

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

3.1.1 Pendekatan Penelitian

Berdasarkan fenomena yang akan diteliti, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif tentu menjadi landasan kuat untuk memahami secara mendalam terhadap berbagai fenomena yang dapat diukur secara angka. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 14) “Pendekatan kuantitatif ialah salah satu metode penelitian yang berdasar pada filsafat positivisme dan dipergunakan untuk meneliti populasi dan sampel yang di mana pengambilan sampel secara acak”. Pendekatan penelitian kuantitatif memberikan penguatan untuk menggambarkan kompleksitas dunia nyata ke dalam angka-angka yang dapat diolah serta dapat membuka pintu luas bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan penyelesaian masalah. Hal ini selaras dengan argumen Arifin (2014, hlm. 29) yang menerangkan bahwa pendekatan kuantitatif yakni.

Pendekatan penelitian yang berguna sebagai jawaban persoalan melalui cara pengukuran yang tepat terhadap variabel-variabel tertentu, maka akan menciptakan kesimpulan secara general, terlepas dari konteks waktu dan kondisi sekaligus jenis data yang dihimpun khususnya data kuantitatif.

Dari beberapa definisi tersebut, mendapatkan simpulan bahwa pendekatan kuantitatif yakni pendekatan yang menggambarkan kompleksitas dunia nyata beserta permasalahannya ke dalam angka-angka yang dapat diolah dan menghasilkan kesimpulan secara umum. Peneliti menentukan pendekatan kuantitatif ini tentu agar dapat membuktikan persepsi siswa terhadap pembelajaran Informatika dalam Kurikulum Merdeka pada aspek kemampuan berpikir komputasional dengan menggunakan analisis statistik yang hasilnya dapat diterima lebih akurat.

3.1.2 Metode Penelitian

Metode penelitian dalam arti luas merupakan desain atau rancangan penelitian. “Rancangan penelitian memuat rumusan mengenai objek dan subjek yang hendak

diteliti, teknik dan prosedur mengumpulkan data dan analisis data yang berhubungan dengan fokus persoalan tertentu” (Sudaryono, 2016, hlm. 2).

Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yakni metode penelitian deskriptif. *Descriptive research* mempunyai tujuan untuk memberikan deskripsi, gambaran, pemahaman, dan kebenaran mengenai fenomena yang diteliti. Penelitian deskriptif bisa dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat, namun dapat dilaksanakan dalam jangka waktu yang lama. Menurut Adiputra dkk. (Jamiat dan Nadila, 2023) “penelitian deskriptif yakni penelitian yang mempunyai tujuan untuk mendeskripsikan peristiwa (alam dan buatan), dapat juga dipergunakan untuk menganalisa dan mendeskripsikan hasil subjek, namun tidak bermaksud menghasilkan dampak yang luas”. Penelitian deskriptif berkaitan dengan fenomena-fenomena tertentu maupun suatu populasi yang tidak terlalu luas.

Menurut Machali (2021) “penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dilaksanakan untuk mengetahui nilai dari satu atau lebih variabel mandiri dan tidak membandingkan variabel yang satu dengan yang lain”. Metode penelitian deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang menggambarkan, menganalisis, dan menjabarkan situasi dengan data berupa angka apa adanya dan tidak bermaksud menguji hipotesis.

Metode penelitian deskriptif kuantitatif memiliki data berupa angka-angka, kemudian dihimpun dan dianalisis secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif agar bisa menghasilkan suatu kesimpulan (Sugiyono, 2013, hlm. 8).

Dengan demikian, penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif karena penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan persepsi siswa terhadap pembelajaran Informatika dalam Kurikulum Merdeka pada aspek kemampuan berpikir komputasional siswa dengan data berupa angka yang diolah dan bermaksud membuat kesimpulan umum.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel tentu memiliki peran penting dalam penelitian, karena variabel menjadi objek penelitian. Variabel mempunyai posisi khusus dalam menelaah suatu kejadian yang diteliti. “Variabel yakni sebuah fenomena yang beragam atau faktor

yang ketika dilakukan pengukuran akan menghasilkan skor yang beragam pula” (Arifin, 2011, hlm. 185).

Dalam penelitian, peneliti menggunakan variabel tunggal, yakni variabel persepsi siswa terhadap pembelajaran Informatika dalam Kurikulum Merdeka pada aspek kemampuan berpikir komputasional.

Tabel 3.1
Variabel Penelitian

Sub Variabel	Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Informatika dalam Kurikulum Merdeka pada Aspek Kemampuan Berpikir Komputasional Siswa
Persepsi siswa terhadap pembelajaran Informatika dalam Kurikulum Merdeka pada kemampuan berpikir komputasional dari aspek dekomposisi .	X1
Persepsi siswa terhadap pembelajaran Informatika dalam Kurikulum Merdeka pada kemampuan berpikir komputasional dari aspek abstraksi .	X2
Persepsi siswa terhadap pembelajaran Informatika dalam Kurikulum Merdeka pada kemampuan berpikir komputasional dari aspek algoritma .	X3
Persepsi siswa terhadap pembelajaran Informatika dalam Kurikulum Merdeka pada kemampuan berpikir komputasional dari aspek pengenalan pola .	X4

3.3 Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini, lokasi yang dipilih peneliti yakni SMP Negeri 12 Bandung, yang beralamat di Jl. Dr. Setiabudi Nomor 195, Gegerkalong, Kecamatan Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40153. Alasan peneliti menentukan untuk melaksanakan penelitian di SMP Negeri 12 Bandung karena sekolah tersebut sudah menggunakan Kurikulum Merdeka semenjak Tahun Ajaran 2021/2022 dan kini sudah memasuki implementasi kurikulum Tahun Ajaran 2023/2024. Satuan pendidikan yang telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka berarti terdapat pembelajaran Informatika di dalamnya. SMP Negeri 12 Bandung termasuk bagian sekolah “merdeka berbagi” artinya telah memberikan dampak kurikulum merdeka kepada satuan pendidikan yang lain. Lalu, saat diskusi pada kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran, SMP Negeri 12 Bandung seringkali menjadi contoh bagi sekolah sekitarnya. Selama menerapkan Kurikulum Merdeka, SMP Negeri 12 Bandung mengintegrasikan pembelajaran berbasis proyek melalui beberapa mata pelajaran salah satunya Informatika.

3.4.1 Populasi

Populasi penelitian yakni keseluruhan objek seperti manusia, tumbuhan, hewan, benda, peristiwa, maupun hal-hal semacamnya yang terjadi untuk diteliti kemudian dapat diukur maupun dievaluasi sehingga menghasilkan kesimpulan. “Populasi yaitu seluruh objek yang diteliti, dapat berupa orang, benda, fenomena maupun nilai yang terjadi” (Arifin, 2014).

Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas VIII (delapan) SMP Negeri 12 Bandung yang terdiri dari 9 (sembilan) kelas dengan total 299 (dua ratus sembilan puluh sembilan) siswa.

Tabel 3.2

Rincian Jumlah Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII - A	33 Siswa
2	VIII - B	33 Siswa
3	VIII - C	34 Siswa
4	VIII - D	34 Siswa
5	VIII - E	32 Siswa

Putri Riani, 2024

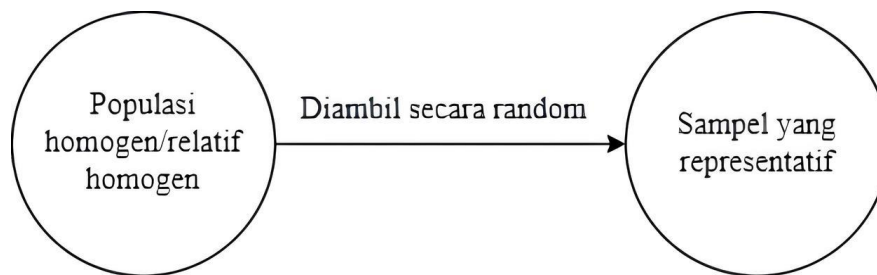
PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN INFORMATIKA DALAM KURIKULUM MERDEKA PADA ASPEK KEMAMPUAN BERPIKIR KOMPUTASIONAL SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 12 BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

6	VIII - F	34 Siswa
7	VIII - G	34 Siswa
8	VIII - H	32 Siswa
9	VIII - I	33 Siswa
Total		299 Siswa

3.3.2 Sampel Penelitian

Menurut Arifin (Arifin, 2011, hlm. 215) “sampel merupakan bagian dari populasi yang hendak diteliti, juga biasa disebut bahwa sampel ialah bentuk mini dari populasi (*miniatur population*)”. Jika hanya sebagian atau bagian kecil dari populasi yang dijadikan sumber data, maka teknik ini ialah sampel. Suatu sampel yang cukup representatif berarti anggotanya bisa diambil secara random. Random sampel artinya masing-masing individu memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai anggota sampel.

Menurut Sugiyono (dalam Machali, 2021) “pengambilan sampel mesti dilaksanakan sedemikian rupa supaya bisa mendapatkan sampel yang betul-betul berfungsi sebagai contoh, dan mampu menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya, atau dapat dikatakan bahwa sampel harus representatif”. Generalisasi merupakan ciri khas penelitian kuantitatif di mana penelitian berasal dari sampel yang menjadi bagian populasi, kemudian diberlakukan secara generalisasi pada seluruh populasi (Machali, 2021). Dengan demikian, sampel yang representatif dapat digeneralisasi kepada keseluruhan populasi. Teknik sampling menurut Sugiyono (dalam Machali, 2021) ada 2, yakni *probability sampling* dan *non probability sampling*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *sampling* dari salah satu teknik *probability sampling* yakni *simple random sampling*, dengan pengambilan anggota sampel dari seluruh populasi dengan acak, maka tidak memperhatikan tingkatan dalam populasi tersebut. Penentuan teknik selaras dengan gagasan Arikunto (dalam Machali, 2021) “*simple random sampling* dalam pengambilan sampel, peneliti mengkombinasikan keseluruhan subjek dalam populasi hingga seluruh subjek dianggap sama. Maka dari itu, peneliti telah memberikan hak yang sama kepada masing-masing individu untuk mendapatkan peluang terpilih menjadi sampel”.



Gambar 3.1 *Teknik Simple Random Sampling*

Sumber: Sugiyono (2016)

Banyaknya sampel yang diambil dapat ditentukan berdasarkan teori Arifin (2011, hlm. 224) berikut.

1. Jumlah populasi kurang dari 50, disarankan untuk mengambil seluruh populasi atau dapat dikatakan sampel total.
2. Jumlah populasi berkisar antara 51 hingga 100, maka sampel yang diambil sebanyak 50-60% atau menerapkan sampel total.
3. Jumlah populasi berkisar antara 101 hingga 500, maka sampel yang digunakan sebesar 30-40%.
4. Jumlah populasi terletak dari 501 hingga 1000, maka menggunakan sampel sebanyak 20-25%.
5. Jumlah populasi melampaui 1000, maka sampel yang digunakan sebesar 10-15%.

Populasi pada penelitian ini berada pada rentang antara 101 hingga 500 maka sampel yang digunakan sebesar 30-40%. Maka dari itu, peneliti mengambil 34% responden dari total siswa setiap kelas yakni sebanyak 99 orang responden dari jumlah populasi sebanyak 299 orang yang merupakan siswa aktif kelas VIII di SMP Negeri 12 Bandung.

3.4 Definisi Operasional

3.4.1 Persepsi Siswa

Persepsi adalah proses setiap individu dalam menafsirkan informasi yang berasal dari dunia sekitar kita. Dalam hal ini, persepsi siswa di lingkungan sekolah berarti semacam interpretasi atau pemahaman mereka terhadap stimulus yang didapatkan di lingkungan sekolah tersebut. Persepsi adalah proses di mana manusia menginterpretasikan informasi yang diterima melalui panca indra. Makna lain dari persepsi yakni proses individu menginterpretasikan, mengolah maupun memberi

makna atau arti terhadap stimulus yang mereka dapatkan dari luar diri individu tersebut.

Penelitian ini mengenai persepsi siswa terhadap pembelajaran Informatika dalam kurikulum merdeka pada aspek kemampuan berpikir komputasional. Jadi, persepsi yang akan dihasilkan berupa penerimaan atau tanggapan dari segala proses, pengalaman, maupun asesmen yang siswa alami di lingkungan sekolah. Penelitian ini mengumpulkan data berupa persepsi siswa terhadap pembelajaran Informatika dalam Kurikulum Merdeka pada aspek kemampuan berpikir komputasional dengan menyebarkan angket atau kuesioner kepada siswa aktif kelas VIII di SMP Negeri 12 Bandung dengan memperhatikan berbagai indikator, antara lain dekomposisi, abstraksi, algoritma dan pengenalan pola.

3.4.2 Pembelajaran Informatika dalam Kurikulum Merdeka

Informatika adalah ilmu yang didasari dengan berpikir komputasional dan mempelajari semua hal terkait sistem komputer. Informatika tentu mencakup komponen teoritis dan praktis yang pasti mendorong pengembangan pemikiran kritis, komputasi, kreatif dan inovatif untuk menghasilkan ide yang berkaitan dengan komputer dan sistem komputasi.

Dalam pembelajaran, siswa sebagai pembelajar dan guru menjadi fasilitator. Informatika didorong untuk melatih siswa menggunakan komputer secara profesional dalam disiplin ilmu Informatika maupun ilmu lainnya. Dengan belajar Informatika, siswa jadi terasah pengetahuan teknologi komputasinya serta cakap akan teknologi.

Kurikulum Merdeka sudah diterapkan di satuan pendidikan mulai dari SD/ sederajat, SMP/ sederajat hingga SMA/ sederajat. Dalam menerapkan suatu hal yang baru terlebih ini memengaruhi segala aspek pembelajaran, tentunya memberikan dampak yang dapat dirasakan oleh setiap pihak yang ada dalam instansi tersebut.

Pembelajaran Informatika dalam kurikulum merdeka itu masuk ke dalam Fase D (SMP kelas VII, VIII, dan IX) sehingga mengacu kepada Capaian Pembelajaran per Fase yang telah dirumuskan sebelumnya.

Pembelajaran Informatika dalam kurikulum merdeka ini harapannya dapat membuat siswa menyadari keberadaan dan manfaat Informatika bagi dirinya dan

orang lain dalam lingkungan digital sekaligus memiliki etika yang baik sebagai warga digital.

3.4.3 Kemampuan Berpikir Komputasional

Kemampuan berpikir komputasional sangat penting bagi setiap individu, hal ini karena bisa mendorong individu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif dalam menyelesaikan masalah yang kompleks baik dalam konteks komputasi atau masalah kehidupannya sehari-hari. Di era revolusi industri 4.0 dan era society 5.0, kini berpikir komputasional menjadi konsep penting dalam pendidikan STEM (*Sains, Technology, Engineering, dan Mathematics*). Kemampuan berpikir komputasional, akan membuat seseorang meminimalisir kesalahan dalam suatu kondisi serta dapat menemukan solusi dengan cepat, efektif, efisien, dan optimal ketika dihadapkan pada suatu permasalahan. Siswa mestinya sudah dapat menerapkan berpikir komputasional secara mandiri sehingga bisa mendukung dalam penyelesaian berbagai masalah yang terjadi. Aspek berpikir komputasional terdiri dari dekomposisi, abstraksi, algoritma, dan pengenalan pola. Aspek dekomposisi berarti kemampuan menguraikan data atau informasi yang besar menjadi berbagai bagian kecil. Lalu, aspek kedua adalah abstraksi yang merupakan kemampuan siswa dalam menyusun penjelasan data atau informasi untuk dapat menyelesaikan masalah. Kemudian aspek yang ketiga, algoritma adalah kemampuan individu dalam menganalisis masalah dan mengembangkan tahapan-tahapan agar mendapatkan solusi dari masalah tersebut. Aspek terakhir, pengenalan pola adalah kemampuan meninjau dan mengembangkan pola untuk memahami data atau informasi.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Instrumen Penelitian

Setiap penelitian memerlukan alat ukur untuk memperoleh data, dapat disesuaikan dengan kebutuhan dari masing-masing penelitian. Sugiyono (2014, hlm. 48) mengungkapkan bahwa “instrumen penelitian yakni sebuah alat yang berguna untuk mengukur fenomena alam atau sosial”.

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pembelajaran Informatika dalam Kurikulum Merdeka pada aspek kemampuan berpikir

komputasional menggunakan instrumen angket. Menurut Arifin (2014, hlm. 228) “angket merupakan instrumen penelitian yang memuat rangkaian pertanyaan maupun pernyataan guna memperoleh data yang mesti dijawab oleh responden”. Angket atau ialah metode pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan kepada para responden, lalu angket tersebut diisi oleh para responden sesuai kehendak diri sendiri tanpa paksaan. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan angket *online* yang disusun menggunakan platform Google Formulir kepada siswa kelas VIII di SMP Negeri 12 Bandung sebagai responden menggunakan metode *checklist*.

Kuesioner yang digunakan sistematis dengan bentuk jawaban tertutup, di mana setiap butir pernyataan sudah tersedia alternatif jawaban menggunakan skala *likert*. Skala *likert* yang dipergunakan membuat variabel harus dibagi menjadi beberapa indikator yang dapat diukur. Lalu, beberapa indikator ini menjadi acuan dalam membuat item instrumen penelitian berupa pernyataan yang mesti dijawab oleh responden. Menurut Sukardi (2013, hlm. 158) “sesuai dengan pengalaman masyarakat Indonesia, terdapat responden yang cenderung memilih jawaban pada kategori tengah, dengan alasan kemanusiaan. Apabila sekiranya seluruh responden memilih kategori tengah, peneliti tidak mendapatkan informasi secara pasti”. Oleh karena itu, model skala *likert* dalam penelitian ini dimodifikasi menjadi 4 kategori yakni menghilangkan kategori ragu-ragu atau netral sehingga ini memudahkan peneliti untuk memperoleh jawaban responden secara pasti.

Tabel 3.3

Skala Pengisian Kuesioner

Arah pertanyaan	SS	S	TS	STS
Positif	4	3	2	1

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

3.5.2 Pengembangan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian harus dilakukan pengujian untuk menciptakan instrumen penelitian yang berkualitas dan relevan. Pengembangan instrumen penelitian yakni melalui pengujian-pengujian, berikut.

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas memiliki arti ketepatan atau kebenaran. Menurut Arifin (2014), “validitas adalah suatu derajat kebenaran instrumen, artinya apakah instrumen yang digunakan benar-benar sesuai untuk mengukur apa yang diukur”. Validitas diukur dengan memfokuskan pada isi dan kegunaan instrumen. “Uji validitas bermaksud mengukur seberapa cermat suatu uji melaksanakan tugasnya, apakah alat ukur yang dibuat itu betul-betul sudah mampu mengukur apa yang mestinya diukur, menyatakan sah atau tidak setiap pertanyaan atau pernyataan yang dipergunakan dalam penelitian” (Darma, 2021, hlm. 7).

Instrumen penelitian ini merupakan kuesioner yang berguna untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pembelajaran Informatika dalam Kurikulum Merdeka pada aspek kemampuan berpikir komputasional. Instrumen penelitian ini melalui beberapa tahapan, mulai dari proses pembimbingan dalam menyusun proposal penelitian, penyusunan kisi-kisi dan instrumen oleh peneliti, hingga tahapan terakhir uji validitas adalah *expert judgement*. *Expert judgement* yang pertama kepada Pak Gema Rullyana, S.Pd., M.I.Kom. selaku dosen ahli materi. Selanjutnya, peneliti melakukan *expert judgement* kepada Pak Rizky Wijdan Burhani, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Informatika terkait hal yang akan diteliti yakni pembelajaran Informatika dalam Kurikulum Merdeka pada aspek kemampuan berpikir komputasional. Hal ini dilakukan agar mengetahui apakah instrumen sudah memenuhi standar untuk diimplementasikan.

“Kriteria uji validitas ialah dengan membandingkan nilai r_{hitung} (*pearson correlation*) dengan nilai r_{tabel} ” (Darma, 2021, hlm. 8). Nilai r_{hitung} (*pearson correlation*) dipergunakan sebagai tolak ukur yang menyampaikan valid atau tidaknya item pertanyaan atau pernyataan dalam instrumen penelitian. Pengujian uji validitas dilakukan dengan bantuan SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) 27 lalu menggunakan uji validitas seperti Bivariate Pearson (*Pearson Product Moment*), uji validitas dilaksanakan dengan cara mengkorelasikan setiap

skor item dengan skor total dari instrumen yang ada. Setelah hasil nilai r_{hitung} telah tersedia maka dapat dibandingkan dengan nilai r_{tabel} dengan taraf signifikansi yang digunakan adalah 5%. Menurut Darma (2021, hlm. 8) kriteria pengujian uji validitas instrumen penelitian sebagai berikut.

- Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, instrumen penelitian dinyatakan valid.
- Apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, instrumen penelitian dinyatakan invalid.

Pengujian signifikansi dilakukan dengan kriteria menggunakan r_{tabel} pada tingkat signifikansi 0,05. Nilai r_{tabel} untuk $N = 41$ dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 0,30. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Dekomposisi	BP1	0,35	0,30	Valid
	BP2	0,32	0,30	Valid
	BP3	0,42	0,30	Valid
	BP4	0,34	0,30	Valid
	BP5	0,36	0,30	Valid
	BP6	0,40	0,30	Valid
	BP7	0,31	0,30	Valid
	BP8	0,43	0,30	Valid
	BP9	0,50	0,30	Valid
	BP10	0,25	0,30	Tidak Valid
	BP11	0,38	0,30	Valid
Abstraksi	BP12	0,60	0,30	Valid
	BP13	0,40	0,30	Valid
	BP14	0,23	0,30	Tidak Valid
	BP15	0,31	0,30	Valid
	BP16	0,60	0,30	Valid

	BP17	0,55	0,30	Valid
	BP18	0,31	0,30	Valid
	BP19	0,53	0,30	Valid
	BP20	0,40	0,30	Valid
	BP21	0,33	0,30	Valid
	BP22	0,38	0,30	Valid
Algoritma	BP23	0,58	0,30	Valid
	BP24	0,55	0,30	Valid
	BP25	0,25	0,30	Tidak Valid
	BP26	0,35	0,30	Valid
	BP27	0,36	0,30	Valid
	BP28	0,43	0,30	Valid
	BP29	0,39	0,30	Valid
	BP30	0,38	0,30	Valid
	BP31	0,31	0,30	Valid
Pengenalan Pola	BP32	0,60	0,30	Valid
	BP33	0,50	0,30	Valid
	BP34	0,27	0,30	Tidak Valid
	BP35	0,63	0,30	Valid
	BP36	0,57	0,30	Valid
	BP37	0,31	0,30	Valid
	BP38	0,33	0,30	Valid
	BP39	0,22	0,30	Tidak Valid
	BP40	0,23	0,30	Tidak Valid
	BP41	0,55	0,30	Valid

Keterangan:

BP : Butir Pernyataan

Pada tabel tersebut mengenai hasil uji validitas didapatkan bahwa terdapat 6 (enam) pernyataan yang tidak valid maka dapat dihilangkan. Lalu, terdapat 35 (tiga puluh lima) pernyataan yang valid dan dapat dinyatakan memiliki nilai koefisien validitas $r_{hitung} > 0,30$. Dengan demikian, sebanyak 35 (tiga puluh lima) pernyataan layak digunakan untuk mengukur persepsi siswa terhadap pembelajaran Informatika dalam Kurikulum Merdeka pada aspek kemampuan berpikir komputasional.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas berarti keterandalan atau kredibilitas. “Reliabilitas merupakan derajat konsistensi instrumen yang berhubungan dengan apakah instrumen bisa dipercaya selaras dengan kriteria yang telah ditentukan” (Arifin, 2014). Reliabilitas adalah keajegan dari pengukuran. Menurut Sugiharto dan Situnjak (dalam Sanaky, dkk., 2021) mengungkapkan bahwa “reliabilitas merujuk pada instrumen yang digunakan dalam penelitian guna mendapatkan informasi yang dipercaya menjadi alat pengumpulan data dan dapat mengungkapkan informasi apa adanya”.

Kerlinger (dalam Arifin, 2014) mengungkapkan bahwa “reliabilitas terukur melalui tiga kriteria, antara lain *stability*, *dependability*, dan *predictability*”. Reliabilitas instrumen bisa diuji dengan beberapa uji reliabilitas, di antaranya *test-retest*, *ekuivalen*, dan *internal consistency*. *Internal Consistency* mempunyai teknik-teknik uji reliabilitas yang berbeda, antara lain uji *split half*, KR 20, KR 21, dan *Cronbach's Alpha*.

Peneliti menguji reliabilitas kuesioner menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, hal ini karena pengimplementasiannya lebih luas. *Cronbach's Alpha* adalah suatu ukuran keandalan yang mempunyai nilai berkisar dari nol sampai satu. Menurut Widi (dalam Puspasari & Puspita, 2022) “tingkat keandalan nilai *Cronbach's Alpha* yakni $>0,40-0,60$ dapat dikatakan cukup reliabel”.

Adapun menurut Sanaky dkk. (2021) terkait tinggi rendahnya reliabilitas, sebagai berikut.

- Jika $r \geq 0.500$ berarti instrumen tersebut mempunyai reliabilitas rendah, hal ini karena beberapa instrumen tidak reliabel.

Putri Riani, 2024

PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN INFORMATIKA DALAM KURIKULUM MERDEKA PADA ASPEK KEMAMPUAN BERPIKIR KOMPUTASIONAL SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 12 BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Jika $r \geq 0.700$ berarti instrumen tersebut mempunyai reliabilitas cukup (*sufficient reliability*).
- Jika $r \geq 0.800$ berarti instrumen tersebut mempunyai reliabilitas kuat.
- Jika $r \geq 0.900$ berarti instrumen tersebut mempunyai reliabilitas sempurna.

Perhitungan pada pengujian reliabilitas menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) 27 agar proses perhitungan dapat berjalan lancar dan optimal. Uji reliabilitas dilakukan dengan menguji instrumen, lalu menganalisis dengan metode *Cronbach's Alpha*. Hasil perhitungan reliabilitas menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dari instrumen penelitian ini bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.5

Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,878	35

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel tersebut, diketahui bahwa *Cronbach's Alpha* sebesar 0,878 artinya instrumen memiliki reliabilitas yang kuat. Hasil perhitungan ini menyatakan bahwa variabel-variabel dari angket atau kuesioner penelitian yang digunakan yakni reliabel dan menunjukkan hasil yang konsisten. Dengan demikian, uji validitas dalam penelitian ini menunjukkan hasil yang valid dan menghilangkan yang tidak valid serta uji reabilitas terbukti reliabel, maka angket atau yang ada telah layak untuk digunakan dalam penelitian.

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian memuat berbagai tahapan yang akan dilakukan dalam menyelesaikan penelitian. Penelitian mencakup tiga tahap, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan akhir penelitian. Di bawah ini adalah penjabaran dari tahap prosedur penelitian.

1. Tahap Perencanaan Penelitian

- a. Mengidentifikasi masalah melalui studi pustaka dari berbagai sumber seperti jurnal, artikel ilmiah, buku, skripsi, dan lainnya.

- b. Melakukan studi pendahuluan tujuannya untuk memperoleh data awal terkait kondisi sekolah, guru, siswa dan sebagainya. Studi pendahuluan dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap guru bagian kurikulum, guru mata pelajaran Informatika dan melalui kuesioner online berupa Google Formulir yang dikirimkan kepada siswa.
- c. Melakukan kajian terhadap permasalahan yang hasilnya berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat.
- d. Melakukan kajian pustaka agar semakin memahami penelitian dengan teori-teori dan pernyataan yang mendukung.
- e. Membuat proposal penelitian.
- f. Berkonsultasi dengan dosen pembimbing akademik terkait proposal penelitian.
- g. Melaksanakan seminar proposal penelitian.
- h. Merevisi kekurangan proposal penelitian dan penentuan dosen pembimbing.
- i. Menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan.
- j. Melakukan perizinan kepada pihak sekolah untuk keberlangsungan penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

- a. Menentukan populasi dan sampel penelitian.
- b. Melaksanakan proses pengumpulan data dengan cara menyebarkan kuesioner yang telah disusun sebelumnya.
- c. Melakukan analisis dan pengolahan terhadap data yang telah terkumpul melalui proses penyebaran kuesioner.
- d. Melaporkan hasil pengumpulan data kepada dosen pembimbing.

3. Tahap Akhir Penelitian

- a. Membuat kesimpulan, implikasi dan rekomendasi sesuai hasil pengolahan data.
- b. Menyusun skripsi berdasarkan pedoman penulisan karya ilmiah yang telah ditetapkan menjadi standar oleh UPI.
- c. Melakukan konsultasi terkait hasil skripsi yang telah disusun kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan kesimpulan dan saran.
- d. Melakukan sidang skripsi.

3.7 Analisis Data

Teknik analisis data menjadi komponen penting dari suatu penelitian yang dilakukan setelah data dari keseluruhan responden telah terhimpun. “Teknik analisis data untuk metode penelitian kuantitatif yakni dengan menggunakan statistik” (Sugiyono, 2013). Terdapat 2 jenis statistik yang dipergunakan untuk menganalisis data dalam penelitian, yakni statistik deskriptif dan statistik inferensial. “Statistik deskriptif menyajikan data berbentuk tabel atau grafik, perhitungan modus, median, mean, desil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rerata dan standar deviasi” (Sugiyono, 2013, hlm. 148). Sedangkan menurut Riduwan (2018) mengungkapkan bahwa “analisis deskriptif memiliki tujuan untuk menggambarkan secara sistematis data yang sebenarnya dan benar tentang berbagai fakta serta keterkaitan antar fenomena yang diteliti”.

Sedarmayanti & Hidayat (2011) mengungkapkan bahwa “statistika deskriptif yang akan dijabarkan tentang penyederhanaan data melalui ukuran gejala pusat (*mode*, median, dan mean), dan ukuran penyebaran (*range*, simpangan baku, dan varian). Siregar (2013) menjelaskan bahwa “ukuran pemusatan data (mean, median, dan modus) biasa dipergunakan dalam menggambarkan karakteristik kelompok data kuantitatif tanpa harus memperlihatkan seluruh data, lalu ukuran penyebaran data berguna menyatakan sudah sejauh mana nilai-nilai dari sekelompok data menyimpang dari nilai rata-rata”. Sesuai dengan pernyataan-pernyataan dari berbagai gagasan tersebut, maka teknis analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu statistika deskriptif.

Prosedur dalam mengkategorikannya mulai dari mengetahui frekuensi dari setiap butir pernyataan untuk masing-masing variabel sehingga didapatkan total keseluruhan skor. Langkah berikutnya, menurut Riduwan & Akdon (2013, hlm. 148) yakni menghitung *mean*, *median*, *mode*, *standar deviation*, *variance*, *range*, *minimum*, *maximum*, dan *sum* dari data yang diperoleh, dilanjutkan dengan menghitung rata-rata item (\bar{X}_i) dan angka presentase menggunakan rumus berikut.

Tabel 3.6
Perhitungan Data

Aspek yang Dihitung	Rumus
Rata-Rata (X_i)	$\frac{\text{Total Skor}}{\text{Banyaknya Skor}}$
Skor Ideal untuk Item Terendah (Sir)	Skor Terendah (1) x Jumlah Keseluruhan Item
Skor Ideal untuk Item Tertinggi (Sit)	Skor Tertinggi (4) x Jumlah Keseluruhan Item
Rata-Rata Item (\bar{X}_i)	$\frac{\text{Total Skor } \Sigma}{\text{Jumlah Keseluruhan Item } (i)}$
Angka Presentase	$\frac{\text{Rata - Rata Item } (\bar{X}_i)}{\text{Skor Ideal untuk Item Tertinggi (Sit)}}$

Perhitungan data menggunakan hasil kuesioner yang telah disebarakan kepada 99 siswa sebagai responden. Perhitungan dilakukan menggunakan bantuan Microsoft Excel dan Google Spreadsheet, perhitungan tersebut menghasilkan angka presentase yang dapat menggambarkan bagaimana persepsi siswa terhadap pembelajaran Informatika dalam Kurikulum Merdeka pada aspek kemampuan berpikir komputasional. Angka *presentase* tersebut kemudian dapat ditentukan termasuk ke dalam kategori *presentase* yang seperti apa dengan merujuk kepada kriteria interpretasi skor yang terdapat pada tabel berikut.

Tabel 3.7
Kriteria Interpretasi Skor

Presentase	Kategori Presentase
20% - 36%	Sangat Tidak Baik
36% - 52%	Tidak Baik
52% - 68%	Cukup Baik
68% - 84%	Baik
84% - 100%	Sangat Baik

Sugiyono (dalam Janneth & Sari, 2022, hlm. 274)

Terdapat garis kontinum dari kriteria interpretasi skor di atas, yakni sebagai berikut.

20%	36%	52%	68%	84%	100%
Sangat Tidak Baik	Tidak Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik	

Gambar 3.2 Garis Kontinum Kriteria Interpretasi Skor
Sugiyono (dalam Janneth & Sari, 2022, hlm. 274)