan di anak SMA?
10	Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu sebagai guru tentang eksistensi nilai budaya Cianjur pada generasi muda saat ini?
11	Apakah nilai kearifan Budaya cianjur yang ada saat ini perlu dan cocok untuk diintegrasikan dalam pembelajaran PPKn?
12	Bagaimana strategi yang cocok untuk mengintegrasikan nilai kearifan lokal Pilar Budaya Cianjur?
13	Bagaimana Bapak/Ibu melihat <i>civic engagement</i> yang dimiliki oleh para peserta didik saat ini, terutama terkait dengan <i>civic engagement</i> dalam pelestarian budaya lokal?
14	Strategi apa yang bapak/ibu rasakan cocok untuk membentuk <i>civic engagement</i> peserta didik?
15	Apakah peserta didik sudah dilibatkan dalam usaha penyelesaian masalah yang ada di lingkungan mereka sendiri?

3. Angket

Angket digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui gambaran tentang pembelajaran PKn berbasis proyek dan berbasis budaya serta untuk mengetahui gambaran tentang *civic engagement* siswa SMA di Kabupaten Cianjur. dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket dengan skala likert dengan 5 skala. Skala ini digunakan untuk mengukur pengembangan *civic engagement* siswa yang disusun dengan menggunakan skala SSHA (*Survey of Study Habits and Attitudes*) dari Holtzman et al (1954). Skala yang digunakan adalah sebagai berikut: 5= selalu; 4= sering; 3= kadang-kadang; 2= jarang; dan 1= tidak pernah.

1.6 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Variabel

1. Variabel X (Model Pembelajaran Proyek Partisipatif Berbasis Budaya dalam Pembelajaran PKn)

Kisi-kisi instrument penelitian akan ditampilkan dalam bentuk tabel. Untuk variabel X, yaitu model pembelajaran proyek partisipatif berbasis budaya dalam pembelajaran PKn, instrument penelitian yang digunakan adalah angket skala likert dan observasi terhadap guru dan siswa. Skala likert yang digunakan adalah dengan skala SSHA (*Surveys of Study Habits and Attitudes*). Skor yang digunakan adalah selalu (5), sering (4), kadang-kadang (3), jarang (2) dan tidak pernah (1).

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrument Variabel X

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan	Instrument
Model Pembelajaran Proyek Partisipatif Berbasis Budaya Cianjur	1. Pembelajaran berbasis proyek	Guru senantiasa menghubungkan materi pelajaran PKn dengan kegiatan kehidupan sehari-hari peserta didik di lingkungan masyarakat.	Angket dengan menggunakan skala SSHA dan observasi
		Guru mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di masyarakat.	
		Guru membimbing peserta didik terlibat dalam proyek kemasyarakatan untuk mengaplikasikan materi pelajaran yang telah di terima selama pembelajaran kelas.	
		Proses pembelajaran PKn diarahkan dalam kegiatan pembelajaran proyek	
		Guru mengajak peserta didik untuk belajar di luar kelas.	
		Pembelajaran PKn mendorong saya sebagai peserta didik untuk senantiasa menunjukkan keterlibatan saya dalam kehidupan di masyarakat.	
		Guru melakukan proses pembelajaran PKn melalui pembelajaran berbasis proyek.	

		Pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan oleh guru PKn membuat peserta didik menjadi lebih antusias untuk belajar.	
		Guru memosisikan dirinya sebagai mitra belajar peserta didik di kelas.	
		Guru memberikan kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk mengapresiasi dirinya dalam proses pembelajaran.	
		Guru memberikan kesempatan yang besar kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam penyelesaian masalah di lingkungan mereka	
		Guru melaksanakan proses pembelajaran berdasarkan masalah yang dihadapi peserta didik di lingkungan sekitar mereka	
		Guru melaksanakan pembelajaran berbasis proyek	
		Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam suatu proyek di tengah komunitas mereka	
		Pembelajaran diarahkan pada pembelajaran berbasis Proyek	
		Peserta didik terlibat dalam satu proyek yang mengharuskan mereka terlibat dalam suatu pemberdayaan komunitasnya	

	2. Pembelajaran berbasis budaya	Guru mengajak peserta didik untuk terlibat dalam pelestarian budaya lokal.	Angket dengan menggunakan skala SSHA dan observasi
		Guru menyisipkan nilai-nilai budaya lokal (seperti pilar budaya Cianjur Ngaos, Mamaos, Maenpo) dalam setiap pembelajaran PKn.	
		Guru menyampaikan betapa pentingnya keberadaan budaya lokal di saat era globalisasi saat ini.	
		Pembelajaran PKn memberikan pengetahuan kepada saya sebagai peserta didik akan pentingnya menjaga eksistensi budaya lokal di tengah derasnya globalisasi.	
		Guru mengintegrasikan nilai-nilai Budaya Cianjur dalam proses pembelajaran PKn.	
		Guru menyisipkan materi tentang budaya Cianjur dalam pembelajaran PKn.	
		Pembelajaran diarahkan pada pembelajaran berbasis budaya	
		RPP yang dibuat guru sudah mengintegrasikan nilai Budaya Cianjur	
Pembelajaran PKn	1. Materi pembelajaran	Peserta didik antusias terhadap materi dalam pembelajaran	Angket dengan

	PKn	PKn di sekolah.	menggunakan skala SSHA dan observasi
		Guru hanya fokus menyampaikan materi pelajaran tanpa memberikan arti pentingnya materi tersebut untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.	
	2. Metode pembelajaran PKn	Peserta didik merasa jenuh mengikuti pembelajaran PKn jika guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.	
		Guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran PKn.	
		Guru hanya menggunakan metode pembelajaran tradisional (seperti ceramah) dalam menyampaikan materi pembelajaran.	
	3. Media pembelajaran PKn	Guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran PKn.	
		Guru memanfaatkan teknologi, digitalitas dalam proses pembelajaran PKn.	
		Peserta didik merasa lebih senang belajar dengan menggunakan teknologi dan digitalisasi dalam pembelajaran PKn.	

	4. Sumber pembelajaran PKn	Guru hanya menggunakan buku paket/pegangan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran PKn.	
	5. Evaluasi pembelajaran PKn.	Guru senantiasa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran PKn.	
		Guru menggunakan alat penilaian yang bervariasi untuk mengukur kesuksesan belajar peserta didik.	

2. Variabel Y (*Civic Engagement*)

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

Tabel. 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Variabel Y

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Butir Pertanyaan	Instrumen
<i>Civic engagement</i> siswa SMA	1. Ikut serta dalam usaha penyelesaian masalah di lingkungan sekitar	1. <i>Civic attitude</i>	Saya merasa perlu terlibat dalam proses penyelesaian masalah yang ada di lingkungan masyarakat saya.	Angket
			Saya merasa perlu terlibat dalam proses penyelesaian masalah yang terjadi di keluarga saya.	
			Saya merasa perlu terlibat dalam proses penyelesaian masalah yang terjadi di komunitas saya.	
			Saya merasa perlu terlibat dalam suatu komunitas tertentu.	
			Saya merasa perlu terlibat dalam proses penyelesaian masalah yang terjadi di negara Indonesia saat ini.	
			Saya yakin bahwa keterlibatan saya dalam beragam kegiatan di masyarakat diperlukan sebagai bentuk pelaksanaan hak saya sebagai warga negara	
			Saya yakin bahwa keterlibatan saya dalam beragam kegiatan di masyarakat adalah bentuk kewajiban saya sebagai warga negara yang baik	

			<p>Saya yakin saya harus terlibat dalam kegiatan gotong royong yang diselenggarakan di lingkungan sekitar saya.</p>	
			<p>Saya merasa perlu terlibat sebagai sukarelawan dalam penanganan bencana yang terjadi di sekitar saya</p>	
			<p>Saya merasa perlu terlibat untuk menjaga kerukunan antar umat beragama</p>	
			<p>Saya merasa keberadaan saya di lingkungan sekitar tidak memberikan banyak manfaat bagi orang di sekitar saya</p>	
			<p>Saya yakin dan merasa perlu memberikan waktu saya untuk mengurus lingkungan dimana saya berada</p>	
			<p>Saya yakin dan merasa perlu untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat sesuai dengan kemampuan yang saya miliki</p>	
			<p>Saya yakin bahwa sebagai warga negara yang baik perlu memberikan bantuan kepada siapa saja yang sedang memerlukan bantuan.</p>	

			Saya bertanggung jawab melindungi diri sendiri dan orang lain yang berada di dekat saya	
		<i>2. Civic behavior</i>	Saya terlibat dalam kegiatan literasi yang sedang dicanangkan oleh pemerintah	
			Saya aktif memberikan sumbangsih baik berupa pikiran, tenaga maupun material sebagai upaya penyelesaian masalah yang ada di masyarakat	
			Saya terlibat dalam usaha pelestarian lingkungan	
			Saya selalu menjaga hubungan baik dengan sesama manusia	
			Saya terlibat dalam setiap kerja bakti yang diadakan di lingkungan sekitar rumah saya	
			Saya pernah menjadi sukarelawan dalam penanganan bencana di wilayah sekitar saya.	
			Saya terlibat dalam setiap acara yang dilakukan oleh komunitas di lingkungan saya.	
			Saya tertarik menjadi sukarelawan dalam setiap kegiatan sosial.	

			Saya terlibat sebagai anggota karang taruna di wilayah tempat tinggal saya.
			Saya terlibat dalam penanganan masalah yang terjadi di lingkungan masyarakat tempat tinggal saya.
2. Ikut serta dalam usaha pelestarian budaya lokal	1. <i>Civic attitude</i>		Saya harus terlibat dalam usaha pelestarian budaya lokal.
			Saya harus mengapresiasi budaya lokal yang dimiliki daerah saya dimana saya berasal.
			Saya yakin bahwa keterlibatan saya dalam usaha pelestarian budaya lokal akan sangat memberikan dampak terhadap eksistensi budaya lokal di tengah arus globalisasi.
			Saya bertanggung jawab untuk melestarikan kebudayaan lokal agar tidak tergerus oleh kebudayaan modern terutama yang datang dari luar.
			Saya merasa bertanggung jawab atas budaya lokal yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia
			Saya merasa perlu menjaga eksistensi Pilar Budaya

			Cianjur untuk tetap hidup di tengah masyarakat Cianjur	
			Saya bertanggung jawab atas sosialisasi Pilar Budaya Cianjur kepada khalayak masyarakat yang lebih luas	
			Saya merasa perlu melakukan sosialisasi Pilar Budaya Cianjur pada komunitas saya	
			Saya merasa perlu memberikan sumbangsih dalam bentuk apapun dalam rangka melestarikan Pilar Budaya Cianjur sebagai bentuk kearifan lokal masyarakat Cianjur	
		2. <i>Civic behavior</i>	Saya memberikan apresiasi yang tinggi terhadap budaya lokal yang dimiliki oleh bangsa Indonesia	
			Saya terlibat dalam aksi nyata pelestarian Pilar Budaya Cianjur.	
			Saya merasa jenuh jika terlibat/melihat acara kebudayaan lokal.	
			Saya lebih bangga jika mampu menguasai kebudayaan asing (seperti tarian bangsa lain, lagu k-	

			pop, dll) dibandingkan dengan menguasai kebudayaan daerah Cianjur (Ngaos, Mamaos, Maenpo)	
			Saya terlibat dalam sosialisasi Pilar Budaya Cianjur.	
			Saya bangga terhadap kebudayaan daerah/lokal yang dimiliki Cianjur.	

1.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket, teknik observasi, dan teknik wawancara.

1. Teknik Angket

Teknik angket merupakan suatu teknik untuk mengumpulkan data yang berbentuk daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden. Dalam penelitian ini, sejumlah pertanyaan yang telah disusun dalam angket diberikan kepada siswa SMA yang merupakan responden dari penelitian ini. Siswa diminta untuk memilih salah satu pilihan jawaban yang telah tersedia. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket berupa skala likert dan skala sikap SSHA (*Survey of Study Habits and Attitudes*) dari Holtzman et al (1954). Skala likert yang digunakan, yaitu menggunakan 5 skala, yaitu 5= selalu; 4= sering; 3= kadang-kadang; 2= jarang; dan 1= tidak pernah. Angket digunakan untuk mengetahui gambaran pembelajaran PKn dan juga untuk mengetahui gambaran *civic engagement* siswa.

2. Teknik Observasi

Teknik observasi digunakan dalam penelitian ini dengan harapan peneliti dapat mengumpulkan data secara langsung dan gambaran lebih jelas terkait dengan proses pembelajaran PKn sehingga peneliti memiliki gambaran tentang implementasi model pembelajaran proyek partisipatif berbasis budaya Cianjur dalam pembelajaran PKn. Teknik observasi ini mampu memberikan gambaran yang jelas tentang kehidupan sosial serta mampu memberikan gambaran yang wajar dan sebenarnya tanpa adanya unsur pembentukan yang disengaja, mengatur, atau bahkan memanipulasi suatu keadaan tertentu (Nasution, 2003). Oleh karena itu, teknik observasi ini akan mampu memberikan gambaran yang benar-benar terjadi dilapangan. Teknik observasi ini peneliti gunakan untuk mengetahui gambaran awal pembelajaran PKn dan untuk mengetahui bagaimana guru mengimplemntasikan model pembelajaran proyek partisipatif berbasis budaya dalam pembelajaran PKn.

3. Teknik Wawancara

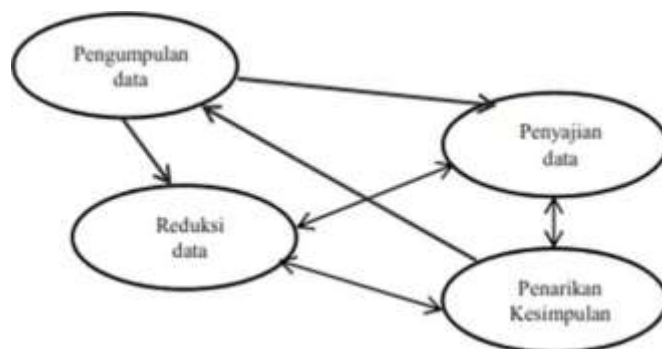
Teknik wawancara digunakan dalam penelitian ini untuk memberikan gambaran awal tentang proses pembelajaran PKn dan juga digunakan untuk

mengumpulkan data terkait dengan nilai-nilai kearifan yang terkandung dalam Pilar Budaya Cianjur. Wawancara dilakukan dengan guru untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran PKn. Untuk mengetahui nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam Pilar Budaya Cianjur, maka wawancara dilakukan dengan sejumlah ahli budaya yang ada di Cianjur.

1.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan melalui dua bentuk analisis data, yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari penelitian tentang nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kearifan lokal Pilar Budaya Cianjur. Sedangkan analisis data kuantitatif dilakukan untuk menganalisis data yang diperoleh dari uji coba produk model pembelajaran yang dihasilkan.

Analisis data kualitatif dilakukan melalui tiga tahap dari Miles and Huberman (1994), yaitu tahap mereduksi data, mendisplay data, dan membuat kesimpulan atau verifikasi. Tahapan analisis data kualitatif yang peneliti gunakan dalam penelitian ini dapat dilihat seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.2 Tahapan Analisis Data Kualitatif

Pada tahapan mereduksi data, peneliti dapat melakukan curah pendapat dengan para ahli untuk dapat memberikan makna terhadap data yang diperoleh. Pada tahapan mendisplay data, peneliti dapat menyajikan data melalui dan menyusun data yang diperoleh dalam bentuk teks narasi. Tahapan membuat kesimpulan dan verifikasi data adalah tahapan dimana peneliti menafsirkan setiap data yang diperoleh untuk kemudian peneliti menarik suatu kesimpulan.

Sedangkan untuk analisis data kuantitatif, peneliti menggunakan metode statistik deskriptif dan uji beda dua rata-rata (Creswell, 2015). Sebelum dilakukan uji beda dua rata-rata dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan homogenitas dari data yang ada dengan bantuan SPSS.

Tahapan analisis data dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis deskripsi variabel untuk menggambarkan kondisi

Untuk mengetahui gambaran pembelajaran PKn dan *civic engagement* siswa digunakan prosentase dan mean dari setiap variabel penelitian. Pengolahan data yang dapat digunakan adalah uji statistic inferensial parametrik sebagai berikut:

a. Menyeleksi data

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

b. Menentukan bobot nilai

Setiap jawaban dari setiap item variabel penelitian selanjutnya diberi bobot nilai berdasarkan skala penilaian yang telah ditentukan untuk kemudian diketahui skornya secara keseluruhan.

c. Pemberian koding

Setiap jawaban pada angket kemudian dijumlahkan skornya untuk mengetahui kecenderungan jawaban responden.

d. Melakukan analisis secara deskriptif

Data yang diperoleh kemudian dilakukan analisis secara deskriptif untuk mengetahui kecenderungan data. Dari data analisis tersebut diperoleh rata-rata, median, standar deviasi, dan varians untuk data masing-masing variabel.

Analisis data kuantitatif deskriptif yang digunakan dalam peneliti adalah:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase jawaban

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

n = Jumlah responden

100% = Bilangan konsanta/tetap

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

Tabel 3.7 Tafsiran Prosentase

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

Sumber: Koentjaraningrat (1990)

e. Pemeriksaan distribusi populasi dan sampel

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

2. Uji Normalitas

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

3. Uji Homogenitas Varians

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

4. Uji Beda

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

5. Perhitungan Gain Ternormalisasi

Perhitungan gain ternormalisasi dilakukan terhadap kelas eksperimen dan kelas control untuk mengetahui seberapa besar pengaruh tingkat penggunaan model pembelajaran proyek partisipatif berbasis budaya Cianjur dalam mengembangkan *civic engagement* siswa SMA. Perhitungan dilakukan dengan melakukan analisis terhadap hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun rumus gain ternormalisasi adalah sebagai berikut:

$$\text{Gain Normalisasi} = \frac{\text{skor tes akhir} - \text{skor tes awal}}{\text{skor maksimal} - \text{skor tes awal}}$$

Gambar 3.3 Rumus Gain Ternormalisasi (Sundayana, 2010)

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

Tabel 3.8 Kriteria Nilai Gain

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

(Hake, 1999)

Tabel 3.9 Kategori Tafsiran Efektifitas N Gain

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

(Hake, 1999)

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