BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kombinasi atau biasa disebut mixed method yang mana adalah pendekatan penelitian yang dilaksanakan dengan menggabungkan data kualitatif dan data kuantitatif. Menurut Sugiyono dalam (Nia & Loisa, 2019) *mix method* mengkombinasikan dua metode penelitian, yaitu kuantitatif dan kualitatif ke dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga data yang diperoleh akan lebih komprehensif, valid, reliabel dan objektif.

Menurut (Nasution et al.,2024) pendekatan *mixed method* adalah penelitian yang menggabungkan antara metode kuantitatif dan metode kualitatif. Oleh karena itu, untuk dapat melakukan penelitian dengan metode *mixed method*, maka harus dipahami dahulu karakteristik kedua metode tersebut. *Mixed method* research adalah pendekatan penelitian yang menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan. Metode penelitian ini mengkombinasikan kelebihan dari metode kuantitatif dan kualitatif dengan tujuan untuk menghasilkan gambaran yang lebih lengkap dan mendalam mengenai fenomena yang diteliti.

Pendekatan *mixed method* merupakan suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata tertulis ataupun lisan dari orang dan perilaku yang dapat diamati.

B. Metode dan Bentuk Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode campuran (*mix-method*), yaitu penelitian yang menggabungkan dua bentuk metode, yakni kuantitatif dan kualitatif. Menurut Sugiyono (2011) mix method mengkombinasikan dua metode penelitian, yaitu kuantitatif dan kualitatif ke dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga data yang diperoleh akan lebih komprehensif, valid, reliabel dan objektif. Jenis metode penelitian ini berupaya untuk mengembangkan pemahaman dengan cara mendeskripsikan secara mendalam menggabungkan dua bentuk metode, yakni kuantitatif dan kualitatif yang menjadi fokus penelitian. Sesuai dengan diatas, Analisis Pengaruh Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik pada Mata Pelajaran Produktif Kompetensi Keahlian DKV SMK Negeri 1 Sepauk Tahun Ajaran 2024/2025.

Penelitian ini menggunakan metode *mixed method*. Metode penelitian *mixed method* adalah metode penelitian yang menggabungkan antara metode kuantitatif dan metode kualitatif. Oleh karena itu, untuk dapat melakukan penelitian dengan metode *mixed method*, maka harus dipahami dahulu karakteristik kedua metode tersebut. Mixed method research adalah metode penelitian yang menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *mixed method.* Penelitian *mixed method* dirancang untuk memperoleh informasi tentang suatu gejala pada saat penelitian dilakukan, dalam penelitian ini yaitu mengenai Menganalisis Pengaruh Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik pada Mata Pelajaran Produktif Kompetensi Keahlian DKV SMK Negeri 1 Sepauk Tahun Ajaran 2024/2025.

2. Bentuk Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada dilapangan, bentuk penelitian menggunakan bentuk *mixed method*. Melalui bentuk penelitian *mixed method,* peneliti dapat mengukur tingkat pengaruh pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital peserta didik pada mata pelajaran produktif jurusan DKV SMK Negeri 1 Sepauk. Creswell dalam Sugiyono (2011, hlm. 401) menyatakan bahwa metode penelitian kombinasi atau campuran akan sangat berguna. Dengan cara menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif secara kombinasi akan dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik.

Sementara itu, bentuk penelitian *mixed method* dapat digunakan untuk menggali pengalaman dan persepsi siswa mengenai pembelajaran tersebut melalui wawancara atau diskusi kelompok. Dengan mengintegrasikan *mixed method*, penelitian ini tidak hanya mengevaluasi pengaruh secara statistik, tetapi juga memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana pembelajaran

berbasis IT dapat memengaruhi kemampuan literasi digital siswa dalam konteks yang lebih luas, serta tantangan dan manfaat yang mereka alami selama proses pembelajaran.

Menurut Creswell (2012) dalam (Sugiyono, 2019) terdapat enam desain penelitian mixed method yang digunakan yaitu the convergent parallel designs, the explanatory sequential design, the exploratory sequential design, the embedded design, the transformative design, dan the multhiphase design. Untuk lebih jelasnya, Jenis-jenis Desain Penelitian Mixed Method berikut penjabarannya:

1. The Convergent Parallel Design

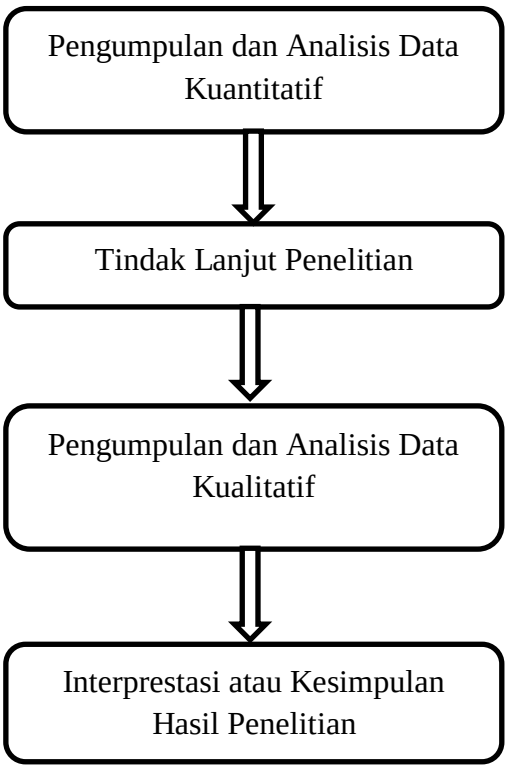
   Pada desain penelitian ini, pendekatan kualitatif dan kuantitatif berjalan pada saat yang bersamaan (parallel) dalam penelitian. Prioritas data antara keduanya pun setara. Sebagai contoh, seorang peneliti dapat melakukan penyebaran kuesioner, namun juga melakukan pengumpulan data dokumentasi di saat yang bersamaan. Kedua data tersebut kemudian dapat diintegrasikan untuk dianalisis.

2. The Explanatory Sequential Design

   Dalam desain penelitian ini, pengumpulan data dilakukan berurutan dan tidak beriringan. Tahap pertama dimulai dengan data kuantitatif dan selanjutnya diikuti oleh data kualitatif. Sebagai contoh, peneliti ingin mengetahui kualitas pelayanan sebuah rumah makan, namun terdapat data kuantitatif yang dapat dijelaskan

secara lebih menyeluruh melalui data kuantitatif sehingga dilakukan wawancara.

Berikut ini merupakan gambar bagan metode penelitian *The Explanatory Sequential Design* menurut Creswell, JW (2014).



Gambar 3.1 Metode Penelitian *mixed method*

3. The Exploratory Sequential Design

Desain penelitian ini serupa dengan yang sebelumnya, hanya saja urutannya diubah. Data kualitatif memiliki prioritas lebih awal dalam pengumpulan data, lalu diikuti oleh data kuantitatif. Seorang peneliti mengambil hasil analisis tahap pertama dalam data kualitatif, kemudian melanjutkannya dengan pengumpulan data kuantitatif melalui dasar temuan tahap pertama.

4. The Embedded Design

Desain penelitian ini dilakukan apabila suatu metode, entah itu kualitatif atau kuantitatif, menjadi prioritas utama sementara metode lainnya hanya sebagai pelengkap. Dengan kata lain, salah satu metode memiliki bobot yang lebih besar ketimbang metode lainnya. Namun, interpretasi data tetap dilakukan secara bersamaan.

5. The Transformative Design

Desain ini berfokus pada perubahan sosial dan keadilan. Penelitian dilakukan dengan mempertimbangkan perspektif dan suara kelompok yang terpinggirkan. Pendekatan ini mengintegrasikan kedua metode untuk memberikan dampak yang lebih besar terhadap isu-isu sosial.

6. The Multiphase Design

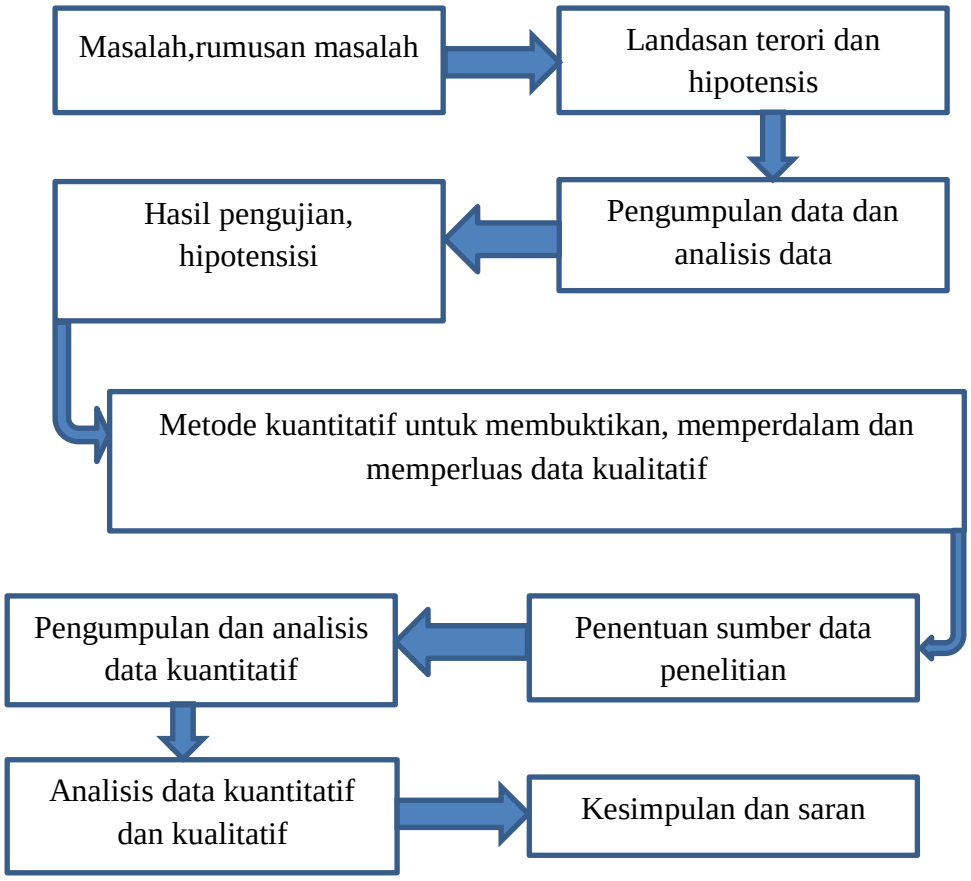
Desain ini melibatkan serangkaian penelitian yang dilakukan dalam beberapa fase. Setiap fase dapat menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif, yang saling terkait dan membangun temuan dari fase sebelumnya. Pendekatan ini cocok untuk penelitian yang kompleks dan berkelanjutan.

Menurut Sugiyono (2016), metode penelitian kombinasi adalah metode penelitian yang mengkombinasikan antara metode kuantitatif dan metode kualitatif untuk digunakan bersama dalam penelitian sehingga diperoleh data yang lebih komperhensif, valid, reliabel, dan objektif. Model penelitian sequential eksplanatory dicirikan dengan

pengumpulan dan analisis data kuantitatif pada tahap awal, lalu pengumpulan dan analisis data kualitatif pada tahap akhir untuk memperkuat hasil penelitian pada tahap awal. Penelitian ini berfokus pada pendekatan korelasional dengan menggunakan studi korelasi. Variabel penelitian ini terdiri atas satu variabel bebas yaitu pembelajaran berbasis IT (X) dengan satu variabel terikat yaitu Literasi Digital (Y). Unit Analisis Pengaruh Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik pada Mata Pelajaran Produktif Kompetensi Keahlian DKV SMK Negeri 1 Sepauk Tahun Ajaran 2024/2025. Instrumen variabel X dan variabel Y berupa kuisioner. Proses pengumpulan data berupa pemberian instrumen kepada siswa, guru dan kepala sekolah yang dilakukan dengan dua tahap. Tahap pertama diberikan instrumen pembelajaran berbasis IT, dan tahap kedua diberikan instrumen Literasi Digital.

Tujuan penelitian kuantitatif setelah penelitian kualitatif adalah untuk mendapatkan klarifikasi hasil penelitian kuantitatif, apakah hasil penelitian kualitatif cenderung memperdalam, membuktikan dan memberi makna terhadap data kuantitatif atau sebaliknya menggugurkan hasil penelitian kuantitatif. Penelitian Explanatory (Sequential Explanatory) juga untuk mengkonfirmasi variabel mana yang paling dominan dan paling berpengaruh setelah dilakukannya analisa kuantitatif yang dikonfirmasi oleh analisa kualitatif.

Berikut alur rancangan penelitian dengan menggunakan rancangan Explanatory (Sequential Explanatory) :



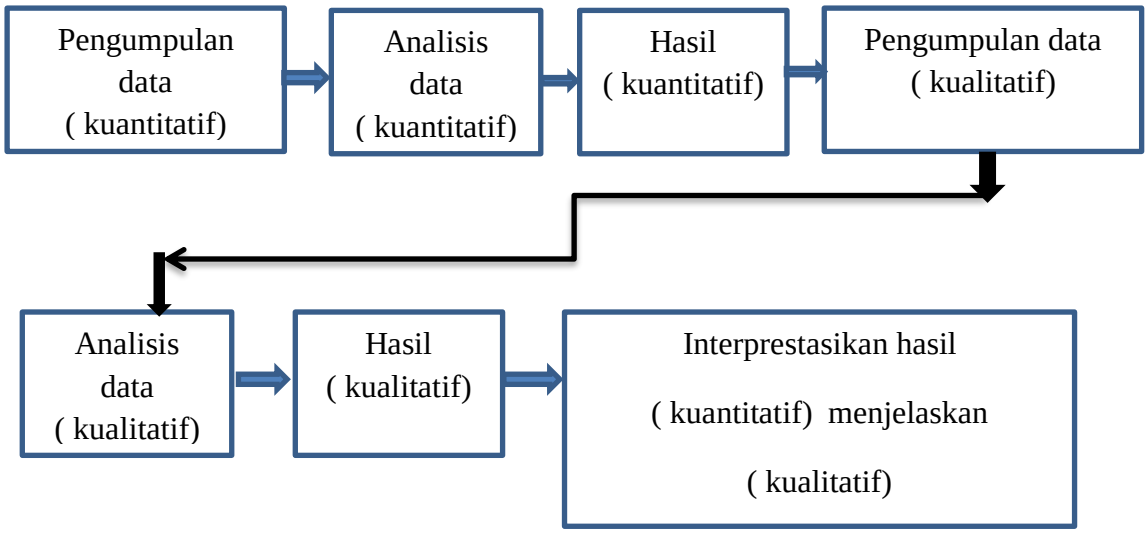
Gambar 3.2 langkah langkah penelitian desain seguential eksplanatory

Sumber : Sugiyono 2016

Berdasarkan gambar tersebut diatas bahwa pada metode kombinasi, tahap pertama penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan pada tahap kedua menggunakan metode kualitatif.

C. Alur Penelitian

Penelitian kombinasi model Sequential Explanatory, penelitian tidak berhenti pada pengujian hipotesis, tetapi dilanjutkan lagi dengan metode kualitatif untuk membuktikan, memperkuat, memperdalam, memperluas, memperlemah, dan menggugurkan data kuantitatif yang telah diperoleh pada tahap awal. penelitian kombinasi dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang berbeda tetapi saling melengkapi. Alur penelitian Metode kombinasi Sequential Explanatory Design Menurut Creswell (2012) dalam (sugiyono, 2019) dapat digambarkan sebagai berikut : Tahap 1 Penelitian Kuantitatif Tahap 2 Penelitian Kualitatif



Gambar 3.3 Alur Penelitian tipe Sequential Explanatory Design

Sumber : sugiyono 2016

Berdasarkan menurut (Azhari et al., 2023) pendekatan *mixed method* merupakan pendekatan dalam penelitian yang mengMixed Methodkan atau menghubungkan antara metode penelitian kuantitatif dan

kualitatif. Hal ini mencakup landasan filosofis, penggunaan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dan mengMixedMethodkan kedua pendekatan dalam penelitian.

D. Data dan Sumber data Penelitian

1. Data

Penelitian ini memiliki data dan sumber data terdiri dari dua kategori utama, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui kuesioner yang dirancang untuk mengukur tingkat literasi digital siswa, serta pengisian angket yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran berbasis IT untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai peningkatan kemampuan mereka. Selain itu, data demografis seperti usia dan latar belakang pendidikan siswa juga dikumpulkan untuk analisis lebih lanjut. di sisi lain, data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan siswa, guru, dan kepala sekolah. serta diskusi kelompok untuk mengeksplorasi pengalaman dan persepsi mereka tentang pembelajaran berbasis IT.

Observasi langsung selama proses pembelajaran juga dilakukan untuk memahami interaksi siswa dengan teknologi yang digunakan. Sumber data utama dalam penelitian ini meliputi peserta didik di jurusan DKV, guru pengajar, dokumen dan materi ajar yang relevan, serta literatur pendukung yang menjelaskan konsep literasi digital dan metode pembelajaran berbasis teknologi. Penggabungan data dari berbagai sumber ini bertujuan untuk memberikan analisis yang lebih

komprehensif tentang pengaruh pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital siswa.

2. Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Apabila peneliti menggunakan wawancara dalam pengumpulan datanya maka sumber datanya di sebut responden yaitu orang yang merespon. Data merupakan hasil pencatatan peneliti, baik bersifat fakta maupun angka. Berikut ini merupakan sumber data dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Sumber Data Primer

Sumber Data Primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. diperoleh secara langsung melalui wawancara dan pengamatan (observasi) terhadap Analisis Pengaruh Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik pada Mata Pelajaran Produktif Jurusan DKV SMK Negeri 1 Sepauk Tahun Ajaran 2024/2025.

b. Sumber Data sekunder

Sumber Data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpulan data. Sumber data sekunder adalah yang didapat dari sumber bacaan dan berbagai sumber lainya yang terdiri dari catatan, dokumentasi dan studi pustaka

yang peneliti peroleh dari hasil penelitian di Kelas X DKV di SMK Negeri 1 Sepauk.

a) Subjek Penelitian

1) Siswa kelas X, XI, dan XII di SMK 1 Sepauk yang terlibat dalam pembelajaran berbasis IT.
2) Kepala Sekolah dan Guru sebagai narasumber untuk mendapatkan perspektif tentang efektivitas proses pembelajaran yang diterapkan.

b) Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sasaran ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu tentang suatu hal objektif, valid dan reliable tentang suatu hal (variabel tertentu). Objek dari penelitian ini adalah "Analisis Pengaruh Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik pada Mata Pelajaran Produktif Jurusan DKV SMK Negeri 1 Sepauk Tahun Ajaran 2024/2025".

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi penelitian

Populasi adalah seluruh wilayah yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada

pada objek atau subjek yang dipelajari tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu (Sugiyono, 2019:126). Dalam penelitian ini populasi yang diambil adalah Peserta Didik pada Mata Pelajaran Produktif Kompetensi keahlian DKV SMK Negeri 1 Sepauk yang berjumlah 51 siswa .

Sampel pada penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jumlah Sampel Penelitian

Peserta Didik jurusan DKV	**Jumlah perserta didik**
X	10 Siswa
XI	30 Siswa
XII	9 Siswa
Total	**49 Siswa**

Sumber : Guru Produktif pendidikan komputer SMK Negeri 1 Sepauk

2. Sampel dan Cara Pengambilan Sampel Penelitian

Sugiyono (2001) berpendapat bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakterisktik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Ini berarti bahwa sampel adalah bagian yang mewakili dari populasi. Bila populasinya besar maka tidak memungkinkan bagi peneliti untuk mempelajari semua yang ada pada populasi, hal ini karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu.

Penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh, menurut Sugiyono (2017:85) dalam (Sari & Ratmono, 2021) Teknik sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel dimana semua anggota populasi

digunakan menjadi sampel. Maka dari itu, peneliti memilih sampel menggunakan teknik sampling jenuh karena jumlah populasi yang relative kecil. Sehingga sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 49 orang.

F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data kualitatif adalah cara atau metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utaman dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2019:455).

Teknik digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian atas dasar hasil penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Teknik Observasi

Pengertian observasi adalah "teknik atau cara untuk mendapatkan informasi dengan mengamati suatu keadaan atau kegiatan tentang tingkah laku siswa dan kemampuannya selama kegiatan observasi berlangsung." Alat pengumpul data dengan teknik observasi ini digunakan untuk memperoleh data perilaku guru dan para siswa yang diamati selama proses pelaksanaan dan

perbaikan pada waktu pembelajaran dengan mengadakan komunikasi langsung dengan sumber data yaitu guru praktikum dan para siswa kelas X, XI, dan XII Jurusan DKV di SMKN 1 Sepauk.

Menurut Sugiyono (2017:203) observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek alam yang lain. Dalam buku Sugiyono (2017:203) menurut Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikhologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan.

Menurut Khaatimah dan Wibawa 2021 Observasi merupakan suatu pengamatan atau teknik yang dilakukan dengan mengadakan suatu pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Menurut (Sangadji dan Sopiah, 2010:192) Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan indra sehingga tidak hanya dengan pengamatan menggunakan mata, Mendengarkan, mencium, mengecap, dan meraba termaksud bentuk observasi.

Menurut Nasution dalam Sugiyono (2020:109) observasi adalah kondisi dimana dilakukannya pengamatan secara langsung oleh peneliti agar lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial sehingga dapat diperoleh pandangan yang holistik (menyeluruh).

b. Teknik Wawancara

Menurut pendapat dari Sugiyono (2017:231) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstuksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawanacara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menentukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal responden yang lebih mendalam. Dalam penelitian ini, jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur yang merupakan prosedur sistematis untuk menggali informasi. Wawancara akan dilakukan peneliti dengan guru, siswa dan kepala sekolah SMK Negeri 1 Sepauk. Oleh karena itu, alat pe+ngumpulan data untuk wawancara ini adalah pertanyaan-pertanyaan tertulis.

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2020:114) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikontribusikan makna dalam suatu topik tertentu.

Menurut Sukardi (2015:49) “Teknik wawancara yaitu pertemuan langsung yang direncanakan antara pewawancara dan yang diwawancarai untuk saling bertukar pikiran, guna memberikan atau menerima informasi tertentu yang diperlukan dalam penelitian”. Sedangkan menurut Moleong dalam Sukardi (2015:49) “wawancara adalah kegiatan percakapaan dengan maksud tertentu, yang dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu pewawancara dan yang akan diwawancarai”. Riduwan (2012:29) Menyatakan bahwa “wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya”. Pedoman wawancara berisi tentang uraian penelitian yang biasanya dituangkan dalam bentuk daftar pertanyaan agar proses wawancara dapat berjalan dengan baik. Situasi wawancara ini berhubungan dengan waktu dan tempat wawancara. Waktu dan tempat wawancara yang tidak tepat dapat menjadikan pewawancara merasa canggung untuk mewawancarai dan responden pun merasa enggan untuk menjawab pertanyaan.

Menurut Hanyanti (2016:6) menyatakan berdasarkan sifat pertanyaan wawancara dapat dibedakan menjadi (1) Wawancara terpimpin, dalam waancara ini pertanyaan diajukan menurut daftar pertanyaan yang telah disusun. (2) Wawancara bebas, pada wawancara ini terjadi tanya jawab bebas antara pewawancara dan responden, tetapi pewawancara menggunakan tujuan penelitian

sebagai pedoman. Kebaikan wawancara ini adalah responden tidak menyadari sepenuhnya bahwa ia sedang diwawancarai. (3) wawancara bebas terpimpin, merupakan perpaduan antara wawancara bebas dan wawancara terpimpin. Dalam pelaksanaannya, pewawancara membawa pedoman yang merupakan garis besar tentang hal yang akan ditanyakan.

2. Alat Pengumpulan Data

a. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data tentang Analisis Pengaruh Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik pada Mata Pelajaran Produktif Jurusan DKV SMK Negeri 1 Sepauk Tahun Ajaran 2024/2025. Observasi tersebut dilakukan oleh peneliti untuk mengamati Guru dan siswa tanpa mengganggu kegiatan proses pembelajaran. Berikut ini merupakan kisi-kisi observasi:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi

Fokus Penelitian		Respon	Kegiatan
Indikator	Aspek Indikator	Ya/Tidak	
Penggunaan media pembelajaran berbasis IT	Guru memberikan kesempatan kepada siswa menggunakan aplikasi atau platform digital dalam pembelajaran	Ya/Tidak	Observasi langsung di sekolah selama proses pembelajaran
Kemandirian dalam menyelesaikan tugas berbasis IT	Siswa menyelesaikan tugas berbasis IT secara mandiri atau dengan sedikit bimbingan	Ya/Tidak	
Interaksi dengan konten digital	Siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran melalui platform digital	Ya/Tidak	
Kemampuan mencari informasi digital	Siswa menggunakan teknik pencarian yang efektif	Ya/Tidak	
Keaktifan dalam eksplorasi teknologi	Rasa ingin tahu dalam mencoba teknologi baru	Ya/Tidak	

Sumber : (Soraya et al., 2023)

b. Pengukuran Wawancara

1. Pedoman wawancara

   Berlaku sebagai pegangan peneliti dalam melakukan wawancara kepada subjek maupun informan agar tidak mudah lupa dan tidak menyimpang dari tujuan penelitian, teknik pengumpulan data dengan cara berdialog dengan narasumber untuk mendapatkan informasi tentang penggunaan pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital siswa.

2. Alat Perekam

   Peneliti menggunakan voice recorder dari handphone untuk merekam saat berlangsungnya wawancara dengan subjek dan menggunakan handphone untuk memfoto berbagai ekspresi yang dimunculan subjek. Hal ini dilakukan untuk memudahkan peneliti mengulang kembali hasil wawancara dan untuk meminimalisir terjadinya bias peneliti

3. Alat Tulis

   Seperti pulpen dan buku kecil untuk mencatat sesuatu yang berkaitan dengan jalannya penelitian.

Berikut ini merupakan kisi-kisi wawancara kepada siswa, guru dan kepala sekolah SMK Negeri 1 Sepauk.

Tabel 3.3 Kisi-kisi wawancara siswa

No	Indikator	Aspek	Keterangan	Butir
1	Orientasi Penggunaan IT dalam Pembelajara	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis IT	Pengalaman belajar berbasis IT	1
		Jenis teknologi atau perangkat yang digunakan dalam pembelajaran	Penggunaan teknologi	2
2	Penggunaan Teknologi	Intensitas penggunaan perangkat lunak desain dalam pembelajaran	Frekuensi penggunaan perangkat lunak desain	3
		Pengaruh teknologi terhadap motivasi belajar	Motivasi belajar dengan teknologi	4
3	Pengalaman Menggunakan Teknologi	Jenis dan cakupan proyek yang dikerjakan dengan teknologi	Pengalaman proyek berbasis teknologi	5
		Intensitas dan metode penggunaan teknologi oleh guru dalam pembelajaran	Peran guru dalam penggunaan teknologi	6
4	Efektivitas Penggunaan Teknologi	Frekuensi dan efektivitas penggunaan teknologi dalam pencarian materi	Pemanfaatan teknologi untuk mencari materi pembelajaran	7
5	Peningkatan Literai	Perubahan keterampilan literasi digital setelah pembelajaran berbasis IT	Peningkatan literasi digital	8
6	Kendala penggunaan IT dalam Pembelajaran	Hambatan yang dihadapi dalam penggunaan teknologi	Tantangan penggunaan teknologi dalam pembelajaran	9
7	Dampak pembelajaran berbasis IT	Pengaruh pembelajaran berbasis IT terhadap kualitas hasil kerja siswa	Dampak pembelajaran berbasis IT terhadap hasil kerja	10

Sumber : (Depari et al., 2022)

Tabel 3.4 Kisi-kisi Wawancara Guru

No	Indikator	Aspek	Tujuan	Butir
1	Orientasi Guru Terhadap Penggunaan IT dalam Pembelajaran	Keterlibatan guru dalam pembelajaran berbasis IT	Pengalaman mengajar dengan IT	1
		Jenis teknologi dan perangkat yang digunakan dalam pembelajaran	Penggunaan teknologi dalam pengajaran	2
		Persepsi guru terhadap pengaruh IT pada literasi digital siswa	Dampak IT terhadap literasi digital siswa	3
2	Dampak IT	Keuntungan yang diperoleh dari penggunaan teknologi	Manfaat teknologi dalam pembelajaran	4
		Frekuensi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran	Intensitas penggunaan IT dalam mengajar	5
3	Kendala Terhadap Implementasi IT	Kesulitan yang dihadapi dalam mengintegrasikan teknologi	Kendala dalam penerapan IT	6
		Identifikasi bentuk kendala dalam penerapan teknologi	Jenis kendala dalam penerapan IT	7
		Hambatan utama dalam implementasi IT dalam kelas	Tantangan dalam pembelajaran berbasis IT	8
4	Strategi Pengembangan IT dalam Pembelajaran	Strategi membantu siswa yang mengalami kesulitan dengan teknologi	Dukungan bagi siswa yang kesulitan	9
5	Kesiapan Guru dan Siswa	Kesiapan siswa untuk dunia kerja melalui pembelajaran berbasis IT	Relevansi IT dengan dunia kerja	10
6	Dampak IT	Perubahan keterampilan literasi digital siswa selama pembelajaran IT	Perkembangan literasi digital siswa	11
7	Strategi Pengembangan IT dalam Pembelajaran	Saran untuk optimalisasi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran	Peningkatan efektivitas pembelajaran berbasis IT	12
		Prospek dan pengembangan teknologi dalam pendidikan	Masa depan pembelajaran berbasis IT	13

Sumber : (Az Zahrawaani Purba & Siti Quratul Ain, 2024)

Tabel 3.5 Kisi-kisi Wawancara Kepala Sekolah

No	Indikator	Aspek	Tujuan	Butir
1	Pelaksanaan pelatihan teknologi pendidikan	Frekuensi pelatihan atau workshop bagi guru tentang teknologi pendidikan	Pelatihan teknologi untuk guru	1
		Persepsi guru terhadap pentingnya pembelajaran berbasis IT di sekolah	Pandangan terhadap pembelajaran berbasis IT	2
2	Pengaruh teknologi terhadap mutu pendidikan	Pengaruh pemanfaatan teknologi terhadap kualitas pendidikan	Dampak teknologi terhadap kualitas pendidikan	3
3	Strategi dan kebijakan dalan teknologi	Strategi dan kebijakan sekolah dalam implementasi teknologi informasi	Kebijakan sekolah tentang IT	4
4	Kelayakan dan kelengkapan penunjang pembelajaran berbasis IT	Ketersediaan dan kelayakan fasilitas laboratorium komputer dalam mendukung pembelajaran IT	Fasilitas lab komputer	5
		Kinerja dan efektivitas sarana dan prasarana teknologi informasi di sekolah	Fungsi sarana dan prasarana IT	6
5	Strategi dan kebijakan dalan teknologi	Strategi terbaik dalam mengintegrasikan teknologi informasi dalam pembelajaran	Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran	7
6	Kendala atau tantangan pada pembelajaran berbasis IT	Kendala utama dalam penerapan teknologi dalam pendidikan	Tantangan penerapan pembelajaran berbasis IT	8
7	Strategi dan kebijakan dalan teknologi	Perencanaan strategis sekolah dalam meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran	Rencana pengembangan IT di sekolah	9

Sumber (M. Haddad Alwi, 2024)

c. Angket (Kuesioner)

Menurut Sugiyono (2017:199) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Angket bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis IT dan keterampilan literasi digital siswa, angket akan diberikan melalui google form kepada siswa-siswi kelas X, XI dan XII Jurusan DKV SMK Negeri 1 Sepauk.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Pembelajaran Berbasis IT Mata Pelajaran Dasar Keahlian DKV

No	Indikator	Aspek	Butir (+)	Butir (-)	Sumber
1	Penggunaan Teknologi Informasi (TI) dalam Pembelajaran	a. Menggunakan perangkat komputer sebagai sarana belajarnya	1, 2	3	(Widianto, 2021)
		b. Menggunakan perangkat multimedia sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak Membosankan	4, 6	5	
		c. Menggunakan teknologi elektronik sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara fleksibel	7	8	
		d. Menggunakan sistem pertukaran data yang memungkinkan terjadinya komunikasi yang efektif	9, 10		

			dari pendidik ke peserta didik dan sebaliknya.		
2	Kesesuaian Media dalam Pembelajaran	a.	Kesesuaian media yang ditampilkan dengan tujuan pembelajaran	12	11 13
		b.	Ketepatan media TIK yang digunakan dengan materi pembelajaran	15	14, 16
		c.	Media yang digunakan disesuaikan dengan keadaan psikologis anak	17	18
		d.	Semua media yang akan digunakan tersedia dan mudah didapatkan	19	20
3	Kemampuan dan Keterampilan Menggunakan Media TIK	a.	Biaya yang dikeluarkan dalam penggunaan media sesuai dengan manfaat yang dihasilkan	21, 22, 23,	24
		b.	Kemampuan menggunakan fasilitas TIK yang tersedia sebagai media pembelajaran (PPT, internet, LCD proyektor, dll)	26 27	25
		c.	Ketepatan desain media yang digunakan seperti warna, suara, dan gambar yang ditampilkan jelas	28 29	30

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Angket Pembelajaran Berbasis IT dalam Mata Pelajaran Konsentrasi Keahlian DKV

No	**Indikator**	**Aspek**		**Butir**		**Sumber**
				(+)	**(-)**	
1	Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran	a.	Mengatasi kelemahan pada pembelajaran kelompok maupun individual,	1, 2	3	
		b.	Membantu menjadikan gambar atau contoh yang sulit didapatkan di lingkungan sekolah	4, 6	5	

			menjadi lebih konkrit,,		
		c.	Memungkinkan pengulangan sampai berkali-kali tanpa rasa malu bagi yang berbuat salah,	7	8
		d.	Memiliki akses kepada teknologi digital dan internet dalam kelas, sekolah, dan lembaga pendidikan guru, tersedia materi yang berkualitas, bermakna, dan dukungan kultural bagi siswa dan guru	9, 10	11
2	Meningkatkan Kenyamanan dan Kesenangan dalam Belajar	a.	Mendukung pembelajaran individual	12	**13**
		b.	Memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam menggunakan alat-alat dan sumber-sumber digital untuk membantu siswa agar mencaqpai standar akademik.	15	14, 16
		c.	Menciptakan pembelajaran yang Enjoymen dan joyful learning	17	18
		d.	Mengenal dan terbiasa dengan computer	19, 21	20
3	Akses dan Ketersediaan Teknologi Pembelajaran	a.	Merupakan media pembelajaran yang efektif	22 23	24
		b.	TIK mengharuskan dioperasikan melalui komputer sebagai perangkat keras (hardware)-nya.	26, 27	25
		c.	Internet adalah media sesungguhnya dalam pendidikan berbasis TI	28, 29	30

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen
Kemampuan Angket Literasi Digital

No	Aspek	Indikator	Butir (+)	Butir (-)	Sumber
1	Digital Skills	a. Mengetahui jenis-jenis perangkat keras dan perangkat lunak (perangkat dan fitur proteksi).	1, 2	3	
		b. Mengetahui cara mengakses dan memilah data di mesin pencarian informasi.	4, 6	5	
		c. Mengetahui jenis-jenis aplikasi dompet digital, lokapasar, dan transaksi digital.	7	8	(Sas et al., 2023)
2	Digital Culture	a. Mengetahui cara mengakses aplikasi dompet digital, lokapasar, dan transaksi digital.	9, 10	11	
		b. Individu mampu memahami nilai Bhinneka Tunggal Ika dan pengaplikasiannya di ruang digital Memproduksi konten yang selaras dengan nilai Bhinneka Tunggal Ika	12	13	
		c. Mendistribusikan konten yang selaras dengan nilai Bhinneka Tunggal Ika	15	14, 16	
3	Digital Ethics	a. Mengetahui pentingnya menerapkan etika dalam berinternet	17	18	
		b. Memahami apa yang sebaiknya diunggah dan tidak ketika menggunakan media	19, 21	20	

			sosial dan perangkat digital lainnya		
		c.	Mengetahui jenis informasi yang mengandung hoaks, ujaran kebencian, pornografi, perundungan, dan konten negatif lainnya.	22 23	24
4	Digital Safety	a)	Mengetahui cara interaksi, partisipasi, dan kolaborasi di ruang digital sesuai kaidah etika dan peraturan yang berlaku	26, 27	25
		b)	Mengetahui cara pengamanan perangkat digital	28, 29	30

d. Skala Pengukuran

Skala pengukuran merupakan tolak ukur yang digunakan sebagai gambaran, pembanding dan penghubung antara satu variabel dengan variabel lainnya (Suliyanto, 2014:4). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan metode skala likert yang diperoleh dari penyebaran kuesioner dan sudah ditanggapi oleh responden. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terkait suatu objek atau fenomena tertentu Kuesioner atau angket merupakan metode pengumpulan data yang telah dilakukan dengan cara memberikan beberapa macam pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian. Menurut Sugiyono (2017:142) dalam (Siregar, 2016:1380), kuesioner merupakan metode pengumpulan

data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Berikut tabel skala likert yang ditetapkan penulis untuk tanggapan kuesioner dan penentuan skor total kuesioner.

Tabel 3.9 Skala Likert Tanggapan Responden

Pernyataan	**Favorable Skor (+)**	**Unfavorable Skor (-)**
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Kurang setuju (KS)	2	3
Sangat Tidak Setuju(STS)	1	4

Sumber: Siregar (2016:138)

Tabel 3.10 Penentuan Skor Total Angket

Interval Nilai	Keterangan
80-100%	Baik Sekali
60-79%	Baik
40-59%	Cukup
0-39%	Kurang

(Salsabila et al., 2023)

e. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2020:124) dokumentasi merupakan pengumpulan dari catatan peristiwa yang sudah berlaku baik berbentuk tulisan, gambar atau foto atau karya monumental dari seseorang atau instansi. Nawawi dalam Iskandar dan Narsim (2015:50) menyatakan "bahwa studi dokumentasi adalah cara pengumpulan data melalui peninggalan tertulis terutama berupa

arsip dan termasuk juga buku mengenai pendapat, dalil yang berhubungan dengan masalah penyelidikan."

Arikunto (2013:201) menyatakan "dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya". Riduwan dalam Iskandar dan Narsim (2015:51) Mengatakan "bahwa dokumentasi ditunjukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku relevan, peraturan, laporan kegiatan, foto, film dokumenter, dan data yang relevan dengan penelitian". Berdasarkan pendapat para ahli penulis menarik kesimpulan bahwa, dokumentasi merupakan perolehan data secara langsung dari tempat penelitian baik berupa dokumentasi foto atau dokumentasi arsip yang relevan dengan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dokumentasi dengan mengumpulkan dokumen berupa foto selama proses penelitian dilapangan.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Analisis data dimaksudkan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan.

1. Uji Kelayakan instrumen penelitian

   d. Uji Validitas

      Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau shahih mempunyai validitas yang tinggi. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan.

      Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS untuk Windows versi 22. Untuk menguji validitas, para peneliti biasanya menggunakan korelasi bivariate Pearson (Produc Momen Individu). Untuk melakukan analisis ini, skor masing-masing item dibandingkan dengan skor total. Skor total adalah penjumlahan semua item. Jika r hitung lebih besar dari r tabel (uji 2 sisi dengan sig. 0,05), maka instrumen atau item pertanyaan berkorelasi signifikan dengan skor total (dinyatakan valid).

      Uji Validitas Uji validitas pada instrumen kecerdasan naturalis dilakukan dengan menguji setiap butir soal menggunakan rumus Product Moment Pearson. Kriteria pengujian ditetapkan dengan cara membandingkan rhitung dengan rtabel. Apabila rhitung lebih besar dari rtabel (rhitung > rtabel) pada taraf kepercayaan ($\alpha = 0,05$), maka instrumen dinyatakan valid.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa terdapat 30 soal yang valid dari total 30 soal.

a) Validitas Isi

Validitas isi diperhitungkan dengan menguji isi alat ukur dengan analisis rasional. Ini berarti sejauh mana item-item dalam alat ukur mencakup keseluruhan kawasan isi objek yang akan diukur oleh alat ukur tersebut atau apakah mereka terkait dengan representasi keseluruhan kawasan (Gall, Gall, & Borg, 2012). Sebelum kisi-kisi digunakan sebagai pedoman untuk menyusun butir-butir soal, instrumen harus ditelaah dan dinyatakan dengan benar untuk memastikan validitas isi penelitian. Pengujian validitas isi dalam penelitian ini dilakukan melalui penilaian yaitu dosen pembimbing pertama dan kedua.

Menurut (Puspitasari & Febrinita, 2021) Uji validasi isi dapat dilakukan dengan pendekatan kualitatif, kuantitatif, atau penggabunagn kualitatif dan kuantitatif. Sesuai metode penelitian yang akan digunakan uji validitas isi yang digunakan dalam penelitian adalan pendekatan kuantitatif. Pengujian validitas isi dengan pendekatan kuantitatif dapat dilakukan dengan koefisien vliditas isi Aiken’s V, koefisien validitas isi Lawshe’s CVR, Conten Validity Index (CVI), danInterater reliability (Kappa Ststitic)

b) Validitas Konstruk

Validitas konstruk menguji seberapa baik hasil yang didapat dalam menggunakan pengukuran dengan teori yang ada (Ghozali, 2013). Validitas konstruk diperoleh dengan cara mengkorelasikan skor dari setiap butir pernyataan dengan skor total dari keseluruhan butir. Korelasi yang tinggi dan positif menunjukkan kesesuaian antara fungsi item dengan skala keseluruhan. Koefisien korelasi antara item dengan skor totalnya menggunakan teknik korelasi part-whole. Penentuan kesahihan item menggunakan taraf signifikansi sebesar 5% atau peluang kesalahan ≤ 0.05. Apabila peluang kesalahannya lebih besar dari 0.05, hal ini dapat diartikan bahwa item instrumen yang dinilai harus digugurkan dan tidak boleh dipakai sebagai bahan analisis penelitian.

e. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menggunakan pengujian reliabilitas internal dengan rumus Spearmen-Brown dan Guttmen (Spilt-Half Methode) yang perhitungannya dilakukan menggunakan program SPSS for windows version 22.

Uji reliabilitas soal tes digunakan untuk menunjukan bahwa instrumen yang digunakan dapat dipercaya atau tidak. Menghitung reliabilitas dapat menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan rumus sebagai berikut :

Rumus :

$$r11 = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(\frac{\sum Si}{St}\right)$$

keterangan :

r11 = Indeks reabilitas tes secara keseluruhan

k = Jumlah soal

Si = Variansi skor tiap soal

St = Variansi total

Tabel 3.11 Klasifikasi Derajat Reliabilitas

Koefisien reabilitas	**Interpretasi**
0,90 < r11 ≤ 1,00	Derajat reliabilitas sangat tinggi
0,70 < r11 ≤ 0,90	Derajat reliabilitas tinggi
0,40 < r11 ≤ 0,70	Derajat reliabilitas sedang
0,20 < r11 ≤ 0,40	Derajat reliabilitas rendah
0,90 < r11 ≤ 0,20	Derajat reliabilitas sangat rendah

Brown dan Guttmen (Spilt-Half Methode) yang perhitungannya dilakukan menggunakan program SPSS for windows version 22. Untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas (r) menggunakan kYriteria berikut:

Nilai di atas 1,00 : sempurna

Nilai (0,70-0,90) : tinggi sekali

Nilai (0,60-0,70) : tinggi

Nilai (0,40-0,60) : sedang

Nilai (0,20-0,40) : rendah

Nilai (0,00-0,20) : rendah sekali

Selanjutnya pada variabel X (pembelajaran berbasis teknologi IT) variabel Y (Kemampuan literasi digital) akan menggunakan angket. Maka para permaslahan ini mempergunakan analisis kuantitatif dan kualitatif metode (mix metod) dalam bentuk tabel dengan cara membagi hasil data dengan distribusi frekuensi yang rumusnya sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase n = Jumlah Sampel

f = Frekuensi 100= Angka Pembulat

2. Analisis Kuantitatif

a. Uji Prasyarat

1) Uji Linearitas

Menurut Sugiyono dan Susanto (2015:323) uji linearitas dapat dipakai untuk mengetahui apakah variabel terikat dengan variabel bebas memiliki hubungan linear atau tidak secara signifikan. Uji linearitas dapat dilakukan melalui test of linearity. Kriteria yang berlaku adalah jika nilai signifikansi pada linearity ≤ 0,05, maka dapat diartikan bahwa antara variabel bebas dan variabel terikat terdapat hubungan yang linear.

2) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk menguji

normalitas data, digunakan program SPSS for windows version 22 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Merumuskan hipotesis pengujian normalitas data adalah sebagai berikut:

   Ho: data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

   Ha: data sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

b) Menguji normalitas data dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk pada program SPSS for windows version 22.

c) Melihat nilai signifikasi pada kolom Shapiro-Wilk, dengan menggunakan taraf signifikansi 5% (α=0,05), kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

   Jika nilai signifikansi > 0,05 maka H0 diterima

   Jika nilai signifikansi < 0,05 maka H0 ditolak

Jika kedua data kelas berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian homogenitas data dengan menggunakan uji Levene.

b. Uji Hipotesis Regresi Linier Sederhana

Menurut sugiyono (2015:261) Regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Dalam penelitian ini, analisis regresi dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel X

(Pembelajaran Berbasis IT) dan variabel Y (Literasi Digital). Analisis regresi akan memberikan gambaran nilai Literasi Digital jika perputaran persediaan berubah (mengalami peningkatan). Karena yang dicari adalah hubungan antara satu variabel independen dan satu variabel dependen, maka analisis regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linier sederhana. Persamaan umum regresi linier sederhana adalah sebagai berikut.

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Variabel dependen (nilai yang diprediksikan)

X = Variabel independen

a = Konstranta (nilai Y apabila X = 0)

b = Koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

3. Analisis Kualitatif

Penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam dan dilakukan secara terus-menerus sampai datanya jenuh (Sugiyono, 2017). Analisis data juga proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori dan bahan lain, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Teknik analisis data yang akan penulis gunakan adalah teknik analisis model Miles dan

Huberman. Pendekatan teknik ini peneliti pilih karena dalam pelaksanaannya lebih mudah dibandingkan dengan pendekatan lainnya. Aktivitas dalam analisis data model Miles dan Huberman terdiri atas pengumpulan data, penyajian data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

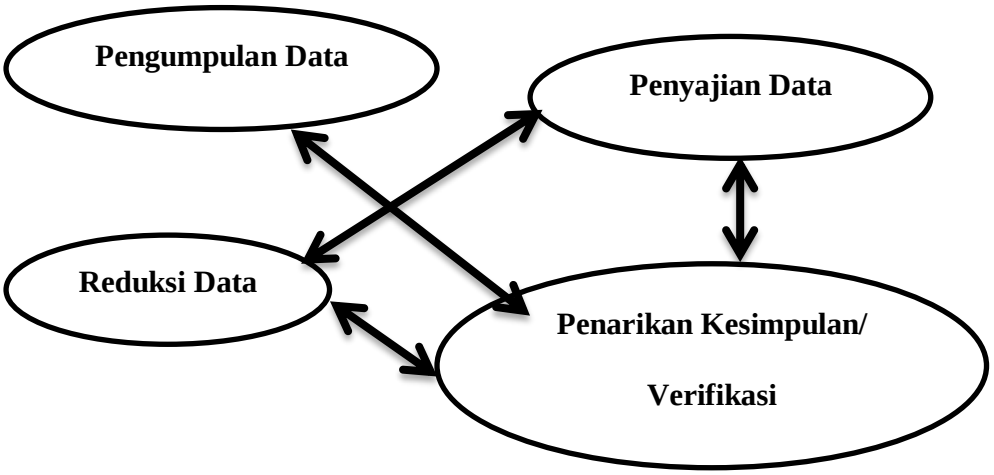
a. Analisis Sebelum di Lapangan

Analisis sebelum di lapangan dilakukan oleh peneliti karena sudah melakukan analisis data sebelum memasuki lapangan, analsisis data dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluann atau tahap sekunder yang akan digunakan untuk menentukan fokus penelitian. Dengan demikian, fokus penelitian ini masih bersifat sementara pada saat di lapangan dan bisa saja terjadi perubahan apabila ditemukan data yang berbeda.

b. Analisis selama di lapangan

Setelah melakukan analisis di lapangan, selanjutnya peneliti akan melakukan analisis selama di lapangan. Menurut Mardawani (2020: 65) "Analisis selama di lapangan sering di anggap sebagai proses analisis data yang sesungguhnya karena disini peneliti mulai secara nyata mengumpulkan data catatan lapangan, mereduksi, menyajikan dan menarik kesimpulan". Dengan demikian analisis selama di lapangan diartikan sebagai proses aktivitas sesungguhnya yang dilakukan peneliti dengan mengumpulkan data dari informan secara nyata atau langsung dan

kemudian mereduksi, menyajikan, dan memberikan kesimpulan. Selanjutnya model interaktif dalam analisis data ditujukan pada gambar berikut.



Gambar 3.4 Komponen dalam analisis data (interactive model) berdasarkan Miles and Huberman (Sugiyono, 2017) Model Miles and Huberman (Sugiyono, 2017).

Berdasarkan gambar 3.1 dapat disimpulkan tahapan terdiri data sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data (Data Collection)

Pengumpulan data adalah sebuah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini data yang digunakan adalah data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengumpulan data dikatakan sebagai kegiatan yang dilakukan peneliti untuk mengungkapkan berbagai kondisi lokasi penelitian yang berkaitan

dengan pengumpulan dassssta wawancara siswa serta angket siswa dalam proses pembelajaran.

b. Reduksi Data (Data Reduction)

Berbagai data yang diperoleh melalu observasi, wawancara, dan dokumentasi di lapangan tentunya memiliki jumlah yang cukup banyak. Tidak heran jika semakin lama peneliti dilapangan maka akan semakin kompleks dan rumit data yang diperoleh. Untuk itu peneliti perlu segera melakukan analisis data melalui reduksi data. Miles and Huberman (Sugiyono, 2016: 247) mengartikan reduksi data yaitu merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

c. Penyajian Data (Data Display)

Setelah data di reduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Menurut Sugiyono (2016: 341) mengungkapkan "dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya". Penyajian data ini merupakan tahapan atau proses bagi peneliti untuk menyajikan data baik dalam bentuk uraian ataupun bentuk bagan, hubungan kategori dan lain-lain. Dalam hal ini Miles dan Huberman (Sugiyono, 20176: 249),

menyatakan dengan mendisplay data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang di pahami.

d. Kesimpulan (Conclusions Drawing/ verifying)

Setelah data disajikan secara deskriptif, maka langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan. Miles and Huberman (Sugiyono, 2016: 252), menerangkan bahwa "kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.