

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode merupakan suatu cara yang digunakan untuk mencapai sebuah tujuan, sedangkan penelitian adalah sarana untuk mencari sebuah jawaban atau kebenaran namun pada dasarnya penelitian merupakan sebuah upaya mengumpulkan data yang dianalisis. Pada penelitian ini, bertujuan untuk mengetahui pengaruh kompetensi literasi digital terhadap upaya mewujudkan *learning society* pada generasi milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana, Kecamatan Rancaekek, Kabupaten Bandung. Berdasarkan uraian diatas, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Sementara metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitis dengan menggunakan teknik survey. Metode deskriptif analitis dalam penelitian dioperasionalkan dengan menggunakan statistik inferensial yaitu untuk menganalisis sampel dan hasilnya digeneralisasikan untuk populasi dimana sampel diambil. (Sugiyono, 2001:14).

Metode deskriptif analitis pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik survey, karena mengambil sampel dari suatu populasi dengan menggunakan angket sebagai alat pengukur data utama. Penelitian survey biasanya tidak membatasi dengan satu variabel serta populasi yang luas sesuai dengan tujuan penelitian yang hendak dicapai (Sukardi, 2003:15).

Mc Milan & Schumacer (2001:34) menyatakan bahwa dalam penelitian survey, peneliti meyeleksi suatu sampel dari responden dan menggunakan kuisioner untuk mengumpulkan informasi terhadap variabel yang menjadi perhatian peneliti. Data yang dikumpulkan kemudian digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik dari populasi tertentu. Kerlinger (2002:267) juga menyatakan bahwa para peneliti survey mengambil sampel dari banyak responden yang menjawab sejumlah pertanyaan. Mereka mengukur banyak variabel, mengetes banyak hipotesis, dan membuat kesimpulan dari pertanyaan-pertanyaan mengenai perilaku, pengalaman, atau karakteristik dari suatu fenomena. Secara

lebih jelas untuk memperjelas arah dari penelitian, berikut variabel, aspek, indikator dan sub indikator penelitian yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1
Variabel, Aspek, Indikator dan Sub Indikator

Variabel	Aspek	Indikator Penelitian	Sub Indikator
1. Kompetensi Literasi Digital (X)	1.1 <i>Technical</i>	1.1.1 Penguasaan teknologi digital	1). Menguasai penggunaan smartphone 2.) Memahami fitur pengaturan 3.) Memahami cara menginstal aplikasi 4.) Memahami cara mengelola file 5.) Memahami fitur penggunaan data seluler atau hotspot
		1.1.2 Berpikir kritis dalam menggunakan teknologi	1.) Memanfaatkan smartphone sesuai dengan kegunaannya 2.) Memanfaatkan internet untuk hal yang bermanfaat atau sesuai dengan kebutuhan
	1.2 <i>Cognitive</i>	1.2.1 Berpikir kritis dalam mengevaluasi informasi	1.) Mengolah informasi dan mencari kebenarannya

		1.2.2 Menciptakan sebuah informasi digital	1.) Membuat konten digital berupa tulisan, foto maupun video yang berisikan sebuah informasi
		1.2.3 Memilih perangkat lunak sesuai kebutuhan	1.) Memilih dan menggunakan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan serta peruntukannya
		1.2.4. Pemahaman terhadap isu ,etika, moral dan hukum	1.) Mengetahui terkait hoax 2.) Mengetahui terkait cyber bullying 3.) Mengetahui isu plagiarisme 4.) Mengetahui terkait hak cipta 5) Mengetahui terkait <i>hate speech</i> 6.) Mengetahui terkait <i>cyber crime</i>
	1.3 <i>Social emotional</i>	1.3.1 Bertanggung jawab dalam berkomunikasi	1.) Memperhatikan ucapan atau penulisan kata ketika berkomunikasi

			dengan orang lain
		1.3.2 Bertanggung jawab dalam sosialisasi	1.) Membagikan informasi yang benar dan bermanfaat
		1.3.3 Bertanggung jawab dalam belajar	1.) Mencari sumber belajar yang kredibel
		1.3.4 Bertanggung jawab dalam perlindungan hak privasi	1.) Melindungi hak privasi
2. Kearifan Penggunaan Smartphone dan Internet (Y)	2.1. Intensitas	2.1.1 Frekuensi penggunaan smartphone dan internet	1.) 0-1 hari dalam sepekan 2.) 1-3 hari dalam sepekan 3.) 4-6 hari dalam sepekan 4) Setiap hari
		2.1.2 Durasi penggunaan smartphone dan internet	1.) 1-3 jam dalam sehari 2.) 4-7 jam dalam sehari 3.) 7 jam atau lebih dalam sehari
		2.1.3 Isi penggunaan smartphone dan internet	1.) Mengambil gambar baik foto maupun video 2.) Berkomunikasi 3.) Mengakses

			media sosial 4.) Browsing 5.) Menonton video 6.) Belajar 7.) <i>Streaming</i> musik atau film
3. Learning Society (Z)	3.1 Masyarakat gemar mencari informasi	3.1.1. Mencari beragam informasi yang sesuai dan dibutuhkan dalam kehidupan	1.) Mendengarkan informasi yang berasal dari sumber manusia, orang ketiga, media massa dan buku-buku 2.) Melihat langsung suatu objek, model atau peristiwa baru yang berkaitan dengan kemajuan masyarakat. 3.) Mencari melalui internet seperti media sosial, media cetak online ataupun mesin pencarian
	3.2 Masyarakat gemar	3.2.1. Menemukan informasi yang sesuai dan dibutuhkan dalam	1.) Menemukan informasi melalui kegiatan membaca

	menemukan informasi	kehidupan.	berbagai sumber seperti buku, jurnal, majalah, surat kabar dan media cetak lainnya serta sumber yang berasal dari media elektronik seperti internet.
	3.3 Masyarakat gemar menulis dan menyampaikan informasi	3.3.1. Menulis informasi/berita/artikel	1.) Bentuk digital, seperti halnya di media sosial, media online, jurnal dan artikel 2.) Bentuk fisik, seperti halnya dalam media cetak, majalah ataupun buku.
		3.3.2. Menyampaikan informasi yang telah dibuat/diperoleh	1.) Membagikan informasi melalui komunikasi secara langsung, seperti tatap muka 2.) Membagikan informasi melalui media sosial seperti, Instagram, Whatsapp dan

			Twitter.
	3.4 Masyarakat gemar melakukan kegiatan belajar secara berkelanjutan	3.4.1 Melakukan pembelajaran yang responsif	1.) Mempelajari sesuatu untuk memecahkan suatu masalah
		3.4.2 Melakukan pembelajaran yang sesuai dengan konteks sosial	1.) Belajar untuk diterapkan dalam upaya peningkatan kualitas hidup serta masyarakatnya.

3.2 Partisipan

Pada penelitian ini partisipan yang terlibat adalah penduduk yang berada di wilayah Kelurahan Rancaekek Kencana, Kecamatan Rancaekek, Kabupaten Bandung yang termasuk ke dalam kategori generasi milenial atau berumur 20-39 tahun. Melihat data yang diperoleh dari (BPS Kabupaten Bandung, Rancaekek dalam Angka 2018), penduduk di Kelurahan Rancaekek Kencana yaitu sebanyak 28.088 jiwa. Kemudian secara lebih spesifik apabila di golongan berdasarkan kelompok umur yaitu, penduduk usia 0-14 Tahun sebanyak 8.145 jiwa, usia 15-64 tahun sebanyak 19.362, dan usia 65 tahun keatas sebanyak 581 jiwa.

Pemilihan wilayah Kelurahan Rancaekek Kencana sebagai lokasi penelitian karena pertimbangan sebagai berikut:

1. Tidak terdapat penduduk yang tergolong buta aksara di Kelurahan Rancaekek Kencana. (Kecamatan Rancaekek dalam Angka, BPS Kabupaten Bandung, 2018). Hal ini mengasumsikan bahwa masyarakat di daerah tersebut sudah memiliki

modal terbentuknya masyarakat pembelajar atau *learning society* yaitu salah satunya menguasai literasi.

2. Kelurahan Rancaekek Kencana memiliki tingkat pendidikan yang ditamatkan paling banyak pada tingkat SMA, D-1, D-2, D-3 dan S-1 melampaui desa/kelurahan di wilayah Kecamatan Rancaekek (Kecamatan Rancaekek dalam Angka, BPS Kabupaten Bandung, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa di daerah tersebut rata-rata sudah menguasai pendidikan dasar (*primary education*) yang diasumsikan menjadi modal penting untuk terbentuknya masyarakat pembelajar yang ditandai dengan masyarakat gemar melakukan pembelajaran secara berkelanjutan.

3. Adanya media publikasi berskala lokal seperti media cetak Koran Kencana dan media digital seperti halnya @inforancaekek dan @jurnal05 yang membagikan informasi seputar lingkungan sekitar maupun informasi lainnya yang bermanfaat bagi masyarakat di lingkungan Rancaekek Kencana. Hal ini diasumsikan sebagai salah satu ciri dari *learning society* yaitu masyarakat gemar mencari dan memberikan informasi.

4. Masyarakat yang memiliki budaya gotong royong dan berkumpul, hal ini memungkinkan adanya komunikasi dan pertukaran informasi secara langsung yang mencerminkan salah satu ciri *learning society* yaitu masyarakat gemar mencari informasi dan membagikan informasi yang telah diperoleh sebelumnya.

Pertimbangan di atas mendukung asumsi bahwa penduduk di wilayah Kelurahan Rancaekek Kencana memiliki kompetensi literasi digital dan beberapa hal yang mencirikan *learning society*, sehingga sangat memungkinkan untuk terwujudnya *learning society* di wilayah tersebut yang kemudian jawabannya akan dicari melalui penelitian yang akan dilakukan.

3.3 Populasi dan Sampel

Seperti yang dikatakan oleh Suyanto dan Sutinah (2005), dalam penelitian kuantitatif hubungan antara populasi dan sampel sangatlah erat. Dimana populasi merupakan keseluruhan objek yang diteliti sementara sampel merupakan sebagian dari objek yang akan diteliti.

Berdasarkan kepada teori yang disampaikan oleh Hasanuddin dan Lilik Purwadi (2017) dalam bukunya “Millennial Nusantara”, menyebutkan bahwa Generasi milenial adalah mereka yang lahir pada tahun 1981 sampai dengan tahun 2000. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa yang termasuk ke dalam generasi milenial pada saat ini adalah penduduk yang berusia 20-39 Tahun. Adapun alasan menentukan generasi milenial sebagai populasi yaitu:

1. Berdasarkan data survey pengguna internet yang dilakukan oleh APJII menunjukkan kelompok umur 20-39 tahun adalah kelompok yang mendominasi penggunaan internet. Adapun besaran presentase di setiap kelompok umur yang tergolong pengguna internet yaitu pada kelompok umur 20-24 tahun sebesar 88,5%, 25-29 tahun sebesar 82,7%, 30-34 tahun sebesar 76,5% dan 35-39 tahun sebesar 68,5%.
2. Berdasarkan data Statistik Kesejahteraan Rakyat (BPS Kabupaten Bandung, 2019), sebanyak 73,47% anggota rumah tangga di Kabupaten Bandung yang berusia diatas 5 tahun telah menggunakan telepon seluler (HP)/nirkabel, komputer (PC/dekstop, laptop/notebook).
3. Berdasarkan data Statistik Kesejahteraan Rakyat (BPS Kabupaten Bandung, 2019), sebanyak 56,07% anggota rumah tangga di Kabupaten Bandung yang berusia diatas 5 tahun telah menggunakan internet untuk mengakses media sosial, mencari informasi ataupun hiburan dan sebagainya.
4. Persentase penduduk di Kabupaten Bandung yang berusia diatas 15 tahun sebanyak 99,68% memiliki kemampuan membaca dan menulis. (Statistik Kesejahteraan Rakyat, BPS Kabupaten Bandung, 2019)
5. Melihat data yang diperoleh dari Kelurahan Rancaekek Kencana tahun 2020, jumlah penduduk di Kelurahan Rancaekek Kencana yaitu sebanyak 26.764 jiwa. Kemudian secara lebih spesifik apabila di golongan berdasarkan kelompok umur

Siddiq A. Fatony, 2020

*PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL TERHADAP LEARNING SOCIETY
(KASUS PADA GENERASI MILENIAL DI KELURAHAN RANCAEKEK KENCANA
KECAMATAN RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG)*

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

sebagai berikut, 0-6 tahun 1157 jiwa, 7-15 Tahun 3.165 jiwa, 16- 18 tahun 1463 jiwa, 19-25 tahun 3.750 jiwa, 26-39 tahun 6.245 jiwa, 40-64 tahun 9.115 jiwa, dan 65 tahun ke atas 1.869 jiwa.

Pada penelitian ini, populasi adalah penduduk Kelurahan Rancaekek Kencana yang tergolong pada generasi milenial atau yang berusia 20-39 tahun yaitu sebanyak 9.995 jiwa.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto,2010:174). Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang memberi kesempatan yang sama bagi anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Azwar:2012). Teknik *probability sampling* yang digunakan adalah *Simple Random Sampling*. Menurut Sugiyono (2013, hlm 120) Mengemukakan bahwa teknik *simple random sampling* adalah suatu teknik pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan srata yang ada dalam populasi tersebut.

Untuk jumlah populasi yang telah diketahui dapat digunakan rumus *Taro Yamane* dengan menggunakan presisi 10% dengan tingkat kepercayaan 90% (Rakhmat dalam Riduwan, 2008, hlm. 65). Berikut adalah rumus yang digunakan:

$$n = \frac{N}{N(d)^2 + 1}$$

Keterangan:

n = Jumlah data

N = Jumlah populasi

d = level signifikansi yang diinginkan

Maka, Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{9.995}{9.995 (0.1)^2 + 1} = 99$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka diperoleh ukuran sampel sebesar 99 orang atau dibulatkan menjadi 100 orang penduduk yang tergolong pada generasi milenial.

3.4 Instrumen Penelitian

3.4.1 Jenis Instrumen

Menurut Sugiyono (2010:148), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan instrumen untuk mengukur pengaruh dari variabel dependent terhadap variabel independent. Adapun instrumen yang digunakan adalah kuesioner (angket) untuk mengetahui kompetensi literasi digital (X) dengan kearifan penggunaan smartphone dan internet (Y) terhadap *learning society* (Z).

3.4.2 Skala Pengukuran

Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian tentunya harus memiliki skala pengukuran untuk mendapatkan data kuantitatif. Sugiyono (2010:133), menyatakan bahwa skala pengukuran adalah kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Likert yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok tentang fenomena sosial. Dengan menggunakan skala ini maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun instrumen dan item-item yang terdapat didalamnya baik berupa pertanyaan atau pernyataan. Skala Likert menggunakan lima opsi kemungkinan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan bobot 1,2,3,4 untuk pertanyaan negatif dan 4,3,2,1 untuk pertanyaan positif. Bobot nilai untuk setiap responden, nantinya dijumlahkan sehingga diperoleh skor total.

Menurut Sugiyono (2011:25) bahwa dalam penelitian sosial yang instrumennya menggunakan skala *Likert, gutman, Semantic, Diferensial, Thurstone*, data yang diperoleh adalah data interval, Karena data interval adalah data yang tidak memiliki nilai nol mutlak.

Penentuan kriteria nilai dilakukan untuk mengetahui makna skor yang dicapai responden dalam pendistribusian respon terhadap instrumen. Penentuan skor ideal maupun skor total instrumen dengan menggunakan presentase. Dengan demikian diharapkan dapat tergambar mengenai jawaban responden terhadap item pernyataan instrumen penelitian.

3.4.3 Penyusunan Instrumen

Dalam penyusunan instrumen pada penelitian ini, ada beberapa tahap yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

1. Penyusunan kisi-kisi instrumen yang disusun secara sistematis sesuai dengan perumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis dan variabel yang telah ditetapkan. Titik tolak dari penyusunan instrumen adalah variabel-variabel penelitian yang ditetapkan untuk diteliti yaitu terdiri dari tiga variabel, diantaranya kompetensi literasi digital, kearifan penggunaan smartphone dan internet serta learning society. Kemudian dari variabel tersebut ditentukan indikator-indikator yang akan diukur dengan mengacu kepada teori-teori yang telah didapatkan sebelumnya beserta sub indikator agar memudahkan dalam mengembangkan secara lebih spesifik menjadi butir-butir pernyataan. Selain dari itu untuk memudahkan penyusunan instrumen, maka dibuat dalam bentuk tabel yang berisi judul, hipotesis, variabel, aspek, indikator, sub indikator, sumber data, alat pengumpul data dan nomor item soal. Selanjutnya kisi-kisi dikonsultasikan dengan dosen pembimbing untuk mengetahui kesesuaian dan penyusunan angket atau kuisioner secara lebih lanjut.
2. Penyusunan angket yang berisi item pernyataan merupakan sebuah penjabaran dari indikator-indikator dan sub indikator yang telah ditetapkan sesuai teori yang telah didapatkan. Adapun tahap penyusunan angket yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

- 1) Penyusunan kisi-kisi yang akan dijadikan pedoman dalam pembuatan angket dan disajikan dalam bentuk tabel yang terdiri dari judul, hipotesis, variabel, aspek, indikator, sub indikator, sumber data, alat pengumpul data, dan item.
- 2) Membuat daftar pernyataan berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat.
- 3) Membuat petunjuk pengisian angket untuk menghindari kesalahan dalam pengisian angket oleh responden.
- 4) Mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing agar mengetahui apabila ada ketidaksesuaian dalam daftar pernyataan yang telah dibuat untuk angket.
- 5) Membuat form online menggunakan *google form* sebagai media untuk mengumpulkan data dan menambahkan kolom identitas bagi responden, seperti halnya nama, umur dan pekerjaan.
- 5) Membuat link form online agar memudahkan ketika di bagikan kepada responden sampel penelitian

3.4.4 Proses Pengembangan Instrumen

3.4.4.1 Uji Coba Instrumen

Sebelum melaksanakan penelitian yang sesungguhnya, penulis melakukan uji coba instrumen penelitian di wilayah Kelurahan Rancaekek Kencana kepada tiga puluh (30) orang yang tergolong pada generasi milenial atau berumur 20-39 tahun serta menggunakan *smartphone* dan internet. Uji coba instrumen dilakukan untuk menguji validitas setiap masing-masing item angket dan uji reliabilitas angket.

3.4.4.2 Uji Validitas

Menurut Arikunto (2006:168) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validasi tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah.

Untuk mengetahui tingkat validitas instrumen yang telah diuji cobakan, maka digunakan teknik validitas item. Penggunaan teknik ini berdasarkan atas pertimbangan bahwa terdapat kesesuaian antara bagian-bagian instrumen secara keseluruhan. Dengan kata lain instrumen bagian-bagian mendukung misi

Siddiq A. Fatony, 2020

**PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL TERHADAP LEARNING SOCIETY
(KASUS PADA GENERASI MILENIAL DI KELURAHAN RANCAEKEK KENCANA
KECAMATAN RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG)**

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

instrumen keseluruhan yang mengungkap data dari variabel yang dimaksud. Sementara untuk mengetahui validitas setiap item pada angket, maka digunakan rumus korelasi *pearson product moment* yang dikemukakan oleh Karl Pearson sebagai berikut:

$$r_{xy} = n \left(\frac{(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[(n \sum x^2) - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}} \right)$$

(Sugiyono, 2011:356)

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi
- n = Banyaknya subjek (responden)
- x = Skor setiap item
- y = Skor total

Setelah nilai r_{hitung} diperoleh, maka digunakan pengujian signifikan koefisien korelasi dengan uji-t, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

(Sugiyono, 2010:257)

Keterangan:

- r_{hitung} = Taraf signifikan
- r = Koefisien korelasi
- n = Banyak subjek (responden)

Perhitungan uji validitas ini menggunakan *Microsoft Excel 2010*. Kuisisioner untuk uji validitas ini disebarkan kepada 30 orang responden dengan tingkat signifikansi 5% sehingga apabila melihat tabel Korelasi *Pearson Product Moment* diperoleh t tabel sebesar 0,361.

Dalam rangka mengetahui nilai signifikansi validitas pada setiap item pertanyaan, maka dilakukan perbandingan pada nilai korelasi t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} dalam taraf kepercayaan validitas instrument sebesar 5% dengan kriteria sebagai berikut.

Siddiq A. Fatony, 2020

**PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL TERHADAP LEARNING SOCIETY
(KASUS PADA GENERASI MILENIAL DI KELURAHAN RANCAEKEK KENCANA
KECAMATAN RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG)**

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

- a. Apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir pertanyaan dinyatakan **Tidak Valid**
- b. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir pertanyaan dinyatakan **Valid**

Maka hasil dari uji validitas instrumen variabel kompetensi literasi digital, kearifan penggunaan smartphone dan internet serta *learning society* terhadap 30 orang responden sebagai berikut:

1) Variabel *Technical* (X₁)

Dalam instrumen penelitian ini, variabel *technical* diwakili oleh 13 butir pernyataan terhadap 30 orang responden Adapun hasil uji validitasnya sebagai berikut:

Tabel 3.2
Hasil Uji Validitas Variabel X₁

No.	r hitung	r Tabel	Keterangan
1.	0,44	0,361	Valid
2.	0,07	0,361	Tidak Valid
3.	0,62	0,361	Valid
4.	0,58	0,361	Valid
5.	0,67	0,361	Valid
6.	0,65	0,361	Valid
7.	-0,44	0,361	Tidak Valid
8.	0,39	0,361	Valid
9.	-0,19	0,361	Tidak Valid
10.	0,64	0,361	Valid
11.	0,44	0,361	Valid
12.	0,57	0,361	Valid
13.	0,73	0,361	Valid

Dari hasil perhitungan menggunakan *Microsoft Office excel*, untuk variabel X₁ diperoleh keterangan bahwa dari seluruh 13 item yang diajukan

untuk mengumpulkan data, 10 diantaranya valid. Sehingga seluruh item yang valid digunakan untuk pengumpulan data.

2) Variabel *Cognitive* (X_2)

Dalam instrumen penelitian ini, variabel *technical* diwakili oleh 20 butir pernyataan terhadap 30 orang responden. Adapun hasil uji validitasnya sebagai berikut:

Tabel 3.3
Hasil Uji Validitas Variabel X_2

No.	r hitung	r Tabel	Keterangan
1.	0,46	0,361	Valid
2.	0,46	0,361	Valid
3.	0,77	0,361	Valid
4.	0,44	0,361	Valid
5.	-0,05	0,361	Tidak Valid
6.	0,48	0,361	Valid
7.	0,39	0,361	Valid
8.	0,30	0,361	Tidak Valid
9.	0,59	0,361	Valid
10.	0,47	0,361	Valid
11.	0,50	0,361	Valid
12.	0,58	0,361	Valid
13.	0,35	0,361	Tidak Valid
14.	0,05	0,361	Tidak Valid
15.	0,27	0,361	Tidak Valid
16.	-0,26	0,361	Tidak Valid
17.	-0,26	0,361	Tidak Valid
18.	0,09	0,361	Tidak Valid
19.	0,69	0,361	Valid
20.	0,37	0,361	Valid

Dari hasil perhitungan menggunakan *Microsoft Office excel*, untuk variabel X2 diperoleh keterangan bahwa dari seluruh 20 item yang diajukan untuk mengumpulkan data, 12 diantaranya valid. Sehingga seluruh item yang valid digunakan untuk pengumpulan data.

3) Variabel *Social-emotional* (X₃)

Dalam instrumen penelitian ini, variabel *social-emotional* diwakili oleh 11 butir pernyataan terhadap 30 orang responden. Adapun hasil uji validitasnya sebagai berikut:

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Variabel X₃

No.	r hitung	r Tabel	Keterangan
1.	0,46	0,361	Valid
2.	0,62	0,361	Valid
3.	0,64	0,361	Valid
4.	0,70	0,361	Valid
5.	0,63	0,361	Valid
6.	0,81	0,361	Valid
7.	0,64	0,361	Valid
8.	0,86	0,361	Valid
9.	0,28	0,361	Tidak Valid
10.	0,32	0,361	Tidak Valid
11.	0,09	0,361	Tidak Valid

Dari hasil perhitungan menggunakan *Microsoft Office excel*, untuk variabel X3 diperoleh keterangan bahwa dari seluruh 11 item yang diajukan untuk mengumpulkan data, 8 diantaranya valid. Sehingga seluruh item yang valid digunakan untuk pengumpulan data.

4) Variabel Kearifan Penggunaan Smartphone dan Internet (Y)

Dalam instrumen penelitian ini, variabel kearifan penggunaan smartphone dan internet diwakili oleh 13 butir pernyataan terhadap 30 orang responden. Adapun hasil uji validitasnya sebagai berikut:

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas Variabel Y

No.	r hitung	r Tabel	Keterangan
1.	0,39	0,361	Valid
2.	0,37	0,361	Valid
3.	0,26	0,361	Tidak Valid
4.	0,363	0,361	Valid
5.	0,57	0,361	Valid
6.	0,11	0,361	Tidak Valid
7.	-0,03	0,361	Tidak Valid
8.	0,21	0,361	Tidak Valid
9.	0,33	0,361	Tidak Valid
10.	0,33	0,361	Tidak Valid
11.	0,49	0,361	Valid
12.	0,56	0,361	Valid
13.	0,51	0,361	Valid

Dari hasil perhitungan menggunakan *Microsoft Office excel*, untuk variabel Y diperoleh keterangan bahwa dari seluruh 13 item yang diajukan untuk mengumpulkan data, 7 diantaranya valid. Sehingga seluruh item yang valid digunakan untuk pengumpulan data.

5) Variabel *Learning Society* (Z)

Dalam instrumen penelitian ini, variabel *learning society* diwakili oleh 24 butir pernyataan terhadap 30 orang responden. Adapun hasil uji validitasnya sebagai berikut:

Tabel 3.6
Hasil Uji Validitas Variabel Z

No.	r hitung	r Tabel	Keterangan
1.	0,54	0,361	Valid
2.	0,77	0,361	Valid
3.	0,60	0,361	Valid
4.	0,51	0,361	Valid
5.	-0,15	0,361	Tidak Valid
6.	0,29	0,361	Tidak Valid
7.	-0,18	0,361	Tidak Valid
8.	0,43	0,361	Valid
9.	0,62	0,361	Valid
10.	0,67	0,361	Valid
11.	0,24	0,361	Tidak Valid
12.	0,66	0,361	Valid
13.	0,35	0,361	Tidak Valid
14.	0,38	0,361	Valid
15.	0,38	0,361	Valid
16.	0,20	0,361	Tidak Valid
17.	0,19	0,361	Tidak Valid
18.	0,51	0,361	Valid
19.	0,56	0,361	Valid
20.	0,69	0,361	Valid
21.	-0,26	0,361	Tidak Valid
22.	0,66	0,361	Valid
23.	0,77	0,361	Valid

24.	0,25	0,361	Tidak Valid
-----	------	-------	-------------

Dari hasil perhitungan menggunakan *Microsoft Office excel*, untuk variabel Z diperoleh keterangan bahwa dari seluruh 24 item yang diajukan untuk mengumpulkan data, 15 diantaranya valid. Sehingga seluruh item yang valid digunakan untuk pengumpulan data.

3.4.4.3 Uji Reabilitas

Menurut Sugiyono (2010:177) bahwa perlu dibedakan antara hasil penelitian yang valid dan reliabel dengan instrumen yang valid dan reliabel. Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Menurut Sugiyono (2010:172), Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk menguku obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha* dengan bantuan program *Microsoft Excel 2010*. Hasil nilai yang telah diperoleh melalui uji reliabilitas akan dikonsultasikan dengan r_{tabel} *Pearson Product Moment* yang diketahui taraf signifikansinya adalah 0,05 menggunakan rumus dengan derajat kebebasan ($dk = n - 2$) sehingga diketahui $dk = 30 - 2 = 28$, sehingga dapat diperoleh nilai r_{tabel} adalah 0,361.

Keputusan uji reliabilitas ditentukan dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika koefisien internal seluruh item (r_i) $\geq r_{\text{tabel}}$ dengan tingkat signifikansi 5% maka item pertanyaan dikatakan reliabel.
2. Jika koefisien internal seluruh item (r_i) $\leq r_{\text{tabel}}$ dengan tingkat signifikansi 5% maka item pertanyaan dikatakan tidak reliabel.

Maka hasil dari uji reabilitas instrumen variabel kompetensi literasi digital, kearifan penggunaan smartphone dan internet serta *learning society* terhadap 30 orang responden sebagai berikut:

1) Variabel Technical (X₁)

Hasil Uji reliabilitas variabel X dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel* 2010. Dengan sampel penduduk yang berada di sekitar Kelurahan Rancaekek Kencana sebanyak 30 orang responden. Berikut terdapat hasil perhitungan reliabilitas pada variabel X₁ :

Tabel 3.7

Hasil Uji Reabilitas X₁

Cronbach's Alpha	Jumlah Item	<i>r tabel</i>	Keterangan
0,828	13	0,361	Reliabel

Dari hasil perhitungan reliabilitas pada varia diatas, ditemukan bahwa nilai $r_{hitung} = 0,828$ sedangkan nilai $r_{tabel} = 0,361$. Hal ini menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,828 > 0,361$). Artinya bahwa variable64t penelitian pada variable X₁ yang berjumlah 13 item pernyataan dapat dikatakan **reliabel**.

2) Variabel Cognitive (X₂)

Hasil Uji reliabilitas variable X dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel* 2010. Dengan sampel penduduk yang berada di sekitar Kelurahan Rancaekek Kencana sebanyak 30 orang responden. Berikut terdapat hasil perhitungan reliabilitas pada variable X₂ :

Tabel 3.8

Hasil Uji Reliabilitas X₂

Cronbach's Alpha	Jumlah Item	<i>r tabel</i>	Keterangan
0,834	20	0,361	Reliabel

Dari hasil perhitungan reliabilitas pada tabel diatas, ditemukan bahwa nilai $r_{hitung} = 0,834$ sedangkan nilai $r_{tabel} = 0,361$. Hal ini menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,834 > 0,361$). Artinya bahwa instrumen penelitian pada variabel X₂ yang berjumlah 20 item pernyataan dapat dikatakan **reliabel**. Sehingga instrumen tersebut dapat digunakan dalam penelitian.

3) Variabel *Social-emotional* (X_3)

Hasil Uji reliabilitas variabel X dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel* 2010. Dengan sampel penduduk yang berada di sekitar Kelurahan Rancaekek Kencana sebanyak 30 orang responden. Berikut terdapat hasil perhitungan reliabilitas pada variabel X_3 :

Tabel 3.9
Hasil Uji Reliabilitas X_3

Cronbach's Alpha	Jumlah Item	<i>r</i> tabel	Keterangan
0,846	11	0,361	Reliabel

Dari hasil perhitungan reliabilitas pada tabel diatas, ditemukan bahwa nilai $r_{hitung} = 0,846$ sedangkan nilai $r_{tabel} = 0,361$. Hal ini menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,846 > 0,361$). Artinya bahwa instrumen penelitian pada variabel X_3 yang berjumlah 11 item pernyataan dapat dikatakan **reliabel**. Sehingga instrumen tersebut dapat digunakan dalam penelitian.

4) Variabel Kearifan Penggunaan Smartphone dan Internet (Y)

Hasil Uji reliabilitas variabel Y dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel* 2010. Dengan sampel penduduk yang berada di sekitar Kelurahan Rancaekek Kencana sebanyak 30 orang responden. Berikut terdapat hasil perhitungan reliabilitas pada variabel Y :

Tabel 3.10
Hasil Uji Reliabilitas Y

Cronbach's Alpha	Jumlah Item	<i>r</i> tabel	Keterangan
0,545	13	0,361	Reliabel

Dari hasil perhitungan reliabilitas pada tabel diatas, ditemukan bahwa nilai $r_{hitung} = 0,545$ sedangkan nilai $r_{tabel} = 0,361$. Hal ini menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,545 > 0,361$). Artinya bahwa instrumen penelitian pada variabel Y yang berjumlah 13 item pernyataan dapat dikatakan **reliabel**. Sehingga instrumen tersebut dapat digunakan dalam penelitian.

5) Variabel *Learning Society* (Z)

Hasil Uji reliabilitas variabel Z dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel* 2010. Dengan sampel penduduk yang berada di sekitar Kelurahan Rancaekek Kencana sebanyak 30 orang responden. Berikut terdapat hasil perhitungan reliabilitas pada variabel Z :

Tabel 3.11
Hasil Uji Reabilitas Z

Cronbach's Alpha	Jumlah Item	<i>r tabel</i>	Keterangan
0,878	24	0,361	Reliabel

Dari hasil perhitungan reliabilitas pada tabel diatas, ditemukan bahwa nilai $r_{hitung} = 0,878$ sedangkan nilai $r_{tabel} = 0,361$. Hal ini menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,878 > 0,361$). Artinya bahwa instrumen penelitian pada variabel Z yang berjumlah 24 item pernyataan dapat dikatakan **reliabel**. Sehingga instrumen tersebut dapat digunakan dalam penelitian.

3.5 Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini akan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Tahap persiapan, meliputi kegiatan:

- 1). Menentukan dan identifikasi masalah yang akan diteliti berdasarkan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Pada penelitian ini telah ditentukan sebagaimana masalah yang akan diteliti berkaitan dengan kompetensi literasi digital, kearifan penggunaan smartphone dan internet serta *learning society*.
- 2). Melakukan kajian literatur untuk mengkaji landasan teori tentang literasi digital, teknologi komunikasi dan informasi serta *learning society* yang dapat mendukung penelitian seperti mencari buku di perpustakaan dan jurnal ataupun penelitian yang relevan di internet.
- 3) Menentukan lokasi penelitian yang sesuai dengan fenomena atau masalah yang telah ditentukan sebelumnya

Siddiq A. Fatony, 2020

**PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL TERHADAP LEARNING SOCIETY
(KASUS PADA GENERASI MILENIAL DI KELURAHAN RANCAEKEK KENCANA
KECAMATAN RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG)**

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

- 3).Menyusun proposal penelitian yang memuat latar belakang masalah,rumusan masalah, hingga metode penelitian.
 - 4) Mengajukan permohonan izin penelitian kepada Departemen Pendidikan Masyarakat yang kemudian selanjutnya kepada aparat wilayah setempat.
 - 5) Konsultasi dengan dosen pembimbing skripsi terkait penelitian yang akan dilakukan.
 - 6) Menyusun kisi-kisi dan instrumen penelitian sesuai dengan teori yang telah didapatkan dan tentunya berkaitan dengan variabel yang diteliti.
 - 7) Berkordinasi dan konsultasi dengan dosen pembimbing terkait kisi-kisi dan instrumen penelitian yang telah dibuat.
 - 8) Menguji coba instrumen penelitian agar mengetahui validitas dan reliabilitas.
 - 9) Merevisi kisi-kisi dan instrumen penelitian apabila tidak valid dan reliabel.
2. Tahap pelaksanaan, meliputi kegiatan:
- 1) Melakukan penyebaran kuisisioner secara *online* dengan *link google form* pada penduduk di Kelurahan Rancaekek Kencana yang termasuk ke dalam generasi milenial melalui media sosial.
 - 2) Melakukan pengolahan dan analisis data dari hasil kuisisioner yang telah dikumpulkan menggunakan aplikasi *Microsoft excel 2013* dan *SPSS 20.0 for Windows*.
3. Tahap pembahasan, meliputi kegiatan mendeskripsikan dan menyusun hasil penelitian yang telah diperoleh dan diolah kemudian membuat kesimpulan menjawab hipotesis yang telah diajukan sebelumnya serta saran yang ditujukan kepada semua pihak yang terkait dengan penelitian ini.

3.6 Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang dilakukan yaitu menggunakan statistik inferensial. Statistik inferensial digunakan karena peneliti bermaksud untuk membuat generalisasi sehingga hasilnya dapat diberlakukan untuk populasi. Statistik ini disebut dengan statistik probabilitas, karena kesimpulan yang diberlakukan untuk populasi berdasarkan data sampel itu kebenarannya bersifat peluang. Suatu kesimpulan dari data sampel yang akan diberlakukan untuk populasi itu mempunyai peluang kesalahan dan kebenaran (kepercayaan) yang dinyatakan dalam bentuk persentase. Bila peluang kesalahan 5% maka taraf kepercayaannya adalah 95%. Berikut penjabaran lebih lengkapnya mengenai pengolahan dan analisis data:

3.6.1 Pengolahan Data

Langkah-langkah pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan dan verifikasi data, yaitu mengecek jawaban dari responden
2. Pemberian skor, yaitu memberikan skor pada setiap jawaban responden
3. Tabulasi data, yaitu mentabulasi data sesuai dengan item yang diisi oleh responden.
4. Menghitung ukuran-ukuran statistik berdasarkan variabel penelitian seperti kecenderungan umum skor, uji asumsi klasik, uji analisis jalur, uji signifikansi dan uji koefisien determinasi.
5. Analisis data, yaitu menganalisis data yang telah dikelompokkan berdasarkan variabel sesuai dengan masalah yang akan dibahas dan hipotesis yang diajukan sehingga mengarah pada pengambilan keputusan.
6. Penyajian data, yaitu mendeskripsikan data yang telah diolah dan dianalisis.
7. Pengujian hipotesis, yaitu menelaah kembali hipotesis yang diajukan dan diuji menurut perhitungan statistik yang relevan.
8. Penafsiran hasil analisis, yaitu menafsirkan data yang telah diolah, dianalisis dan disajikan kemudian dikaitkan dengan hipotesis yang diajukan.

3.6.2 Kecenderungan Umum Skor

Perhitungan kecenderungan umum skor responden dari setiap variabel dimaksudkan untuk mengetahui kecenderungan secara umum jawaban responden terhadap suatu variabel penelitian. Tujuannya adalah untuk mengetahui kesesuaian data yang dihitung dengan skor ideal yaitu menggunakan cara sebagai berikut:

$$P = \frac{X}{xid} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2010:246)

Keterangan:

P = Proporsi skor rata-rata

X = Jumlah skor hasil penelitian

Xid = Skor ideal yang ditetapkan dengan asumsi bahwa setiap responden pada setiap pertanyaan memberi jawaban dengan skor tertinggi

3.6.3 Uji Prasyarat Analisis Data

3.6.3.1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain: dengan kertas peluang normal, uji chi-kuadrat, uji Liliefors, teknik Kolmogorov-Smirnov dan SPSS. Oleh karena itu uji normalitas data yang sesuai dengan penelitian ini adalah teknik Kolmogorov-Smirnov karena teknik tersebut merupakan salah satu teknik untuk menguji apakah suatu data berasal dari populasi normal atau tidak. Penerapan uji Kolmogorov-Smirnov adalah jika signifikansi dibawah 0.05 maka data yang diuji mempunyai perbedaan yang signifikan dengan data normal baku, atau dengan kata lain data tersebut tidak normal. Namun jika signifikansinya diatas 0.05 berarti tidak terjadi perbedaan yang signifikan sehingga data tersebut dikatakan normal.

Adapun langkah-langkah uji normalitas data menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov melalui program SPSS dilakukan sebagai berikut:

Siddiq A. Fatony, 2020

**PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL TERHADAP LEARNING SOCIETY
(KASUS PADA GENERASI MILENIAL DI KELURAHAN RANCAEKEK KENCANA
KECAMATAN RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG)**

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

- 1.) Masukkan skor data yang akan dihitung ke program SPSS
- 2.) Klik menu Analyze kemudian klik pada Nonparametric test
- 3.) Klik pada 1-Sample K-S (Kolmogorov-Smirnov)
- 4.) Data yang akan diuji dan terletak dikiri, dipindahkan ke kanan dengan tanda panah, kemudian tekan OK.
- 5.) Pada output, lihat pada baris paling bawah dan paling kanan yang berisi Asymp.Sig.(2-tailed).
- 6.) Lalu interpretasinya adalah jika nilainya diatas 0,05 maka distribusi data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas, sementara jika nilainya di bawah 0,05 maka data tersebut tidak normal.

3.6.3.2 Uji Heteroskedastisitas

Uji heterokedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variansi dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain (Imam Ghozali, 2013:39). Jika variansi dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut homokedastisitas dan jika berbeda maka disebut heterokedastisitas. Model regresi yang baik adalah model yang tidak terjadi heterokedastisitas atau terjadi homokedastisitas (Ghozali, 2005).

Deteksi ada tidaknya heterokedastisitas dapat dilakukan dengan melihat ada tidaknya pola tertentu pada grafik *scatter plot* antara SRESID dan ZPRED dimana sumbu Y adalah Y yang telah diprediksi dan sumbu X adalah residual (Y prediksi – Y sesungguhnya) yang telah di *Studentized*. Adapun dasar pengambilan keputusannya seperti yang dipaparkan oleh Ghazali (2005) sebagai berikut:

1. Jika ada pola tertentu seperti titik-titik (*point-point*) yang ada membentuk suatu pola tertentu yang teratur (bergelombang) maka telah terjadi heterokedastisitas.
2. Jika tidak ada pola yang jelas serta titik-titik menyebar diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y maka tidak terjadi heterokedastisitas.

3.6.3.3 Uji Multikolinearitas

Menurut Ghazali (2011:105) uji ini bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (*independent*). Model regresi yang baik seharusnya tida terjadi korelasi diantara variabel independen. Untuk mendeteksi ada tidaknya multikolinearitas pada model regresi

Siddiq A. Fatony, 2020

PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL TERHADAP LEARNING SOCIETY
(KASUS PADA GENERASI MILENIAL DI KELURAHAN RANCAEKEK KENCANA
KECAMATAN RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG)

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

dapat dilihat dari nilai *tolerance* dan *Varian Inflation Value* (VIF). Kedua ukuran ini menunjukkan setiap variabel independen manakah yang dijelaskan variabel independen lainnya. *Tolerance* mengukur variabilitas variabel independen yang terpilih yang tidak dapat dijelaskan oleh variabel independen lainnya. Jadi nilai *tolerance* yang rendah sama dengan nilai VIF yang tinggi (karena $VIF=1/tolerance$). Nilai *cut off* yang umum dipakai untuk menunjukkan adanya multikolinearitas adalah nilai *tolerance* $> 0,10$ atau sama dengan nilai $VIF < 10$ (Ghozali, 2011:106).

3.6.4 Analisis Jalur (Path Analysis)

Menurut David Garson (dalam Jonathan, 2007:1) mendefinisikan analisis jalur sebagai model perluasan regresi yang digunakan untuk menguji keselarasan matriks korelasi dengan dua atau lebih model hubungan sebab akibat yang dibandingkan oleh peneliti. Analisis jalur (*Path Analysis*) adalah metode analisis multivariat dependensi yang digunakan untuk menguji hipotesis hubungan asimetris yang dibangun atas dasar kajian teori tertentu, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh langsung dan tidak langsung.

Setelah terpenuhinya uji prasyarat, maka dilanjutkan dengan uji korelasi dan regresi untuk menjawab hipotesis yang diajukan. Korelasi adalah hubungan antara dua variabel atau lebih. Sedangkan analisis regresi adalah alat untuk mengukur ada atau tidaknya korelasi antar variabel. *Path analysis* digunakan untuk menguji besarnya kontribusi yang ditunjukkan oleh koefisien jalur pada setiap diagram jalur dari hubungan kausal antar variabel X1, X2 dan X3 kepada Y dan dampaknya terhadap Z.

Menurut Riduwan & Kuncoro (2013, hlm. 2) manfaat model *Path Analysis* adalah sebagai berikut :

- a. Penjelasan (*explanation*) terhadap fenomena yang dipelajari atau permasalahan yang diteliti.
- b. Prediksi nilai variabel terikat (Y) berdasarkan nilai variabel bebas (X) dan prediksi dengan Path Analysis ini bersifat kualitatif.

- c. Faktor determinan yaitu penentu variabel bebas (X) mana yang berpengaruh dominan terhadap variabel terikat (Y), juga dapat digunakan untuk menelusuri mekanisme (jalur-jalur) pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).
- d. Pengujian model, menggunakan theory trimming, baik untuk uji reliabilitas (uji keajegan) konsep yang sudah ada ataupun uji pengembangan konsep baru.

Analisis jalur (path analysis) dalam penelitian ini akan membantu dalam melihat besarnya koefisien secara langsung dan tidak langsung dari variabel terikat terhadap variabel bebas dengan memperhatikan besarnya koefisien, maka bisa dibandingkan besarnya pengaruh secara langsung dan tidak langsung. Berdasarkan nilai koefisien tersebut akan diketahui variabel mana yang memberikan pengaruh terbesar dan terkecil terhadap variabel terikat.

3.6.5 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik analisis jalur pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis dan persamaan model struktural 1

Hipotesis Model 1: Kompetensi *technical*, *cognitive*, *social emotional* berpengaruh secara simultan terhadap kearifan penggunaan *smartphone* dan internet.

Persamaan dalam model struktural 1:

$$Y = \rho_{YX_1}X_1 + \rho_{YX_2}X_2 + \rho_{YX_3}X_3 + e_1$$

Keterangan:

Y	= Kearifan penggunaan <i>smartphone</i> dan internet
ρ_{YX_1}	= Koefisien regresi kompetensi <i>technical</i>
ρ_{YX_2}	= Koefisien regresi kompetensi <i>cognitive</i>
ρ_{YX_3}	= Koefisien regresi kompetensi <i>social emotional</i>
X ₁	= Kompetensi <i>technical</i>
X ₂	= Kompetensi <i>cognitive</i>
X ₃	= Kompetensi <i>social emotional</i>
e ₁	= Residual

Siddiq A. Fatony, 2020

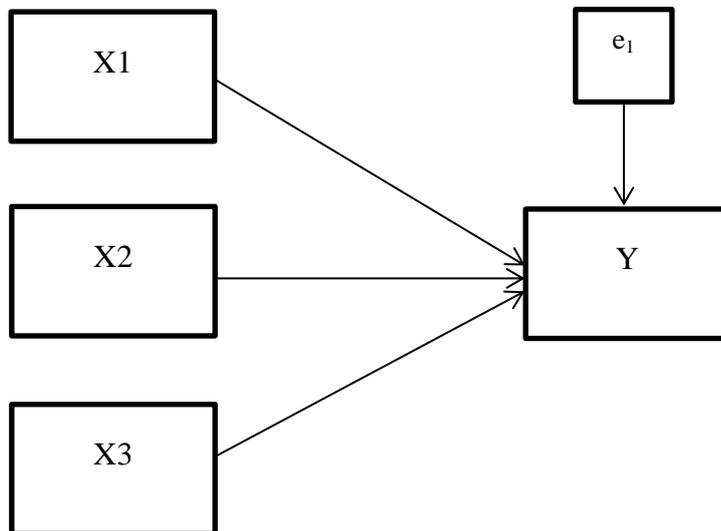
PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL TERHADAP LEARNING SOCIETY (KASUS PADA GENERASI MILENIAL DI KELURAHAN RANCAEKEK KENCANA KECAMATAN RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG)

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

2. Bentuk diagram jalur Model struktural 1

Gambar 3.1

Diagram Jalur Model Struktur 1



3. Merumuskan hipotesis dan persamaan model struktural 2

Hipotesis Model struktural 2: Kompetensi *technical*, *cognitive*, *social emotional*, kearifan penggunaan *smartphone* dan internet berpengaruh secara simultan terhadap *learning society*.

Persamaan Model struktural 2:

$$Z = \rho_{ZX_1}X_1 + \rho_{ZX_2}X_2 + \rho_{ZX_3}X_3 + \rho_{ZY}Y + e_2$$

Keterangan:

Z = Learning Society

ρ_{ZX_1} = Koefisien regresi kompetensi technical

ρ_{ZX_2} = Koefisien regresi kompetensi cognitive

ρ_{ZX_3} = Koefisien regresi kompetensi social emotional

ρ_{ZY} = Koefisien regresi kearifan penggunaan smartphone dan internet

X₁ = Kompetensi technical

X₂ = Kompetensi cognitive

X₃ = Kompetensi *social emotional*

Y = Kearifan penggunaan smartphone dan internet

e₂ = Residual

Siddiq A. Fatony, 2020

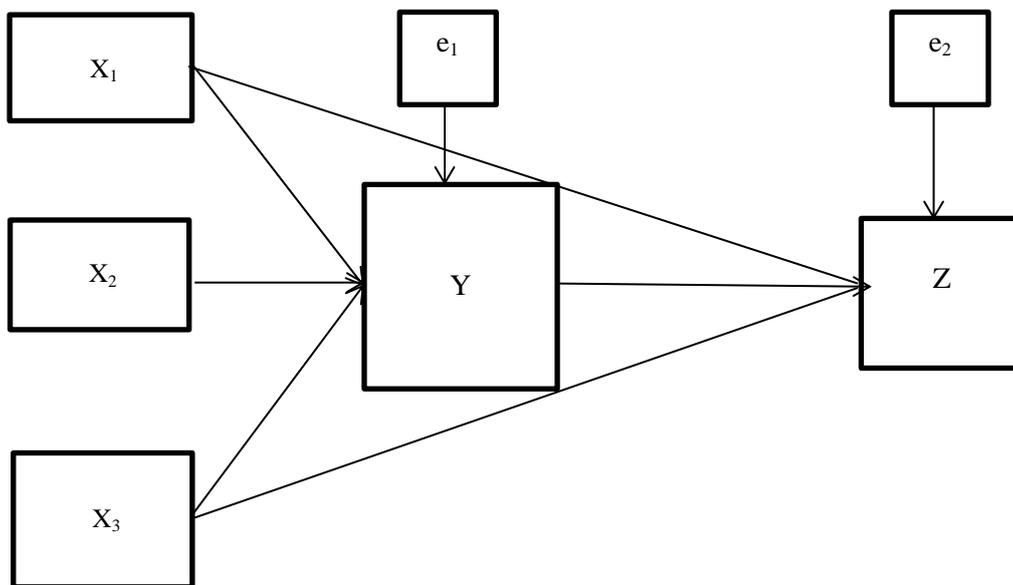
**PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL TERHADAP LEARNING SOCIETY
(KASUS PADA GENERASI MILENIAL DI KELURAHAN RANCAEKEK KENCANA
KECAMATAN RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG)**

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

4. Bentuk Diagram jalur model struktural 2

Gambar 3.2

Diagram Jalur Model struktural 2



5. Menghitung Koefisien jalur model struktural 1

Hipotesis statistik dirumuskan sebagai berikut:

$$H_a : \rho_{YX1} = \rho_{YX2} = \rho_{YX3} \neq 0$$

$$H_o : \rho_{YX1} = \rho_{YX2} = \rho_{YX3} = 0$$

Hipotesis:

H_a = Kompetensi *technical*, *cognitive* dan *social emotional* berpengaruh secara signifikan terhadap kearifan penggunaan *smartphone* dan internet

H_o = Kompetensi *technical*, *cognitive* dan *social emotional* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kearifan penggunaan *smartphone* dan internet

Uji signifikansi analisis jalur dicari yaitu membandingkan antara nilai probabilitas 0.05 dengan nilai probabilitas sig.

Dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- Jika nilai probabilitas 0.05 lebih kecil atau sama dengan nilai probabilitas Sig ($0.05 \leq \text{Sig}$), maka H_o diterima dan H_a ditolak, artinya tidak signifikan.
- Jika nilai probabilitas 0.05 lebih besar atau sama dengan nilai probabilitas Sig ($0.05 \geq \text{Sig}$), maka H_o ditolak dan H_a diterima, artinya signifikan.

Siddiq A. Fatony, 2020

**PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL TERHADAP LEARNING SOCIETY
(KASUS PADA GENERASI MILENIAL DI KELURAHAN RANCAEKEK KENCANA
KECAMATAN RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG)**

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

6. Pengujian hipotesis secara parsial [(X₁ terhadap Y), (X₂ terhadap Y), (X₃ terhadap Y)]

1). Kompetensi *technical* terhadap kearifan penggunaan *smartphone* dan internet

Hipotesis:

H₀ = Kompetensi *technical* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kearifan penggunaan *smartphone* dan internet

H_a = Kompetensi *technical* berpengaruh secara signifikan terhadap kearifan penggunaan *smartphone* dan internet

2). Kompetensi *cognitive* terhadap kearifan penggunaan *smartphone* dan internet

Hipotesis :

H₀ = Kompetensi *cognitive* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kearifan penggunaan *smartphone* dan internet

H_a = Kompetensi *cognitive* berpengaruh secara signifikan terhadap kearifan penggunaan *smartphone* dan internet

3.) Kompetensi *social emotional* terhadap kearifan penggunaan *smartphone* dan internet

Hipotesis :

H₀ = Kompetensi *social emotional* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kearifan penggunaan *smartphone* dan internet

H_a = Kompetensi *social emotional* berpengaruh secara signifikan terhadap kearifan penggunaan *smartphone* dan internet

Kerangka hubungan kausal empiris antara X₁, X₂ dan X₃ terhadap Y dibuat melalui persamaan struktural model-1 sebagai berikut :

$$Y = \rho_{yx1} X_1 + \rho_{yx2} X_2 + \rho_{yx3} X_3 + e_1$$

7. Menghitung koefisien jalur model struktural 2

Hipotesis statistik dirumuskan sebagai berikut:

$$H_a : \rho_{zx1} = \rho_{zx2} = \rho_{zx3} = \rho_{zy} \neq 0$$

$$H_0 : \rho_{zx1} = \rho_{zx2} = \rho_{zx3} = \rho_{zy} = 0$$

Siddiq A. Fatony, 2020

PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL TERHADAP LEARNING SOCIETY (KASUS PADA GENERASI MILENIAL DI KELURAHAN RANCAEKEK KENCANA KECAMATAN RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG)

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

Hipotesis:

Ha = Kompetensi *technical, cognitive, social emotional*, kearifan penggunaan *smartphone* dan internet berpengaruh secara signifikan terhadap *learning society*

Ho = Kompetensi *technical, cognitive, social emotional*, kearifan penggunaan *smartphone* dan internet tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *learning society*

Uji signifikansi analisis jalur dicari yaitu membandingkan antara nilai probabilitas 0.05 dengan nilai probabilitas sig.

Dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- Jika nilai probabilitas 0.05 lebih kecil atau sama dengan nilai probabilitas Sig ($0.05 \leq \text{Sig}$), maka Ho diterima dan Ha ditolak, artinya tidak signifikan.
- Jika nilai probabilitas 0.05 lebih besar atau sama dengan nilai probabilitas Sig ($0.05 \geq \text{Sig}$), maka Ho ditolak dan Ha diterima, artinya signifikan.

8. Pengujian hipotesis secara parsial [(X₁ terhadap Z), (X₂ terhadap Z), (X₃ terhadap Z)]

1). Kompetensi *technical* terhadap *learning society*

Hipotesis:

Ho = Kompetensi *technical* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *learning society*

Ha = Kompetensi *technical* berpengaruh secara signifikan terhadap *learning society*

2). Kompetensi *cognitive* terhadap *learning society*

Hipotesis :

Ho = Kompetensi *cognitive* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *learning society*

Ha = Kompetensi *cognitive* berpengaruh secara signifikan terhadap *learning society*

3.) Kompetensi *social emotional* terhadap *learning society*

Hipotesis :

Ho = Kompetensi *social emotional* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *learning society*

Siddiq A. Fatony, 2020

**PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL TERHADAP LEARNING SOCIETY
(KASUS PADA GENERASI MILENIAL DI KELURAHAN RANCAEKEK KENCANA
KECAMATAN RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG)**

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

Ha = Kompetensi *social emotional* berpengaruh secara signifikan terhadap *learning society*

4). Kearifan penggunaan *smartphone* dan Internet terhadap *learning society*

Hipotesis :

Ho = Kearifan penggunaan *smartphone* dan internet tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *learning society*

Ha = Kearifan penggunaan *smartphone* dan internet berpengaruh secara signifikan terhadap *learning society*

Kerangka hubungan kausal empiris antara X₁, X₂, X₃, Y terhadap Z dibuat melalui persamaan struktural model-2 sebagai berikut :

$$Y = \rho_{zx1} X_1 + \rho_{zx2} X_2 + \rho_{zx3} X_3 + \rho_{ZY} Y + e_2$$

9. Menghitung pengaruh secara tidak langsung variabel X₁, X₂ dan X₃ terhadap Z melalui Y

Hipotesis:

Ha = Kompetensi *technical, cognitive, social emotional*, berpengaruh secara signifikan terhadap *learning society* melalui kearifan penggunaan *smartphone* dan internet

Ho = Kompetensi *technical, cognitive, social emotional* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *learning society* melalui kearifan penggunaan *smartphone* dan internet

Dalam pengujian ini terlebih dahulu dicari pengaruh tidak langsung dari variabel dependen terhadap variabel independen. Kemudian membandingkan antara nilai pengaruh tidak langsung dengan nilai pengaruh langsung.

Dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- Jika nilai pengaruh tidak langsung lebih kecil dari nilai pengaruh langsung (pengaruh tidak langsung \leq pengaruh langsung), maka Ho diterima dan Ha ditolak, artinya tidak signifikan.
- Jika nilai pengaruh tidak langsung lebih besar dari nilai pengaruh langsung (pengaruh tidak langsung \geq pengaruh langsung), maka Ho diterima dan Ha ditolak, artinya signifikan.

10. Pengujian hipotesis secara parsial [(X1 terhadap Z melalui Y), (X2 terhadap Z melalui Y), (X3 terhadap Z melalui Y)]

1). Kompetensi *technical* terhadap *learning society* melalui kearifan penggunaan *smartphone* dan internet

Hipotesis:

Ho = Kompetensi *technical* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *learning society* melalui kearifan penggunaan *smartphone* dan internet

Ha = Kompetensi *technical* berpengaruh secara signifikan terhadap *learning society* melalui kearifan penggunaan *smartphone* dan internet

2). Kompetensi *cognitive* terhadap *learning society* melalui kearifan penggunaan *smartphone* dan internet

Hipotesis :

Ho = Kompetensi *cognitive* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *learning society* melalui kearifan penggunaan *smartphone* dan internet

Ha = Kompetensi *cognitive* berpengaruh secara signifikan terhadap *learning society* melalui kearifan penggunaan *smartphone* dan internet

3.) Kompetensi *social emotional* terhadap *learning society* melalui kearifan penggunaan *smartphone* dan internet

Hipotesis :

Ho = Kompetensi *social emotional* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *learning society* melalui kearifan penggunaan *smartphone* dan internet

Ha = Kompetensi *social emotional* berpengaruh secara signifikan terhadap *learning society* melalui kearifan penggunaan *smartphone* dan internet

3.6.5.1 Koefisien Korelasi (R)

Koefisien korelasi bertujuan untuk mengetahui derajat keeratan hubungan antara variabel penelitian. Adapun pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.12

Pedoman Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 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

(Sugiyono, 2013:184)

3.6.5.2 Koefisien Determinasi (Uji R^2)

Koefisien determinasi (R^2) pada intinya digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Apabila koefisien determinasi semakin mendekati satu, maka dapat dikatakan bahwa variabel independen berpengaruh sangat kuat terhadap variabel dependen. Sedangkan jika R^2 kecil maka pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen sangat rendah (Ghozali, 2005). Nilai koefisien determinasi menunjukkan persentase variasi nilai variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh persamaan regresi yang dihasilkan. Sebagai contoh, apabila nilai R^2 pada suatu persamaan regresi yang menunjukkan hubungan pengaruh variabel Y (sebagai variabel dependen) dan variabel X (sebagai variabel independen) dari hasil perhitungan tertentu adalah 0,85. Ini berarti bahwa variasi nilai Y yang dapat dijelaskan oleh persamaan regresi yang diperoleh adalah 85%. Sementara 15% variasi variabel Y yang dipengaruhi oleh variabel lain yang berada diluar persamaan model. Adapun Koefisien determinasi menunjukkan besarnya kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen. R^2 dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$KD = R^2 \times 100\%$$

(Sugiyono, 2011:275)

Siddiq A. Fatony, 2020

**PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL TERHADAP LEARNING SOCIETY
(KASUS PADA GENERASI MILENIAL DI KELURAHAN RANCAEKEK KENCANA
KECAMATAN RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG)**

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

3.6.5.4 Uji F (Uji kelayakan model)

Menurut Ghozali (2011) Uji F atau uji kelayakan model dilakukan untuk mengukur ketepatan fungsi regresi sampel dalam menaksir nilai aktual secara statistik F. Model ini dapat diukur dari nilai statistik F yang menunjukkan apakah semua variabel independen yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$F = \frac{R^2/k}{(1-R^2)/(n-k-1)}$$

(Sugiyono, 2011:235)

Keterangan:

- F = Pendekatan distribusi Probabilitas Fisher
- R^2 = Koefisien Korelasi Ganda
- k = Jumlah Variabel
- n = Banyaknya Sampel

Adapun rumus untuk menentukan df1 dan df2 yaitu:

$$df1 = k-1$$

$$df2 = n-k$$

Keterangan:

- df = Derajat Bebas
- k = Jumlah Variabel (bebas+terikat)
- n = Jumlah Sampel

Penolakan dan penerimaan hipotesis atas dasar signifikansi pada taraf nyata 5% dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ menunjukkan bahwa uji model ini layak untuk digunakan pada penelitian
2. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ menunjukkan bahwa uji model ini tidak layak untuk digunakan pada penelitian

Siddiq A. Fatony, 2020

**PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL TERHADAP LEARNING SOCIETY
(KASUS PADA GENERASI MILENIAL DI KELURAHAN RANCAEKEK KENCANA
KECAMATAN RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG)**

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