

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang memiliki tujuan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu melalui teknik pengumpulan data berupa instrumen penelitian serta menguji hipotesis melalui analisis data yang bersifat statistik (Sugiyono, 2018). Maka pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini digunakan dalam menganalisis fakta, masalah, dan fenomena yang kemudian menghasilkan data berupa angka. Alasan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif karena pendekatan ini dirasa tepat dalam menjawab berbagai masalah yang telah disusun dalam rumusan masalah mengenai *Cyber Culture* dalam pembelajaran IPS dan kemampuan literasi digital peserta didik sehingga data yang diperoleh bersifat konkrit dan terukur. Selain itu, pendekatan kuantitatif juga dapat memberikan hasil hubungan sebab akibat secara objektif berdasarkan sampel yang diteliti.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional. Menurut Sukardi (2021) metode penelitian korelasional adalah penelitian yang melibatkan proses pengumpulan data guna menentukan hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih. Penelitian korelasional dikatakan mirip dengan penelitian *ex-postfacto* karena penelitian korelasional dilakukan setelah fenomena terjadi sehingga peneliti tidak dapat melakukan manipulasi atau perlakuan terhadap variabel yang diteliti. Metode ini menjadi metode penting dalam dunia pendidikan karena biasanya digunakan untuk menganalisis hubungan guru dengan peserta didik, materi dengan evaluasi pembelajaran, pembelajaran dengan keterampilan peserta didik dan lainnya (Ibrahim et al., 2018). Selain itu, Duli (2019) mengungkapkan bahwa metode korelasional memberikan perspektif baru dalam memahami berbagai hubungan dan serangkaian alat analitik baru untuk menghitung dan membuat perkiraan tentang suatu hubungan sebab akibat. Penelitian korelasional menggunakan statistik inferensial dalam menentukan signifikansi statistik. Kemudian hasil penelitian dievaluasi melalui validitas kesimpulan statistik dan validitas eksternal.

Alasan peneliti menggunakan metode korelasional yaitu agar peneliti dapat mengetahui hubungan antara fenomena *Cyber Culture* dalam pembelajaran IPS dengan kemampuan literasi digital peserta didik serta pengaruh keduanya dengan fokus penelitian yang dikaji berdasarkan data numerikal. Metode ini juga menekankan pada penentuan tingkat hubungan yang didapatkan untuk selanjutnya digunakan dalam melakukan prediksi yaitu adakah keterhubungan dan pengaruh antara *Cyber Culture* dalam pembelajaran IPS terhadap kemampuan literasi digital peserta didik di SMP Negeri 50 Bandung berdasarkan perhitungan koefisien korelasi, pengujian hipotesis dan menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 50 Bandung yang berlokasi di Jalan Pasir Jati No 12, Kelurahan Cigending, Kecamatan Ujung Berung, Kota Bandung. Alasan pemilihan lokasi tersebut karena SMP Negeri 50 Bandung merupakan salah satu sekolah favorit di Kota Bandung bagian Timur yang mana sudah menerapkan sistem digitalisasi dalam proses pembelajarannya, mulai dari aktivitas *searching*, penyampaian materi menggunakan *power point* interaktif sampai pada penggunaan *smartphone* dalam kegiatan asesmen.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal ditemukan bahwa kemampuan literasi digital di SMP Negeri 50 Bandung masih belum merata. Sekolah ini memiliki jumlah kelas cukup banyak yaitu 11 kelas dari setiap angkatannya serta berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, pembelajaran IPS di SMP Negeri 50 Bandung banyak menggunakan internet sebagai sumber belajar. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari “*Cyber Culture* dalam Pembelajaran IPS (variabel X)” dan “Kemampuan Literasi Digital (variabel Y)”.

Adapun indikator dari *Cyber Culture* dalam Pembelajaran IPS merujuk pada hukum *Cyber Culture* dari Lemos (2006) yaitu kebebasan pengirim, koneksi jaringan dan konfigurasi ulang budaya. Sedangkan indikator pada kemampuan literasi digital peserta didik merujuk pada komponen literasi digital yang dirumuskan oleh Trilling & Fadel (2009) dalam bukunya yang berjudul “21th Century Skills” yaitu (1) literasi informasi, (2) literasi media, dan (3) literasi ICT.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan ialah peserta didik kelas 7, 8 dan 9 di SMP Negeri 50 Bandung yang terdiri dari 1.169 peserta didik. Berikut rincian jumlah peserta didik dari kelas 7, 8 dan 9 di SMP Negeri 50 Bandung.

Tabel 3.1 Jumlah Peserta Didik di SMP Negeri 50 Bandung

| No | Tingkatan Kelas | Jenis Kelamin | | Jumlah Peserta Didik |
|----------------------------|-----------------|---------------|------------|----------------------|
| | | Laki-laki | Perempuan | |
| 1 | Kelas 7 | 202 | 192 | 394 |
| 2 | Kelas 8 | 205 | 191 | 396 |
| 3 | Kelas 9 | 180 | 199 | 379 |
| Total Peserta Didik | | 587 | 582 | 1.169 |

(Sumber : Data Sekolah, 2024)

Sedangkan penentuan sampel menggunakan teknik *proportional stratified random sampling* karena peneliti akan mengambil sampel secara acak sesuai dengan proporsinya pada kelas 7, 8 dan 9. Maka sampling ditentukan dengan rumus slovin dengan presisi sebesar 5%.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

N = jumlah populasi

n = jumlah sampel

e = persentase kelonggaran ketelitian

1 = konstanta

Adapun perhitungan sampel berdasarkan rumus Slovin sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{1.169}{1 + 1.169 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{1.169}{1 + 1.169 (0,0025)}$$

$$n = \frac{1.169}{1 + 2,9225}$$

$$n = \frac{1.169}{3,9225}$$

$$n = 298,024 \approx 300$$

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Slovin, jumlah sampel penelitian yang diambil dari total populasi 1.169 peserta didik yaitu sebanyak 300 peserta didik. Teknik pengambilan sampel dilakukan pada kelas 7, 8 dan 9 di SMP Negeri 50 Bandung yang terbagi menjadi 11 kelas tiap tingkatannya. Kemudian dilakukan pengundian dan peserta didik yang terdapat dalam kelas yang terpilih digunakan seluruhnya sebagai sampel penelitian. Berikut rincian pembagian sebagai di masing-masing tingkatan kelas.

Tabel 3.2 Pembagian Sampel

| No | Tingkatan Kelas | Sampel |
|--------------|-----------------|--|
| 1 | Kelas 7 | $\frac{394}{1.169} \times 300 = 101$ peserta didik |
| 2 | Kelas 8 | $\frac{396}{1.169} \times 300 = 102$ peserta didik |
| 3 | Kelas 9 | $\frac{379}{1.169} \times 300 = 97$ peserta didik |
| Total | | 300 peserta didik |

3.4 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan tahapan penelitian korelasional yang meliputi (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) tahap pembuatan laporan yang dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

- a. Tahap perencanaan, di mana dalam tahap ini akan dilakukan pembuatan rancangan penelitian mulai dari (1) menentukan masalah yaitu mengenai maraknya penggunaan internet dalam proses pembelajaran yang berpotensi mempengaruhi kemampuan literasi digital peserta didik, (2) melakukan riset pendahuluan meliputi *Cyber Culture* dan Kemampuan Literasi Digital, (3) mengidentifikasi dan merumuskan masalah, (4) merumuskan hipotesis, (4) menentukan variabel, (5) menentukan metode yaitu dengan metode kuantitatif korelasional, (6) membuat instrumen yang hendak digunakan, serta (7) menentukan sumber data yaitu melalui data primer dan data sekunder.
- b. Tahap pelaksanaan, dalam tahap ini mulai dilakukan penelitian, tahapan pelaksanaan terdiri dari (1) proses pengumpulan data menggunakan angket

yang disebar kepada peserta didik kelas 7, 8, dan 9 di SMP Negeri 50 Bandung berdasarkan model *proportional stratified random sampling*, (2) analisis data dan pengolahan data menggunakan teknik statistik dengan bantuan IBM SPSS *Statistic 26*.

- c. Tahap pembuatan laporan, pada tahap ini dilakukan pelaporan berupa penyampaian hasil penelitian yang disajikan dalam bentuk deskriptif beserta aktivitas penyuntingan.

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah atribut yang diberikan peneliti pada suatu objek untuk kemudian dipelajari dan ditarik kesimpulannya sehingga menjadi penunjuk dalam penelitian. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Definisi Operasional Variabel X

| Konsep <i>Cyber Culture</i> dalam Pembelajaran IPS | Indikator | Definisi Operasional | Sub-Indikator | |
|--|--------------------|---|---|---|
| <i>Cyber Culture</i> dalam pembelajaran IPS merupakan representasi dari keberadaan media digital yang mengarahkan peserta didik untuk menggabungkan pengetahuan dari berbagai bidang hingga menjadi produk | Kebebasan Pengirim | Kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan diri dalam pembelajaran IPS melalui media digital | Membagikan hasil tugas di media digital | |
| | | | Membagikan aktivitas pembelajaran IPS di media digital | |
| | | | Kebiasaan menggunakan media digital dalam pembelajaran di kelas | |
| | Koneksi Jaringan | | Kemampuan peserta didik untuk terhubung satu sama lain secara virtual | Mampu melakukan diskusi secara <i>online</i> |
| | | | | Mampu membagikan informasi secara <i>online</i> |
| | | | | |

| | | | |
|--|---------------------------------|---|---|
| <p>materi pembelajaran <i>online</i> sebagai sarana pembelajaran interaktif yang mana penggunaannya memiliki ruang tersendiri untuk terhubung dengan pengguna lainnya di berbagai belahan dunia</p> <p>Lemos (2006) merumuskan hukum <i>Cyber Culture</i> yang mencakup (1) kebebasan pengirim, (2) koneksi jaringan, dan (3) konfigurasi ulang budaya</p> | <p>Konfigurasi Ulang Budaya</p> | <p>Kemampuan peserta didik dalam mengelola akun media digital</p> | <p>Menggunakan dan mengelola akun media digital</p> |
|--|---------------------------------|---|---|

Tabel 3.4 Definisi Operasional Variabel Y

| Konsep Kemampuan Literasi Digital | Indikator | Definisi Operasional | Sub-Indikator |
|---|--------------------|--|--|
| Kemampuan literasi digital merupakan kemampuan dalam mengoperasikan media digital | Literasi Informasi | Kemampuan peserta didik dalam mengakses dan mengevaluasi informasi | <p>Mampu mengakses informasi secara efektif dan efisien</p> <p>Mampu mengevaluasi informasi secara kompeten dan kritis</p> |

| | | | |
|---|----------------|---|---|
| serta kemampuan memahami berbagai informasi secara cermat yang kemudian diintegrasikan dalam kehidupan nyata guna meningkatkan pengetahuan dan kualitas diri. Trilling & Fadel (2009) dalam bukunya yang berjudul “21th Century Skills” mengungkapkan bahwa literasi digital meliputi tiga komponen yaitu (1) literasi informasi, (2) literasi media, dan (3) literasi ICT | Literasi Media | Kemampuan peserta didik dalam mengakses dan menciptakan sesuatu dalam berbagai platform | Mampu mengoperasikan dan memahami informasi |
| | Literasi ICT | Kemampuan peserta didik dalam menganalisis media | Memiliki kemampuan <i>editing</i> |
| | | | Mampu menerapkan etika dasar dalam menggunakan media |
| | | | Mampu menginterpretasikan media dalam kehidupan sehari-hari |

3.6 Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, studi dokumen dan angket terhadap subjek di SMP Negeri 50 Bandung. Berikut penjelasan dari masing-masing instrumen :

- a. Observasi merupakan suatu kegiatan yang tersusun secara kompleks dari berbagai proses biologis dan psikologis dan yang terpenting dari proses observasi adalah proses pengamatan dan ingatan (Sutrisno, 1975). Dalam hal ini, peneliti melakukan observasi di SMP Negeri 50 Bandung berkaitan dengan penggunaan *handphone* oleh peserta didik dan aktivitas pembelajaran IPS di

kelas 7, 8 dan 9. Proses observasi dilakukan saat peneliti mengikuti aktivitas pembelajaran bersama guru mata pelajaran IPS.

- b. Studi Dokumen merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk mengetahui suatu informasi berdasarkan arsip, dokumen, surat, foto dan lain sebagainya yang dimiliki oleh SMP Negeri 50 Bandung.
- c. Angket (kuesioner) merupakan seperangkat pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab sesuai dengan keadaan atau pengalamannya (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini, pernyataan yang disajikan bersifat tertutup yang mana peneliti menyajikan jawaban untuk dipilih salah satu oleh responden. Pernyataan yang diajukan berdasarkan indikator penelitian sebagai sumber data primer. Penyebaran angket dilakukan secara daring dengan menggunakan *Google Form* namun peneliti mendatangi secara langsung lokasi penelitian untuk memastikan efektivitas penyebaran angket di SMP Negeri 50 Bandung. Adapun pengukuran variabel menggunakan **skala SSHA** (*Survey of Study Habits and Attitudes*) dengan maksud untuk mengukur bagaimana kebiasaan responden menggunakan *Cyber* dalam pembelajaran IPS dan bagaimana kemampuan literasi digital responden yang dilihat dari aktivitas sehari-hari.

Adapun pernyataan dalam kuesioner berjumlah 30 butir yang terdiri dari 15 pernyataan untuk variabel X dan 15 pernyataan untuk variabel Y. Butir-butir pernyataan dalam kuesioner didasarkan pada hasil operasionalisasi setiap variabel dalam definisi operasional. Berikut kisi-kisi instrumen yang sudah peneliti susun :

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Variabel X

| Variabel X | Indikator | Sub Indikator | Pernyataan | A Item |
|---|--------------------|---|---|--------|
| <i>Cyber Culture</i> dalam Pembelajaran IPS | Kebebasan Pengirim | Membagikan hasil tugas di media digital | Saya mengunggah hasil tugas IPS di media digital tanpa diperintah oleh guru | 1 |
| | | | Saya mengunggah hasil tugas di media digital yang | 2 |

| | | | | |
|---|--|---|--|---|
| representasi dari keberadaan media digital yang mengarahkan peserta didik untuk menggabungkan pengetahuan dari berbagai bidang hingga menjadi produk materi pembelajaran <i>online</i> sebagai sarana pembelajaran interaktif yang mana penggunaannya memiliki ruang tersendiri untuk terhubung dengan pengguna lainnya di berbagai belahan dunia | | | berkaitan dengan materi IPS | |
| | | | Guru saya memberikan tanggapan terhadap unggahan tugas yang saya posting | 3 |
| | | Membagikan aktivitas pembelajaran IPS di media digital | Saya merekam aktivitas pembelajaran di kelas menggunakan <i>smartphone</i> | 4 |
| | | | Saya membuat kompilasi video aktivitas pembelajaran jika metode pembelajarannya menyenangkan | 5 |
| | | | Saya mengunggah video hasil kompilasi tersebut di media digital | 6 |
| | | Kebiasaan menggunakan media digital dalam pembelajaran di kelas | Saya memilih <i>Google Search</i> untuk mencari materi | 7 |
| | | | Guru mengizinkan saya menggunakan <i>Google Search</i> untuk mencari materi ketika pembelajaran sedang berlangsung | 8 |
| | | | Saya melakukan validasi informasi yang ditemukan kepada guru | 9 |

| | | | | |
|--|--------------------------|--|---|----|
| | Koneksi Jaringan | Mampu melakukan diskusi online | Saya dan rekan-rekan membahas tugas terlebih dahulu melalui platform media digital sebelum melakukan kerja kelompok | 10 |
| | | | Semua anggota kelompok memberikan respon atau pendapat saat proses diskusi berlangsung | 11 |
| | | Mampu membagikan informasi secara online | Guru membagikan informasi tugas melalui platform media digital | 12 |
| | | | Saya menyebarkan materi pembelajaran dari <i>Google Search</i> kepada rekan yang lain | 13 |
| | Konfigurasi Ulang Budaya | Menggunakan dan mengelola akun media digital | Saya menggunakan satu akun <i>Google</i> untuk berbagai media digital | 14 |
| | | | Saya membuat kata sandi berbeda pada setiap media digital yang dimiliki | 15 |

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Variabel Y

| Variabel Y | Indikator | Sub Indikator | Pernyataan | A item |
|---|--------------------|--|--|--------|
| Kemampuan Literasi Digital Kemampuan literasi digital merupakan kemampuan dalam mengoperasikan media digital serta kemampuan memahami berbagai informasi secara cermat yang kemudian diintegrasikan dalam kehidupan nyata guna meningkatkan pengetahuan dan kualitas diri. | Literasi Informasi | Mampu mengakses informasi secara efektif dan efisien | Saya merasa lebih mudah mendapatkan informasi dari media digital | 1 |
| | | | <i>Google Search</i> menyajikan banyak informasi yang saya butuhkan secara cepat | 2 |
| | | Mampu mengevaluasi informasi secara kompeten | Saya mengumpulkan banyak sumber untuk mendalami satu informasi | 3 |
| | | | Saya sangat memahami informasi apabila telah membaca dari berbagai sumber yang terkumpul | 4 |
| | Literasi Media | Mampu mengoperasikan dan memahami informasi | Saya mampu mengunduh dan mengunggah file ke dalam berbagai media digital | 5 |
| | | | Saya mampu memahami informasi yang disajikan dalam bentuk infografis | 6 |
| | | Memiliki kemampuan <i>editing</i> | Saya mengembangkan kemampuan | 7 |

| | | | | |
|--|--------------|--|--|----|
| | | | editing dengan terus membuat konten | |
| | | | Saya menggunakan lebih dari satu aplikasi editing dalam membuat suatu konten | 8 |
| | Literasi ICT | Mampu menerapkan etika dasar dalam menggunakan media digital | Saya mengunggah konten yang bersifat pribadi | 9 |
| | | | Saya mengutarakan pendapat pada laman informasi dengan bahasa yang sopan | 10 |
| | | | Saya menyeleksi siapa saja yang dapat melihat kehidupan saya di media sosial | 11 |
| | | Mampu menginterpretasikan media dalam kehidupan sehari-hari | Saya mempertimbangkan terlebih dahulu sebelum membagikan informasi ke banyak orang | 12 |
| | | | Saya menyesuaikan cara berkomunikasi agar lawan bicara tidak tersinggung | 13 |
| | | | Saya mencantumkan sumber saat membagikan informasi | 14 |

| | | | | |
|--|--|--|---|----|
| | | | Saya memahami kepada siapa saja informasi perlu dibagikan | 15 |
|--|--|--|---|----|

Dalam instrumen tersebut responden juga diberi lima alternatif jawaban yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.7 Alternatif Jawaban

| Alternatif Jawaban | Bobot Nilai | |
|--------------------|-------------|---------|
| | Positif | Negatif |
| Selalu | 5 | 1 |
| Sering | 4 | 2 |
| Kadang-Kadang | 3 | 3 |
| Jarang | 2 | 4 |
| Tidak Pernah | 1 | 5 |

Selanjutnya, peneliti melakukan uji instrumen yang terdiri dari uji validitas dan reliabilitas pada satu kelas yaitu kelas 9G yang berjumlah 35 peserta didik. Standar penetapan tingkat keandalan instrumen dilihat dari nilai *Cronbach`s Alpha* lebih dari 0,60.

Selain menggunakan angket, peneliti juga mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara. Observasi dan wawancara dilakukan sebagai tahapan awal sebelum melakukan penyebaran angket. Wawancara dilakukan terhadap guru IPS dari kelas 7 – 9 dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan internet dalam pembelajaran IPS dan kondisi literasi digital peserta didik di SMP Negeri 50 Bandung yang terlihat selama pembelajaran IPS berlangsung.

Sedangkan pengumpulan data sekunder berasal dari studi literatur yang digunakan berupa buku, jurnal nasional, jurnal internasional dan hasil penelitian sebelumnya serta berbagai macam karya tulis ilmiah lainnya. Studi literatur digunakan untuk memperkuat landasan peneliti dan hasil penelitian terkait penggunaan jenis *Google Search* sebagai bentuk fenomena *Cyber Culture* dalam proses pembelajaran IPS dan kemampuan literasi digital yang dimiliki oleh peserta didik tingkat Sekolah Menengah Pertama. Penjelasan terkait sumber dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

Tabel 3.8 Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

| No | Kebutuhan Data | Jenis Data | Sumber Data | Teknik Pengumpulan Data |
|----|--|------------|---------------|---------------------------------|
| 1. | Bentuk <i>Cyber Culture</i> dalam pembelajaran IPS | Primer | Responden | Angket, Observasi dan Wawancara |
| 2. | Kondisi literasi digital peserta didik | Primer | Responden | Angket dan Wawancara |
| 3. | Pengaruh <i>Cyber Culture</i> dalam pembelajaran IPS terhadap kemampuan literasi digital | Primer | Responden | Angket |
| 4 | Jumlah Peserta Didik dan Tenaga Pendidik | Primer | Pihak Sekolah | Studi Dokumen |
| 5 | Data Sarana dan Prasarana Sekolah | Primer | Pihak Sekolah | Studi Dokumen |

3.7 Analisis Data

Analisis data adalah aktivitas lanjutan suatu penelitian yang dilakukan setelah seluruh responden terkumpul. Dalam proses analisis data, kegiatan yang dilakukan meliputi pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel, menyajikan data, melakukan perhitungan guna menjawab rumusan masalah, serta melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis (Sugiyono, 2018).

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan uji analisis regresi linear sederhana melalui bantuan *software* IBM SPSS *Statistics* 26. Pemeriksaan dan penyuntingan data dilakukan sebagai tahap awal dan kemudian peneliti akan melakukan pengujian instrumen dengan rangkaian uji validitas dan reliabilitas. Selanjutnya peneliti juga akan melakukan uji prasyarat diantaranya uji normalitas, uji homogenitas, uji heteroskedastisitas, uji linearitas dan uji korelasi.

3.7.1 Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menentukan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Maka data

dikatakan valid apabila data tidak berbeda antar data yang dilaporkan dengan data sesungguhnya yang terjadi pada objek penelitian (Sugiyono, 2018). Sedangkan Azwar (2012) mengungkapkan bahwa validitas mengacu pada aspek ketepatan hasil pengukuran sehingga dapat menjadi alat ukur dalam mengukur atribut yang seharusnya diukur.

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan perhitungan korelasi *pearson product moment* dengan alat bantu IBM SPSS *Statistics 26*, peneliti menyatakan nilai N sebagai jumlah responden dan menggunakan taraf signifikansi sebesar 0.05. Maka ketentuan dalam uji validitas ini berdasarkan pada nilai sig (2-tailed) yang diperoleh. Apabila Sig (2-tailed) < 0.05 maka A item dinyatakan valid, sebaliknya apabila Sig (2-tailed) > 0.05 maka A item dinyatakan tidak valid atau *drop*. Berikut hasil uji validitas instrumen *Cyber Culture* dalam Pembelajaran IPS dan Kemampuan Literasi Digital.

Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas Variabel X

| A item | r-butir | Sig (2-tailed) | Pengujian | Kesimpulan | Tindak Lanjut |
|--------|---------|----------------|------------|-------------|-----------------|
| X1 | 0.324 | 0.057 | Sig > 0,05 | Tidak Valid | Tidak Digunakan |
| X2 | 0.509 | 0.002 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| X3 | 0.547 | 0.001 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| X4 | 0.531 | 0.001 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| X5 | 0.790 | 0.000 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| X6 | 0.362 | 0.033 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| X7 | 0.570 | 0.000 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| X8 | 0.637 | 0.000 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| X9 | 0.679 | 0.000 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| X10 | 0.621 | 0.000 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| X11 | 0.628 | 0.000 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| X12 | 0.647 | 0.000 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| X13 | 0.436 | 0.009 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| X14 | 0.415 | 0.013 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| X15 | 0.379 | 0.025 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |

(Sumber: Olah Data SPSS, 2024)

Berdasarkan tabel hasil uji validitas variabel di atas, jumlah A item yang dinyatakan valid pada variabel *Cyber Culture* dalam Pembelajaran IPS berjumlah 14 item yang

mana terdiri dari nomor 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 dan 15. Sedangkan 1 item pernyataan lainnya yaitu nomor 1 dinyatakan tidak valid atau *drop* sehingga pernyataan tersebut tidak digunakan.

Tabel 3.10 Hasil Uji Validitas Variabel Y

| A item | r-butir | Sig (2-tailed) | Pengujian | Kesimpulan | Tindak Lanjut |
|--------|---------|----------------|------------|-------------|-----------------|
| Y1 | 0.820 | 0.000 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| Y2 | 0.799 | 0.000 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| Y3 | 0.451 | 0.006 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| Y4 | 0.574 | 0.000 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| Y5 | 0.820 | 0.000 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| Y6 | 0.496 | 0.002 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| Y7 | 0.597 | 0.000 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| Y8 | 0.613 | 0.000 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| Y9 | 0.460 | 0.005 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| Y10 | 0.205 | 0.237 | Sig > 0,05 | Tidak Valid | Tidak Digunakan |
| Y11 | 0.799 | 0.000 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| Y12 | 0.511 | 0.002 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| Y13 | 0.470 | 0.004 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| Y14 | 0.379 | 0.025 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |
| Y15 | 0.485 | 0.003 | Sig < 0,05 | Valid | Digunakan |

(Sumber: Olah Data SPSS, 2024)

Berdasarkan tabel hasil uji validitas variabel di atas, jumlah A item yang dinyatakan valid pada variabel Kemampuan Literasi Digital berjumlah 14 item yang terdiri dari nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, dan 15. Sedangkan 1 item pernyataan lainnya yaitu nomor 10 dinyatakan tidak valid atau *drop* sehingga pernyataan tidak digunakan.

Merujuk pada hasil uji validitas dalam tabel 3.9 dan tabel 3.10 dapat disimpulkan bahwa total pernyataan variabel *Cyber Culture* dalam Pembelajaran IPS dan Kemampuan Literasi Digital yang berjumlah 30 pernyataan terdapat 28 item pernyataan valid dan 2 item pernyataan yang tidak valid. Maka pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan 28 item pernyataan pada kuesioner.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data. Suatu data dikatakan reliabel apabila dua atau lebih peneliti lain mengulangi atau mereplikasi penelitian pada objek yang sama dengan metode yang sama maka akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2018). Dalam uji reliabilitas ini, peneliti menggunakan pedoman tingkat keandalan instrumen dari *Cronbach's Alpha*. Adapun Sujarweni (2014) menyatakan bahwa suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0.60. Berikut hasil uji reliabilitas kuesioner dalam penelitian ini.

Tabel 3.11 Hasil Uji Reliabilitas

| <i>Cronbach's Alpha</i> | Derajat Keandalan | Keterangan |
|-------------------------|---------------------------------------|------------|
| 0.920 | Luar Biasa Bagus (<i>Excellent</i>) | Reliabel |

(Sumber: Olah Data SPSS, 2024)

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas di atas, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* untuk variabel *Cyber Culture* dalam Pembelajaran IPS dan Kemampuan Literasi Digital sebesar 0.920. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* variabel *Cyber Culture* dalam Pembelajaran IPS dan Kemampuan Literasi Digital lebih besar dari 0.60. Maka instrumen dalam penelitian ini dinyatakan reliabel dengan derajat keandalan **luar biasa bagus (*excellent*)**.

3.7.2 Uji Normalitas, Homogenitas dan Heteroskedastisitas

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data terdistribusi secara normal atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji normalitas menggunakan perhitungan *Kolmogorov-Smirnov*. Pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* berdasarkan pada hasil pengujian hipotesis.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varian dalam populasi bersifat sama atau tidak. Uji homogenitas biasanya digunakan untuk persyaratan dalam analisis independen sampel T Tes dan Anova.

c. Uji Heteroskedastisitas

Setelah melakukan uji normalitas pada data, selanjutnya peneliti melakukan uji heteroskedastisitas. Tujuan uji heteroskedastisitas adalah untuk mengetahui

hubungan antar variabel berbentuk linear atau tidak. Uji ini dapat dilakukan dengan beberapa metode seperti uji Breusch-Pagan, uji Glejser, uji Spearmen dan dengan melihat grafik Scatterplot. Syarat yang harus terpenuhi dalam model regresi ialah tidak terjadinya gejala heteroskedastisitas.

3.7.3 Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui hubungan antara hubungan variabel *Cyber Culture* dalam Pembelajaran IPS dan Kemampuan Literasi Digital. Makna linear sendiri berarti hubungan seperti berbentuk garis lurus. Nilai yang dipertimbangkan dalam uji linear ini yaitu nilai signifikansi *deviation from linearity*.

3.7.4 Uji Korelasi

Uji korelasi merupakan teknik statistik guna mengukur sejauh mana hubungan antara dua variabel atau lebih. Uji korelasi ini terdiri dari dua jenis (1) korelasi *pearson* apabila data berdistribusi normal, dan (2) korelasi *spearman* apabila data tidak berdistribusi normal atau memiliki data ordinal. Dalam uji korelasi dasar pengambilan keputusan ialah jika nilai signifikansi < 0.05 maka kedua variabel memiliki korelasi, sedangkan apabila nilai signifikansi > 0.05 maka kedua variabel tidak memiliki korelasi. Kemudian kekuatan hubungan atau korelasi antar variabel ditentukan dari nilai *pearson* korelasi yang kemudian disesuaikan dengan klasifikasi tingkat hubungan menurut Sugiyono (2018) berikut:

Tabel 3.12 Klasifikasi Uji Korelasi

| Nilai <i>Pearson</i> Korelasi | Tingkat Keeratan |
|-------------------------------|------------------|
| 0.0 – 0.199 | Sangat Rendah |
| 0.20 – 0.399 | Rendah |
| 0.40 – 0.599 | Sedang |
| 0.60 – 0.799 | Kuat |
| 0.80 – 1.00 | Sangat Kuat |

(Sumber: Sugiyono, 2018)

3.7.5 Uji Analisis Regresi Linear Sederhana

Uji analisis ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam hal ini variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi sedangkan variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi. Selanjutnya, peneliti menafsirkan data menggunakan

analisis korelasional untuk mengetahui hubungan antara variabel X dan variabel Y. penggunaan uji analisis regresi linear sederhana dikarenakan dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu *Cyber Culture* dalam Pembelajaran IPS dan Kemampuan Literasi Digital.

3.8 Kesimpulan Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, penyimpulan hasil penelitian menjawab permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Kesimpulan berupa hubungan kausal antara variabel, hipotesis dan teori dalam penelitian. Penafsiran didasarkan pada proses kerja kuantitatif di mana penyimpulan hasil penelitian dilakukan setelah data berhasil dianalisis secara statistik, ditafsirkan, dan terjawabnya hipotesis serta kemudian dirumuskannya kesimpulan.