

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan metode penelitian yang berdasarkan pada postpositivisme yang digunakan untuk mempelajari kondisi objek alamiah, dimana peneliti bertindak sebagai instrumen kunci dengan hasil penelitian yang bertujuan untuk memahami keunikan, memahami suatu makna, menemukan hipotesis, dan mengkonstruksi suatu fenomena (Sugiyono, 2017, hlm. 9). Oleh karena itu, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena ingin mengkonstruksi fenomena yang peneliti angkat, yakni terkait masih rendahnya angka melek teknologi masyarakat Indonesia dan kurangnya ketersediaan tenaga kerja di bidang teknologi.

Adapun metode yang dianggap cocok dalam penelitian ini adalah metode studi kasus. Metode studi kasus adalah metode yang digunakan untuk melakukan analisis secara mendalam mengenai satu kasus atau lebih (Creswell & Creswell, 2018, hlm. 277). Dalam penelitian ini, metode studi kasus digunakan karena dalam menjawab permasalahan yang peneliti angkat, peneliti ingin menggali informasi yang mendalam khusus di RevoU. Selain itu, untuk dapat diketahui apakah RevoU bisa menjadi salah satu rujukan untuk masyarakat mengembangkan keterampilan digitalnya guna memenuhi kekurangan tenaga kerja di bidang IT dan memberantas masalah masyarakat Indonesia yang masih belum melek teknologi atau tidak.

#### **3.2 Informan dan Tempat Penelitian**

##### **3.2.1 Informan**

Informan dalam penelitian ini, yaitu *Curriculum Team*, *KM Vertical Owners*, *Section Head* Kampus Merdeka, *Instructor* atau pengajar, *Mentor*, *Section Manager* dan mahasiswa di RevoU pada Studi Independen Batch 2. Secara umum informan dari penelitian ini adalah orang-orang yang terlibat dalam Studi

Dwi Alfina Damayanti, 2023

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENINGKATAN KETERAMPILAN DIGITAL MAHASISWA  
(STUDI KASUS PADA REVOU)**

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

Independen Batch 2. Namun, partisipan utama dari penelitian ini adalah pihak-pihak yang memiliki kriteria sebagai berikut.

1. *Faculty Team* yang terdiri dari *Curriculum Team* dan *KM Vertical Owners*, bertugas membuat modul-modul pembelajaran terkait keterampilan digital yang akan dipelajari oleh mahasiswa Studi Independen RevoU Batch 2.
2. *Team Learning Experience* berfokus untuk penyampaian materi di kelas yang dapat berpengaruh pada perkembangan keterampilan digital mahasiswa, seperti *Section Head* Kampus Merdeka yang bertanggung jawab terhadap atas keseluruhan berjalannya program dengan fokus utamanya mengenai bagaimana mahasiswa paham dengan kurikulum yang telah dibuat dan Mentor yang bertugas membimbing mahasiswa Studi Independen RevoU Batch 2 dari awal hingga berakhirnya program. *Section Manager* yang bertugas *maintance performance* keseluruhan *learning experience*.
3. *Instructor* yang bertugas mengajar mahasiswa Studi Independen RevoU Batch 2 dan memberikan *feedback* terhadap *Curriculum Team*.

Berikut ini adalah subjek pendukung dalam penelitian.

1. Mahasiswa Studi Independen Batch 2 adalah mahasiswa yang aktif selama kegiatan pembelajaran di RevoU seperti aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat serta mahasiswa yang pernah atau sedang mengikuti magang atau bekerja berkaitan dengan keempat modul yang ada di RevoU, yaitu *Tech Sales*, *Digital Marketing*, *Product Management*, dan *Data Analytics*.

Subjek penelitian memegang peranan penting dalam penelitian dimana subjek berperan untuk membantu mencari dan menemukan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti dalam waktu yang sesingkat mungkin dan menghindari adanya kejadian pengulangan informasi dan data. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam memilih subjek penelitian ini adalah *non-probability sampling* dan teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*, karena peneliti melakukan pemilihan subjek berdasarkan kriteria yang

Dwi Alfina Damayanti, 2023

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENINGKATAN KETERAMPILAN DIGITAL MAHASISWA (STUDI KASUS PADA REVOU)**

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

telah ditentukan sebelumnya agar mendapatkan informasi yang akurat, yakni pihak-pihak RevoU yang akan berpengaruh pada perkembangan keterampilan digital mahasiswa dan mahasiswa yang aktif saat dan setelah mengikuti kegiatan Studi Independen RevoU Batch 2.

### **3.2.2 Tempat Penelitian**

Penelitian mengenai “Analisis Faktor yang Mempengaruhi Peningkatan Keterampilan Digital Mahasiswa (Studi Kasus pada RevoU)” akan dilakukan di PT. Revolusi Cita Edukasi (RevoU) yang merupakan platform pembelajaran (EdTech) yang beralamat di Go Work Menara Rajawali, Ground Floor, Jl. DR. Ide Anak Agung Gede Agung, RT.5/RW.2, Kuningan, Jakarta, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12950. Adapun penelitian ini akan dilakukan secara daring melalui Zoom Meeting, Google Meet, atau WhatsApp.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian “Analisis Faktor yang Mempengaruhi Peningkatan Keterampilan Digital Mahasiswa (Studi Kasus pada RevoU)” dengan menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara mendalam (*in-depth interview*), dan studi dokumentasi.

Observasi dilakukan melalui aplikasi Zoom dengan didampingi oleh Mentor dan Section Manager. Wawancara mendalam dilakukan melalui aplikasi Zoom, WhatsApp, atau Google Meet dengan pihak-pihak RevoU dan mahasiswa Studi Independen batch 2 sesuai kriteria yang telah ditentukan. Studi dokumentasi dilakukan saat dan setelah berlangsungnya wawancara antara peneliti dengan informan.

Berdasarkan data yang peneliti peroleh, peneliti akan mencari keterkaitan data yang telah didapatkan untuk kemudian dikaitkan dan dibahas dengan kajian pustaka agar mendapatkan data berupa temuan penelitian yang memang relevan dan sesuai dengan tujuan penelitian yang peneliti lakukan. Berikut ini adalah teknik pengumpulan data yang akan peneliti lakukan selama kegiatan penelitian.

Dwi Alfina Damayanti, 2023

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENINGKATAN KETERAMPILAN DIGITAL MAHASISWA  
(STUDI KASUS PADA REVOU)**

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

### 3.3.1 Observasi

Peneliti dalam penelitian “Analisis Faktor yang Mempengaruhi Peningkatan Keterampilan Digital Mahasiswa (Studi Kasus pada RevoU)” melakukan observasi pada saat menjadi peserta dan saat menjadi alumni Studi Independen di RevoU dengan total durasi waktu observasi selama 6 bulan. Observasi adalah peneliti secara langsung berada di tempat penelitian untuk memperhatikan aktivitas dan perilaku setiap individu (J. W. Creswell, 2017, hlm. 224). Pendapat Creswell sejalan dengan (Sugiyono, 2013, hlm. 145) yang mengemukakan bahwa observasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan ketika penelitian berhubungan dengan proses kerja, perilaku manusia, dan gejala alam.

### 3.3.2 Wawancara Mendalam

Menurut Rahmat dalam (Nelma, 2022) teknik pengumpulan data wawancara mendalam (*in-depth interview*) adalah proses pengumpulan informasi melalui sesi tanya jawab tatap muka antara pewawancara dengan informan atau yang diwawancarai melalui aplikasi Zoom, WhatsApp, atau Google Meet selama 1 sampai 2 jam lebih, tanpa memperhatikan ada atau tidaknya panduan wawancara, dan proses informan terlibat dalam kehidupan sosial dalam periode waktu yang lama. Adapun informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. *Faculty Team* yang terdiri dari *Curriculum Team* dan *KM Vertical Owners* akan memberikan penjelasan mengenai penerapan modul di RevoU. Informasi yang ingin diperoleh dari *Faculty Team* di atas adalah informasi mengenai bagaimana proses pembuatan kurikulum, strategi pembelajaran, bagaimana penentuan awal modul yang akan dipelajari oleh mahasiswa, faktor apa saja yang dapat mempengaruhi dalam pengembangan keterampilan digital mahasiswa serta bagaimana penentuan dalam *capstone project* baik itu pada *brief*, peraturan, penilaian dan sebagainya. Dengan informasi yang diberikan oleh *Faculty Team* di atas, peneliti akan memperoleh pemahaman mengenai

bagaimana peran RevoU dalam mengembangkan keterampilan digital mahasiswa Studi Independen RevoU Batch 2.

2. *Team Learning Experience*, yaitu *Section Head* Kampus Merdeka, Mentor, dan *Section Manager*. *Section Head* Kampus Merdeka sebagai informan pada penelitian ini agar dapat mengetahui *jobdesk* secara umum dari *Faculty Team* untuk nantinya digali informasi lebih dalam mengenai peran mereka di RevoU dalam membekali keterampilan digital kepada mahasiswa. Sedangkan Mentor sebagai informan dalam penelitian ini agar dapat mengetahui apa saja faktor yang mempengaruhi dalam mengembangkan keterampilan digital mahasiswa, bagaimana mereka berperan dalam memberikan pengajaran terkait *tools* yang dipelajari di RevoU, dan apa saja kendala yang dihadapi selama membimbing mahasiswa serta bagaimana cara mereka mengatasi kendala tersebut. *Section Manager* sebagai informan untuk mengetahui bagaimana *performance Instructor*, Mentor, dan mahasiswa. Dengan informasi yang telah diberikan akan diperoleh pemahaman mengenai *jobdesk* secara umum *Faculty Team*, memahami bagaimana mentor membimbing mahasiswa, mengetahui seperti apa ketentuan dalam menyampaikan materi di kelas dan dengan cara apa mahasiswa bisa memperoleh pengalaman terbaik.
3. *Instructor* sebagai informan pada penelitian ini akan memberikan penjelasan bagaimana mereka menentukan dan mendemonstrasikan *tools* (keterampilan digital seperti Google Data Studio, Whimsical, dan lain-lain) yang akan diajarkan kepada mahasiswa di kelas.
4. Mahasiswa sebagai informan pada penelitian ini akan memberikan gambaran tingkat keterampilan digital mereka dan keterampilan digital abad-21 yang mana saja yang mereka kuasai.

Dengan dilakukannya wawancara yang mendalam, peneliti dapat mengeksplorasi dan menggali lebih dalam fokus penelitian yang dilakukan dibandingkan dengan teknik pengumpulan data lainnya. Dengan mematuhi aturan pedoman wawancara yang telah dibuat sebelumnya, pedoman wawancara yang

Dwi Alfina Damayanti, 2023

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENINGKATAN KETERAMPILAN DIGITAL MAHASISWA  
(STUDI KASUS PADA REVOU)**

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

berisi pertanyaan dapat berkembang tergantung kondisi di lapangan. Adapun jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini adalah wawancara terbuka, dimana peneliti dan subjek peneliti (informan) sebelum dilakukannya wawancara akan diberitahukan tujuan dari penelitian ini.

### **3.3.3 Studi Dokumentasi**

Studi dokumentasi adalah salah satu cara pengumpulan data dalam pendekatan kualitatif dengan memperhatikan atau menganalisis dokumen yang dibuat oleh subjek penelitian itu sendiri maupun oleh orang lain mengenai subjek penelitian (Abdussamad, 2021, hlm. 150). Dengan dilakukannya studi dokumentasi bertujuan untuk menyempurnakan hasil penelitian dari teknik pengumpulan data observasi dan wawancara mendalam. Studi dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data berupa foto, video, dan dokumen yang berhubungan dengan penelitian.

Pada penelitian ini, studi dokumentasi digunakan dengan cara mengumpulkan data atau dokumentasi mengenai informasi dari mahasiswa yang dianggap aktif selama kegiatan Studi Independen Batch 2 di RevoU dan *Faculty Team* kampus merdeka di RevoU yang berperan penting dalam terlaksananya kegiatan Studi Independen batch 2 di RevoU. Sehingga, dengan dilakukannya studi dokumentasi dapat menjadikan penelitian ini lebih akurat dan dapat dipertanggung jawabkan keasliannya. Adapun dokumen yang ingin penulis teliti adalah dokumen silabus yang dibuat oleh *Curriculum Team* dengan *feedback* yang diberikan oleh *Instructor* dan Mentor.

## **3.4 Validitas Data**

### **3.4.1 Triangulasi**

Triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang menggabungkan teknik pengumpulan data yang berbeda dengan sumber data yang ada dan dilakukan dengan terus-menerus hingga data yang diperoleh jenuh. Ketika peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan triangulasi, sebenarnya peneliti

Dwi Alfina Damayanti, 2023

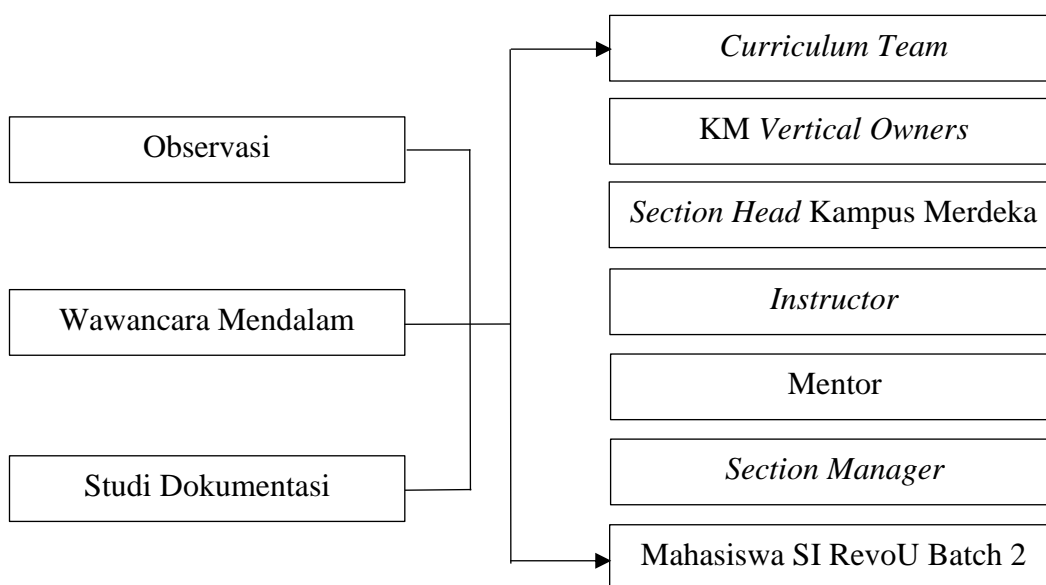
**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENINGKATAN KETERAMPILAN DIGITAL MAHASISWA  
(STUDI KASUS PADA REVOU)**

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

sekaligus melakukan uji kredibilitas data tersebut, yakni memverifikasi kredibilitas data menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda dan sumber data yang berbeda (Sugiyono, 2013). Triangulasi dibagi menjadi tiga, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan satu triangulasi, yakni triangulasi sumber.

### 3.4.2 Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber artinya peneliti menggunakan teknik yang sama untuk memperoleh data dari sumber yang berbeda-beda. Berikut ini adalah triangulasi sumber data.



Gambar 3.1 Triangulasi Sumber

(Sumber: Dimodifikasi dari Sugiyono, 2013)

Dalam penelitian ini, triangulasi digunakan untuk menguji keabsahan mengenai peran RevoU dalam mengembangkan keterampilan digital mahasiswa Studi Independen batch 2. Peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi dari berbagai sumber seperti *Faculty Team* RevoU yang terdiri dari *Curriculum Team* dan *KM Vertical Owners*, *Learning*

Dwi Alfina Damayanti, 2023

ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENINGKATAN KETERAMPILAN DIGITAL MAHASISWA  
(STUDI KASUS PADA REVOU)

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

*Experience* yang terdiri dari *Section Head* Kampus Merdeka, Mentor, dan *Section Manager, Instructor*, serta Mahasiswa Studi Independen RevoU Batch 2.

### **3.5 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan suatu hal yang perlu ada di dalam sebuah penelitian. Menurut Arikunto (dalam Nasution, 2016), instrumen penelitian memiliki kedudukan yang strategis dalam seluruh kegiatan penelitian dan memiliki peran yang sangat penting. Instrumen penelitian bergantung pada jenis data yang dibutuhkan dan relevan dengan masalah penelitian yang dibahas. Keberadaan instrumen penelitian termasuk ke dalam bagian metode penelitian dan tidak dapat dipisahkan, karena instrumen penelitian adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan, mengkaji, dan mempelajari permasalahan yang dibahas. Instrumen penelitian bergantung pada jenis data yang dibutuhkan dan masalah penelitian yang diangkat. Pada penelitian ini, peneliti adalah instrumen utama dan menggunakan dua instrumen penelitian lain, yaitu instrumen penelitian observasi dan instrumen penelitian wawancara.

#### **3.5.1 Observasi**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mencari data dari sumber berupa aktivitas, tempat, atau rekaman gambar (Nugrahani, 2014). Kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Mengamati kegiatan belajar mengajar di RevoU.
2. Mengamati cara RevoU dalam menghadapi permasalahan peserta Studi Independen batch 2.
3. Evaluasi yang dilakukan RevoU untuk memperbaiki kekurangan dan kendala yang dihadapi selama pelaksanaan Studi Independen batch 2.

Berikut ini adalah instrumen observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian “Peran RevoU dalam Mengembangkan Keterampilan Digital Mahasiswa Studi Independen Batch 2”.

Dwi Alfina Damayanti, 2023

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENINGKATAN KETERAMPILAN DIGITAL MAHASISWA  
(STUDI KASUS PADA REVOU)**

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



Tabel 3.1 Instrumen Observasi

No.	Aspek yang Diamati	Aspek yang akan di Observasi dan di Wawancara
1.	Profil RevoU	a. Latar belakang dibentuknya RevoU. b. Visi dan misi RevoU. c. Cara RevoU mengatasi permasalahan yang terjadi. d. Tujuan dan strategi mencapai tujuan RevoU. e. Sifat dan jenis kegiatan RevoU. f. Teknologi yang digunakan RevoU. g. Peran <i>Faculty Team</i> dan <i>Learning Experience</i> .
2.	Keterampilan Digital Informasi	a. Penggunaan internet untuk mempelajari dan mencari informasi tentang <i>Tech Sales</i> , <i>Digital Marketing</i> , <i>Product Management</i> , dan <i>Data Analyst</i> . b. Cara mengecek kebenaran suatu informasi.
3.	Keterampilan Digital Komunikasi	a. Komunikasi yang efektif saat berdiskusi dan presentasi. b. Memberikan ide atau pendapat dalam kelompok. c. Terampil menyajikan informasi dalam bentuk Power Point atau menggunakan <i>chart</i> . d. Jenis konten yang biasanya di <i>share</i> ke orang lain. e. Penggunaan media sosial untuk pembaruan status, posting foto, video, menulis komentar. f. Membuat blog.
4.	Keterampilan Digital Kolaborasi	Penggunaan <i>tools</i> untuk mengobrol, bertukar ide/pikiran, dan mengerjakan <i>Capstone Project</i> .

Dwi Alfina Damayanti, 2023

ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENINGKATAN KETERAMPILAN DIGITAL MAHASISWA  
(STUDI KASUS PADA REVOU)

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

No.	Aspek yang Diamati	Aspek yang akan di Observasi dan di Wawancara
5.	Keterampilan Digital Berpikir Kritis	Mampu menemukan dan memecahkan masalah dalam <i>Capstone Project</i> .
6.	Keterampilan Digital Kreatif	a. Mampu membuat <i>campaign</i> ( <i>campaign ideation</i> dan <i>campaign creation</i> ). b. Mampu membuat content ( <i>content pillar</i> dan <i>content creation</i> ).
7.	Keterampilan Masalah secara Digital	a. Mampu menganalisis masalah menggunakan TIK. b. Mampu <i>sharing</i> pengetahuan untuk menemukan masalah.
8.	Keterampilan Digital Dasar	a. Mampu menggunakan <i>smartphone</i> . b. Mampu menggunakan <i>computer</i> . c. Mampu menggunakan layar sentuh. d. Mampu menggunakan keyboard. e. Mampu mengoperasikan aplikasi pengolah kata (Ms. Office). f. Mampu mengoperasikan aplikasi perangkat lunak tertentu. g. Mampu membuat profil <i>professional</i> di LinkedIn. h. Mampu melakukan <i>setting</i> di akun digital. i. Mampu menggunakan google, Email, dan media sosial sebagai alat komunikasi.
9.	Keterampilan Digital Menengah	a. Mengetahui dasar-dasar bahasa pemrograman, seperti membaca kode pemrograman.

Dwi Alfina Damayanti, 2023

ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENINGKATAN KETERAMPILAN DIGITAL MAHASISWA  
(STUDI KASUS PADA REVOU)

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

No.	Aspek yang Diamati	Aspek yang akan di Observasi dan di Wawancara
		<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Mampu memanipulasi data dengan visual dasar.</li> <li>c. Mampu membuat desain grafis digital.</li> <li>d. Mampu publikasi digital.</li> <li>e. Mengetahui <i>Digital Marketing</i>.</li> </ul>
10.	Keterampilan Digital Terampil	Terlibat dalam peningkatan atau penciptaan teknologi seperti <i>Virtual Reality (VR)</i> , Big Data, AI, Kewirausahaan Digital, dan lain-lain.
11.	Strategi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Jenis strategi pembelajaran yang digunakan.</li> <li>b. Tujuan pembelajaran di RevoU.</li> <li>c. Bahan dan materi pembelajaran di RevoU.</li> <li>d. Metode pembelajaran di RevoU.</li> <li>e. Media pembelajaran di RevoU.</li> <li>f. Cara evaluasi di RevoU.</li> </ul>

### 3.5.2 Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam adalah teknik utama yang digunakan untuk menggali dan memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data sebanyak-banyaknya, lengkap, dan mendalam (Nugrahani, 2014). Berikut ini adalah instrumen penelitian wawancara yang peneliti lakukan.

**Tabel 3.2 Instrumen Wawancara**

Fokus Penelitian	Dimensi	Indikator	Item Pertanyaan	Keterangan
Faktor-faktor dalam	Faktor Internal.	Visi.	1	<i>Section Head</i> Kampus Merdeka.

Dwi Alfina Damayanti, 2023

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENINGKATAN KETERAMPILAN DIGITAL MAHASISWA (STUDI KASUS PADA REVOU)**

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

<b>Fokus Penelitian</b>	<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item Pertanyaan</b>	<b>Keterangan</b>	
mengembangkan keterampilan digital mahasiswa.		Misi.	2-9	<i>Section Head</i> Kampus Merdeka.	
		Tujuan.	10	<i>Section Head</i> Kampus Merdeka.	
		Strategi Pencapaian Tujuan.	11-14	<i>Section Head</i> Kampus Merdeka.	
		Sifat dan Jenis Kegiatan.	15	<i>Section Head</i> Kampus Merdeka.	
		Jenis Teknologi yang digunakan.	16-18	<i>Section Head</i> Kampus Merdeka.	
	Faktor Eksternal.	Kebijakan Pemerintah.	19-21	<i>Section Head</i> Kampus Merdeka.	
		Sosio-Budaya Masyarakat.	22-23	<i>Section Head</i> Kampus Merdeka.	
		Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.	24	<i>Section Head</i> Kampus Merdeka.	
	Peran RevoU.	Peran Aktif.	Peran aktif adalah peran yang diberikan anggota kelompok berdasarkan kedudukannya dalam kelompok sebagai kegiatan kelompok.	1	<i>Curriculum Team, KM Vertical Owners, Section Head</i> Kampus Merdeka, Mentor, <i>Instructor</i> , dan <i>Section Manager</i> .
		Peran Partisipatif.	Peran partisipatif adalah peran yang	2-6	<i>Curriculum Team, KM Vertical</i>

Dwi Alfina Damayanti, 2023

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENINGKATAN KETERAMPILAN DIGITAL MAHASISWA (STUDI KASUS PADA REVOU)**

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

<b>Fokus Penelitian</b>	<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item Pertanyaan</b>	<b>Keterangan</b>
		diberikan anggota kelompok pada kelompoknya yang memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi kelompok tersebut.		<i>Owners, Section Head</i> Kampus Merdeka, Mentor, <i>Instructor</i> dan <i>Section Manager</i> .
Keterampilan Digital.	Keterampilan Digital Informasi.	Menjadikan internet untuk mempelajari hal yang baru dan mencari informasi tentang <i>Tech Sales, Digital Marketing, Product Management,</i> dan <i>Data Analytics</i> .	1-5	Mahasiswa.
		Memeriksa ulang kesahihan atau kebenaran informasi.	6	Mahasiswa.
	Keterampilan Digital Komunikasi.	Memahami cara berkomunikasi yang tepat dan efektif di Email, LinkedIn, dan Slack serta mampu menyajikan informasi.	7-9	Mahasiswa.
		Mampu berbagi ide dan pendapat dalam	10-12	Mahasiswa.

Dwi Alfina Damayanti, 2023

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENINGKATAN KETERAMPILAN DIGITAL MAHASISWA (STUDI KASUS PADA REVOU)**

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

Fokus Penelitian	Dimensi	Indikator	Item Pertanyaan	Keterangan
		kelompok yang telah dibagikan secara <i>online</i> menggunakan <i>tools</i> yang diajarkan.		
		Mempunyai keterampilan mempertahankan komunikasi sesama antar anggota kelompok atau sesama peserta SI RevoU Batch 2.	13-19	Mahasiswa.
		Berbagi konten <i>online</i> dan media <i>online</i> , seperti pembaruan status, postingan, foto, video, dan menulis komentar.	20-29	Mahasiswa.
		Menggunakan perangkat lunak kolaborasi untuk mengobrol, bertukar ide, mengerjakan <i>capstone project</i> selama mengikuti Studi Independen Batch 2.	30-35	Mahasiswa.

Dwi Alfina Damayanti, 2023

ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENINGKATAN KETERAMPILAN DIGITAL MAHASISWA  
(STUDI KASUS PADA REVOU)

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

<b>Fokus Penelitian</b>	<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item Pertanyaan</b>	<b>Keterangan</b>
	Keterampilan Digital Berpikir Kritis.	Menemukan dan memecahkan masalah dalam <i>capstone project</i> di setiap modul yaitu <i>Tech Sales, Digital Marketing, Product Management, dan Data Analyst.</i>	36-38	Mahasiswa.
	Keterampilan Digital Kreatif.	Membuat <i>campaign, content pillar, case problem, campaign ideation, campaign creation, content creation</i> dengan <i>tools</i> yang tepat.	39-42	Mahasiswa.
	Keterampilan Pemecahan Masalah secara Digital.	Keterampilan digital pemecahan masalah adalah kemampuan untuk menganalisis situasi masalah dengan menggunakan TIK dan <i>sharing</i> pengetahuan untuk menemukan solusi dari masalah tersebut.	43-45	Mahasiswa.

Dwi Alfina Damayanti, 2023

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENINGKATAN KETERAMPILAN DIGITAL MAHASISWA (STUDI KASUS PADA REVOU)**

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

<b>Fokus Penelitian</b>	<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item Pertanyaan</b>	<b>Keterangan</b>
Tingkatan Keterampilan Digital	Keterampilan Digital Dasar.	Keterampilan digital dasar meliputi pengetahuan tentang penggunaan <i>smartphone</i> , komputer, termasuk menggunakan layar sentuh dan keyboard, aplikasi pengolah kata dan mengoperasikan perangkat lunak tertentu, membuat profil yang <i>professional</i> secara <i>online</i> , mampu melakukan pengaturan privasi di akun digital, menggunakan google atau mesin pencari serta memanfaatkan Email dan media sosial sebagai alat komunikasi digital saat ini.	1-5	Mahasiswa.
	Keterampilan Digital Menengah.	Mengetahui dasar-dasar tentang bahasa pemrograman, seperti	6-10	Mahasiswa.

Dwi Alfina Damayanti, 2023

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENINGKATAN KETERAMPILAN DIGITAL MAHASISWA (STUDI KASUS PADA REVOU)**

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



Fokus Penelitian	Dimensi	Indikator	Item Pertanyaan	Keterangan
		membaca kode pemrograman, mampu memanipulasi data dengan visual dasar, membuat desain grafis digital, publikasi digital, mengetahui <i>Digital Marketing</i> , dan lain-lain.		
	Keterampilan Digital Terampil.	Keterampilan digital tingkat terampil memungkinkan seseorang untuk terlibat dalam peningkatan atau penciptaan teknologi digital itu sendiri yang di dalamnya meliputi keterampilan pemrograman dan aspek lain terkait pengetahuan multidisiplin. Contohnya adalah <i>virtual reality</i> , big data, kecerdasan buatan atau <i>Artificial</i>	11-13	Mahasiswa.

Dwi Alfina Damayanti, 2023

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENINGKATAN KETERAMPILAN DIGITAL MAHASISWA (STUDI KASUS PADA REVOU)**

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

<b>Fokus Penelitian</b>	<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item Pertanyaan</b>	<b>Keterangan</b>
		<i>Intelligence</i> (AI), kewirausahaan digital, dan lain-lain.		
Strategi Pembelajaran	Strategi pembelajaran yang efektif.	Jenis strategi pembelajaran.	1-4	<i>Curriculum Team.</i>
		Tujuan Pembelajaran.	5-7	<i>Curriculum Team.</i>
		Bahan dan Materi Pembelajaran.	8-10	<i>Curriculum Team.</i>
		Metode pembelajaran.	11-14	<i>Curriculum Team.</i>
		Media Pembelajaran.	15-17	<i>Curriculum Team.</i>
		Evaluasi.	18-20	<i>Curriculum Team.</i>

(Sumber: Diolah oleh peneliti, 2023)

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah mengacu pada Miles dan Hubberman (1992) dalam (Fadli, 2021), yakni sebagai berikut.

#### 3.6.1 Reduksi Data (*Reduction*)

Tahap reduksi data adalah meringkas, memilih hal-hal yang penting dan yang ingin difokuskan, mencari pola, serta mengabaikan yang dianggap tidak penting. Dalam tahap ini, artinya akan ada gambaran yang jelas sehingga mempermudah peneliti dalam melakukan pengumpulan data berikutnya dan bila diperlukan akan mencari lagi.

Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran khusus yang memudahkan peneliti untuk menganalisis data mengenai bagaimana peran RevoU dalam mengembangkan keterampilan digital mahasiswa Studi Independen Batch 2.

Dwi Alfina Damayanti, 2023

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENINGKATAN KETERAMPILAN DIGITAL MAHASISWA (STUDI KASUS PADA REVOU)**

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

### **3.6.2 Penyajian Data (*Data Display*)**

Setelah melakukan reduksi data, tahap selanjutnya adalah penyajian data. Pada tahap ini dilakukan penyajian data dalam bentuk deskripsi, bagan dan sejenisnya. Penyajian data ini dilakukan agar mudah memahami apa yang terjadi.

Berdasarkan data yang sudah didapatkan dari hasil reduksi yang telah di saring akan dijelaskan dalam bentuk naratif, sehingga data yang disajikan akan memudahkan peneliti dalam memahami data yang telah diperoleh mengenai peran RevoU dalam mengembangkan keterampilan digital mahasiswa Studi Independen batch 2.

### **3.6.3 Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*)**

Menurut Miles dan Huberman, tahap terakhir dari analisis data adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi. Pada tahap ini merupakan kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan mengalami perkembangan apabila terdapat bukti yang kuat di tahap pengumpulan data selanjutnya. Penarikan kesimpulan ini dijelaskan oleh peneliti melalui pernyataan yang singkat dan mudah dipahami. Kesimpulan yang diberikan tentunya sesuai tujuan penelitian yang dilakukan agar dapat menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya.