

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Bab tiga mendeskripsikan desain penelitian; partisipan dan tempat penelitian, populasi dan sampel penelitian; definisi operasional variabel; instrumen penelitian; validitas instrumen; reliabilitas instrumen; teknik pengumpulan data; dan teknis analisis data; langkah-langkah penelitian; dan perumusan program.

#### **3.1 Desain penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengetahui profil literasi guru Bimbingan dan Konseling SMA dan SMK Negeri se-Cimahi. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode deskriptif. Metode deskriptif digunakan berdasarkan tujuan penelitian yaitu untuk mengungkap literasi digital guru Bimbingan dan Konseling.

#### **3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian**

Partisipan penelitian ini adalah guru Bimbingan dan Konseling di 9 sekolah di Sekolah Menengah Atas Negeri dan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di kota Cimahi, yaitu SMA Negeri 1, 2, 3, 4, 5, 6 dan SMK Negeri 1, 2, 3, yang selanjutnya disingkat SLTA (Sekolah Lanjutan Tingkat Atas) Pemilihan lokasi penelitian didasarkan atas subjek penelitian yaitu guru Bimbingan dan Konseling se-Kota Cimahi dan dipilih secara representatif berdasarkan zona/wilayah.

Dipilihnya populasi guru Bimbingan dan Konseling berdasarkan kebutuhan guru Bimbingan dan Konseling memahami kompetensi digital dalam pelaksanaan layanan. Teknologi digital dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan apabila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan, dan mempunyai arti yang sangat penting bagi kesejahteraan. Gultom (dalam Wulandari, 2019) memaparkan guru yang tidak paham manajemen informasi dan sistem informasi bukan merupakan guru profesional. Guru profesional merupakan guru yang dapat menerapkan pembelajaran campuran (*blended learning*) dan pembelajaran aktif (*active learning*). Blended learning

merupakan pembelajaran yang dilakukan tatap muka dan secara online. Syawal (dalam Wulandari, 2019) menambahkan teknologi dan proses secara online harus dikenalkan kepada calon guru dan guru agar semua proses dapat dilaksanakan secara online.

### 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini dilakukan di 9 SLTA di Kota Cimahi. Penentuan lokasi penelitian ini berdasarkan pada kebutuhan kompetensi digital guru Bimbingan dan Konseling di Kota Cimahi. Populasi dalam penelitian ini adalah guru Bimbingan dan Konseling SLTA se-Kota Cimahi. Cresswell (2012) menjelaskan populasi adalah sekelompok individu yang memiliki ciri-ciri khusus yang membedakan dari kelompok lain.

Setelah menentukan populasi penelitian, langkah selanjutnya adalah menentukan sampel penelitian. Sampel penelitian adalah kelompok dimana informasi itu diperoleh (Frankel & Wallen, 2007). Penarikan sampel menggunakan *probability sampling* dengan teknik *cluster random sampling*. *cluster random sampling* digunakan untuk penelitian yang memiliki objek penelitian luas. *Cluster random sampling* lebih efektif untuk individu/kelompok yang banyak (Fraenkel & Wallen, 2007). Teknik ini digunakan atas pertimbangan populasi yang diteliti sangat banyak, daerah penelitian yang luas, waktu penelitian yang tidak terlalu lama, dan dana yang terbatas.

Adapun banyaknya sampel dalam penelitian ini berjumlah 36 guru Bimbingan dan Konseling dengan rata-rata 4 jumlah guru Bimbingan dan Konseling di setiap sekolah dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 3. 1  
Sampel Penelitian

No	Sekolah	L	P	Jumlah
1	SMA Negeri 1 Cimahi	1	3	4
2	SMA Negeri 2 Cimahi	0	5	5
3	SMA Negeri 3 Cimahi	1	3	4
4	SMA Negeri 4 Cimahi	1	2	3

Pandu Muhammad Alfiansyah, 2022

**PROFIL LITERASI DIGITAL GURU BIMBINGAN DAN KONSELING SMA DAN SMK NEGERI DI KOTA CIMAHI**

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

No	Sekolah	L	P	Jumlah
5	SMA Negeri 5 Cimahi	1	3	4
6	SMA Negeri 6 Cimahi	0	4	4
7	SMK Negeri 1 Cimahi	0	4	4
8	SMK Negeri 2 Cimahi	1	3	4
9	SMK Negeri 3 Cimahi	0	4	4
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		<b>5</b>	<b>31</b>	<b>36</b>

### 3.4 Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan tiga instrumen yang dikembangkan dari tiga instrumen yaitu, Masyarakat Digital (Ribble & Bailey, 2007), Gerakan Literasi Nasional (Kemendikbud, 2017), dan *Digital Framework 2.0* (Vuorikari, R., dkk, 2016).

#### 3.4.1 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan suatu atribut yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari (Sugiyono, 2015). Definisi Operasional Literasi Digital Guru Bimbingan dan Konseling Peneliti menggunakan aspek-aspek literasi digital yang dikemukakan oleh Ribble & Bailey (2007), Kemendikbud (2017), dan Vuorikari, R., dkk (2016) sebagai dasar penelitian.

*Digital Citizenship* memiliki delapan elemen masyarakat digital yang menjadi ciri dan membantu penggunaan teknologi digital secara bijak. Setiap elemen berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Jika dirangkum kesembilan elemen masyarakat digital yang dimaksudkan oleh Ribble & Bailey (2007) dijelaskan sebagai berikut

- 1) Akses Digital (*Digital Access*) merupakan aspek yang memungkinkan siswa dan guru BK dapat mengakses perangkat digital (PC, *smartphone*, laptop, internet, dan lain lain) Perdagangan digital (*digital commerce*) merupakan aspek yang memungkinkan guru BK melakukan transaksi secara online dengan aman.

- 2) Komunikasi Digital (*Digital Communication*) aspek yang memungkinkan guru dapat berinteraksi menggunakan perangkat digital.
- 3) Literasi Digital (*Digital Literacy*) aspek yang menggambarkan pengetahuan dan kemampuan guru Bimbingan dan Konseling.
- 4) Etiket Digital (*Digital Etiquete*) aspek yang menggambarkan pengetahuan/perilaku guru dalam menggunakan perangkat digital
- 5) Hukum Digital (*Digital Law*) aspek yang membatasi dan mengatur penggunaan perangkat digital guru BK sesuai dengan norma dan hukum yang berlaku.
- 6) Hak dan Tanggung Jawab Digital (*Digital Right and Responsibilities*) aspek yang menggambarkan hak dan kewajiban guru Bimbingan dan Konseling sebagai pengguna perangkat digital.
- 7) Kesehatan dan Kesejahteraan Digital (*Digital Health and Wellness*) aspek yang menggambarkan kesehatan dan kesejahteraan guru Bimbingan dan Konseling dalam menggunakan perangkat digital
- 8) Keamanan Digital (*Digital Security*) aspek yang menggambarkan pengetahuan guru BK dalam mengamankan perangkat digital.

Pembiasaan dalam menggunakan perangkat digital belum menandakan guru Bimbingan dan Konseling memiliki tingkat literasi digital yang tinggi. Sarana dan prasarana, serta pembiasaan sekolah dalam menerapkan gerakan literasi nasional pun menjadi faktor penting dalam tingkat literasi digital. Terdapat beberapa ciri/aspek penilain dalam penerapan gerakan literasi nasional yaitu,:

- 1) Input yaitu ketersediaan sumber daya pendukung kegiatan literasi, baik di dalam maupun luar sekolah yang meliputi lingkungan fisik dan sosial sekolah, sarana prasarana, tenaga pendidik, dana, dan sistem/tata kelola (regulasi, sistem aplikasi, dll.).
- 2) Proses yaitu kegiatan-kegiatan yang mendukung peningkatan kemampuan literasi yang dilaksanakan di dalam kelas, di luar kelas (budaya/pembiasaan), dan pemanfaatan sumber-sumber belajar di

masyarakat. Kegiatan mencakup intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

- 3) Output yaitu capaian literasi siswa dalam bentuk skor capaian, hasil karya siswa, prestasi siswa dalam berbagai lomba, dan lain-lain.

Kebiasaan menggunakan perangkat digital guru Bimbingan dan Konseling serta pembiasaan sekolah dalam menggunakan perangkat digital masih menjadi faktor pendukung dalam peningkatan literasi digital guru Bimbingan dan Konseling. Pengukuran tingkat literasi digital dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen *digital framework 2.0* yang mengelompokan tingkat literasi digital kedalam beberapa level, yaitu (Vuorikari, dkk, 2016):

- 1) *Information and Data Literacy* (Literasi Data dan Informasi), mencari dan memahami informasi digital.
- 2) *Communication and Collaboration* (Komunikasi dan Kolaborasi), berkomunikasi dan melakukan kolaborasi menggunakan perangkat digital.
- 3) *Digital Content Creation* (Pembuatan Konten Digital), membuat/menciptakan konten layanan Bimbingan dan Konseling menggunakan perangkat digital.
- 4) *Safety* (Keamanan), mengamankan data pribadi konselor dan konseli saat melakukan layanan menggunakan perangkat digital.
- 5) *Problem Solving* (Pemecahan Masalah), mengatasi permasalahan teknis saat menggunakan perangkat digital.

### 3.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan pengumpulan data dilaksanakan menggunakan kuesioner/angket tingkat literasi digital, bertujuan untuk mendapatkan gambaran terkait literasi digital guru Bimbingan dan Konseling. Peneliti menggunakan angket untuk mengukur tingkat literasi digital guru Bimbingan dan Konseling yang dikembangkan dari Ribble & Bailey (2007), Kemendikbud (2017), dan Vuorikari, R., dkk (2016) yang hasilnya menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi Bimbingan dan Konseling daring.



### 3.4.3 Kisi-kisi Instrumen

Tabel 3. 2  
Kisi-kisi Instrumen Masyarakat Digital (Format A.1)

No	Aspek	Indikator	Nomor Item	
			(+)	(-)
1	<i>Digital Access</i> (Akses Digital)	Berpartisipasi penuh secara elektronik di lingkungan masyarakat	1b, 2b, 3b, 4b	
2	<i>Digital Commerce</i> (Perdagangan Digital)	Berjual beli barang secara <i>online</i>	5b, 6b, 7b, 8b, 9b	
3	<i>Digital Communication</i> (Komunikasi Digital)	Pertukaran informasi dengan alat elektronik	10b, 11, 12, 13	
4	<i>Digital Literacy</i> (Literasi Digital)	Kemampuan untuk menggunakan teknologi digital dan mengetahui kapan harus menggunakannya	17, 18, 20	
5	<i>Digital Etiquete</i> (Etiket Digital)	Standar perilaku yang diharapkan oleh pengguna teknologi lainnya	22, 23	
6	<i>Digital Law</i> (Hukum Digital)	Hak dan pembatasan hukum yang mengatur penggunaan teknologi	21, 24, 25	
7	<i>Digital Right And Responsibilities</i> (Hak Dan Tanggungjawab Digital)	Hak akses dan kebebasan diperluas untuk semua pengguna teknologi dan ekspektasi perilaku yang muncul bersamanya	26, 27, 28	
8	<i>Digital Health And Wellness</i> (Kesehatan Dan Kesejahteraan Digital)	Elemen dari kesejahteraan fisik dan psikis yang berhubungan dengan penggunaan teknologi digital	29, 30	
9	<i>Digital Security</i> (Keamanan Digital)	Tindakan pencegahan yang harus dilakukan oleh semua pengguna teknologi untuk menjamin	31, 32, 33	

No	Aspek	Indikator	Nomor Item	
			(+)	(-)
		keselamatan pribadi dan keamanan jaringan		



Tabel 3. 3  
Kisi-kisi Instrumen Gerakan Literasi Nasional (Format A.2)

No	Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah
			(+)	(-)	
1	<i>Input</i> (Masukan)	a. Lingkungan fisik dan sosial sekolah	1a, 2a		
		b. Sarana prasarana	3a, 4a, 5a, 6a, 7a, 8a, 9a, 10a		
		c. Tenaga pengajar	12, 14, 15, 16, 17, 18, 19		
		d. Dana	34		
		e. Regulasi	21, 22, 23, 24, 25		
		f. Sistem aplikasi	35		
2	<i>Process</i> (Proses)	a. Intrakurikuler	36		
		b. Kokurikuler	37		
		c. Ekstrakurikuler	38, 39		
3	<i>Output</i> (Keluaran)	a. Literasi digital siswa	40, 41, 42, 43		
		b. Hasil karya siswa	44		
		c. Prestasi siswa	45		

Tabel 3. 4  
Kisi-kisi Instrumen Tingkat Literasi Digital (Format A.3)

No	Aspek	Sub Aspek	Indikator	Nomor Item
1	<i>Fundamentals of Hardware and Software</i> (Dasar-Dasar <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> )		1. Konselor mengetahui dasar-dasar <i>hardware</i>	36c, 37c, 38c, 39c, 40c, 41c
			2. Konselor mengetahui dasar-dasar <i>software</i>	42c, 43c, 44c, 45c, 46, 47
2	<i>Information and Data Literacy</i> (Informasi dan Literasi Data)	2.1 <i>Browsing, Searching and Filtering Data, Information And Digital Content</i> (Menjelajah, Mencari dan Menyaring Data, Informasi Dan Konten Digital)	1. Konselor dapat menyampaikan kebutuhan informasi dalam lingkungan digital	1c, 2c
			2. Konselor dapat mencari data atau informasi dalam lingkungan digital	3c, 4c, 5c, 48
			3. Konselor dapat mengakses dan menjalankan navigasi perangkat elektronik	49, 50, 51, 52
			4. Konselor dapat memperbarui strategi pencarian	6c, 53
		2.2 <i>Evaluating Data, Information and Digital Content</i> (Evaluasi Data, Informasi dan Konten Digital)	1. Konselor dapat menganalisis, secara kredibel dan reliabel sumber data, informasi dan konten digital.	7c, 8c
			2. Konselor dapat membandingkan secara kredibel dan reliabel sumber data, informasi dan konten digital.	9c, 10c, 54

No	Aspek	Sub Aspek	Indikator	Nomor Item
			3. Konselor dapat mengevaluasi kritis secara kredibel dan reliabel sumber data, informasi dan konten digital.	55, 56, 11c, 57
		2.3 <i>Managing Data, Information and Digital Content</i> (Mengelola Data, Informasi dan Konten Digital)	1. Konselor dapat mengelola data, informasi dan konten dalam lingkungan digital.	12c, 58
			2. Konselor dapat menyimpan data, informasi dan konten dalam lingkungan digital.	59, 60, 61
			3. Konselor dapat mengambil data, informasi dan konten dalam lingkungan digital.	13c, 62
3	<i>Communication and Collaboration</i> (Komunikasi dan Kolaborasi)	3.1 <i>Interacting Through Digital Technologies</i> (Interaksi Melalui Teknologi)	1. Konselor dapat berinteraksi melalui berbagai macam teknologi digital	14c, 15c, 63, 64
			2. Konselor memahami kelayakan komunikasi digital yang sesuai untuk konteks tertentu	65
		3.2 <i>Sharing Through Digital Technologies Resources to Locate Pertinent Information.</i> (Berbagi Melalui Sumber Teknologi untuk Menemukan	1. Konselor dapat berbagi data, informasi dan konten digital dengan yang lainnya melalui teknologi digital yang sesuai.	16c, 17c, 18c
			2. Konselor bersikap sebagai seorang perantara untuk mengetahui tentan	66

No	Aspek	Sub Aspek	Indikator	Nomor Item
		Informasi Terkait)	referensi dan praktik atribut.	
		3.3 <i>Engaging in Citizenship Through Digital Technologies</i> (Terlibat dalam Masyarakat Melalui Teknologi Digital)	1. Konselor berpartisipasi dalam masyarakat melalui penggunaan layanan digital umum dan pribadi.	67, 68, 69, 19c, 20c, 21c, 22c, 23c, 70
			2. Konselor dapat mencari peluang untuk pemberdayaan masyarakat yang berpartisipasi melalui teknologi digital yang sesuai	24c, 71
		3.4 <i>Collaborating Through Digital Technologies</i> (Kolaborasi Melalui Teknologi Digital)	1. Konselor dapat menggunakan perangkat dan teknologi digital untuk proses kolaborasi, pembuatan dan pembangunan pengetahuan untuk bersama	25c, 72, 26c, 73
		3.5 <i>Netiquette</i> (Tata Cara Menggunakan Internet)	1. Konselor menyadari norma perilaku dan mengetahui cara menggunakan teknologi digital dan berinteraksi dalam lingkungan digital.	27c, 28c
			2. Konselor dapat mengadaptasi strategi komunikasi untuk pengguna spesifik dan sadar budaya dan keragaman generasi	29c, 30c

No	Aspek	Sub Aspek	Indikator	Nomor Item
			dalam lingkungan digital	
		3.6 <i>Managing Digital Identity</i> (Mengelola Identitas Digital)	1. Konselor dapat membuat dan mengelola salah satu atau banyak identitas digital	31c, 74
			2. Konselor dapat memproteksi reputasi data agar dapat digunakan dalam beberapa perangkat digital lainnya	32c, 75, 76
4	<i>Digital Content Creation</i> (Membuat Konten Digital)	4.1 <i>Developing Digital Content</i> (Mengembangkan Konten Digital)	1. Konselor dapat membuat dan mengubah konten digital dalam format yang berbeda, untuk mengekspresikan diri sendiri melalui arti digital.	33c, 77
		4.2 <i>Integrating and Re-Elaborating Digital Content</i> (Integrasi dan Menguraikan Kembali Konten Digital)	1. Konselor dapat memodifikasi informasi dan konten pengetahuan untuk membuat konten baru, original dan relevan.	78
			2. Konselor dapat menyaring informasi dan konten pengetahuan untuk membuat konten baru, original dan relevan.	79
			3. Konselor dapat mengintegrasikan informasi dan konten pengetahuan untuk membuat konten	80

No	Aspek	Sub Aspek	Indikator	Nomor Item
			baru, original dan relevan.	
		4.3 <i>Copyright and Licences</i> (Hak Cipta dan Lisensi)	1. Konselor memahami terkait hak cipta dan lisensi berlaku untuk data, informasi dan konten digital	81
		4.4 <i>Programming</i> (Pemrograman)	1. Konselor dapat merancang dan mengembangkan urutan pemahaman instruksi untuk sistem komputasi untuk menyelesaikan masalah yang diberikan atau melakukan tugas tertentu.	82
5	Safety (Kemanan)	5.1 <i>Protecting Devices</i> (Memproteksi Perangkat)	1. Konselor dapat melindungi perangkat dan konten digital, dan mengerti risiko dan ancaman dalam lingkungan digital.	34c, 83, 84
			2. Konselor dapat mengetahui tentang pengukuran keselamatan dan keamanan dan dapat memperhatikan keandalan dan privasi.	85
		5.2 <i>Protecting Personal Data and Privacy</i> (Memproteksi Data Pribadi dan Privasi)	1. Konselor dapat memproteksi data pribadi dan privasi dalam lingkungan digital.	35c, 86
			2. Konselor mengetahui cara	87

No	Aspek	Sub Aspek	Indikator	Nomor Item
			berbagi informasi pribadi yang dapat diidentifikasi sambil melindungi diri sendiri dan orang lain dari kerusakan.	
			3. Konselor memahami layanan digital yang menggunakan “ <i>Privacy policy</i> ” untuk menginformasikan bagaimana data pribadi digunakan	88
		5.3 <i>Protecting Health and Well-Being</i> (Memproteksi Kesehatan dan Kesejahteraan)	1. Konselor dapat menghindari risiko kesehatan dan ancaman fisik dan kesejahteraan psikis ketika menggunakan teknologi digital.	89, 90, 91
			2. Konselor dapat memproteksi diri sendiri dan orang lain dari kemungkinan bahaya dalam lingkungan digital.	92
			3. Konselor menyadari bahwa teknologi digital untuk kesejahteraan sosial dan keterbatasan sosial.	93
		5.4 <i>Protecting The Environment</i> (Memproteksi Lingkungan)	1. Konselor menyadari pengaruh lingkungan teknologi digital dan penggunaannya.	94

No	Aspek	Sub Aspek	Indikator	Nomor Item
6	<i>Problem Solving</i> (Pemecahan Masalah)	<i>6.1 Solving Technical Problems</i> (Menyelesaikan Masalah Teknis)	1. Konselor dapat mengidentifikasi masalah teknis ketika mengoperasikan perangkat dan menggunakan lingkungan digital, dan untuk menyelesaikannya.	95, 96
		<i>6.2 Identifying Needs and Technological Responses</i> (Identifikasi Kebutuhan dan Respon Teknologi)	1. Konselor dapat menilai kebutuhan dan mengidentifikasi, mengevaluasi, memilih dan menggunakan perangkat digital dan respon teknologi yang mungkin untuk menyelesaikannya	97
			1. Konselor dapat menyesuaikan lingkungan digital ke kebutuhan individu.	98
		<i>6.3 Creatively Using Digital Technologies</i> (Menggunakan Teknologi Digital dengan Kreatif)	1. Konselor dapat menggunakan perangkat digital dan teknologi untuk membuat pengetahuan dan untuk menginovasi proses dan produk.	99
			1. Konselor terlibat secara individual dan kolektif dalam proses kognitif untuk mengerti dan menyelesaikan masalah konseptual dan situasi masalah dalam lingkungan digital.	100

Pandu Muhammad Alfiansyah, 2022

**PROFIL LITERASI DIGITAL GURU BIMBINGAN DAN KONSELING SMA DAN SMK NEGERI DI KOTA CIMAHI**

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



No	Aspek	Sub Aspek	Indikator	Nomor Item
		6.4 <i>Identifying Digital Competence Gaps</i> (Identifikasi Kesenjangan Kompetensi Digital)	1. Konselor memahami kebutuhan kompetensi digital untuk meningkatkan atau memperbarui.	101
			1. Konselor dapat mendukung guru lain dengan mengembangkan kompetensi digital mereka.	102
			2. Konselor dapat mencari peluang untuk pengembangan diri dan tetap kekinian terhadap evolusi digital.	103
7	<i>Career-Related Competences</i> (Relasi Kompetensi Karir)		1. Konselor dapat menghubungkan kompetensi karir merujuk pada pengetahuan dan keahlian yang dibutuhkan untuk mengoperasikan spesialisasi <i>hardware/software</i> untuk area tertentu, termasuk rekayasa perangkat desain <i>software</i> dan <i>hardware.</i> , atau menggunakan pembelajaran manajemen sistem untuk menerima sepenuhnya <i>online</i> atau <i>blended course</i>	104, 105

### 3.5 Pengelompokan dan Penafsiran Data

Pandu Muhammad Alfiansyah, 2022

**PROFIL LITERASI DIGITAL GURU BIMBINGAN DAN KONSELING SMA DAN SMK NEGERI DI KOTA CIMAHI**

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

Pengelompokkan dan penafsiran data literasi digital digunakan sebagai standarisasi dalam menafsirkan skor untuk mengetahui makna skor yang dicapai guru BK. Penentuan skor kategori dilakukan dengan melihat nilai rata-rata (*mean*) ideal dan standar deviasi sebagai berikut.

### 3.5.1 Verifikasi Data

Verifikasi data dilakukan untuk menyeleksi data yang akan diolah. Penyeleksian dilakukan dengan melihat kelengkapan data yang diisi oleh responden berkaitan dengan instrumen yang diisi dan data identitas partisipan. Tahap verifikasi data meliputi:

- 1) Memeriksa kesesuaian angket yang disebar dan data yang terkumpul;
- 2) Memeriksa data yang terkumpul terkait kesesuaiannya dengan petunjuk pengisian;
- 3) Melakukan rekapitulasi data yang diperoleh berdasarkan penyekoran yang ditetapkan;
- 4) Melakukan perhitungan statistik.

### 3.5.2 Pengelompokkan dan Penafsiran Data

Pengelompokkan dan penafsiran data religiusitas siswa digunakan sebagai standarisasi dalam menafsirkan skor untuk mengetahui makna skor yang dicapai siswa. Penentuan skor kategori dilakukan dengan melihat nilai rata-rata (*mean*) ideal dan standar deviasi sebagai berikut.

Kategorisasi ditentukan berdasarkan skor ideal sebagai berikut:

Skor Maksimal Ideal ( $S_{maxI}$ ) = Jumlah Item x Bobot Nilai Tertinggi

Skor Minimal Ideal ( $S_{minI}$ ) = Jumlah Item x Bobot Nilai Terkecil

*Mean* ( $M$ ) =  $\frac{1}{2} (S_{maxI} + S_{minI})$

Standar Deviasi ( $SD$ ) =  $\frac{1}{6} (S_{maxI} - S_{minI})$

Tabel 3. 5  
Kategorisasi Skor Literasi Digital

Rentang Skor	Kategorisasi
$X \geq (M_i + SD_i)$	Tinggi

$(Mi-SDi) \leq X \leq (Mi+SDi)$	Sedang
$X < (Mi-SDi)$	Rendah

Tabel 3. 6  
Kategorisasi Skor Literasi Digital

SmaxI	SminI	Mi	SDi	Rentang Skor	Kategorisasi
105	0	52,5	17,5	$X \geq (70)$	Tinggi
				$(35) \leq X \leq (70)$	Sedang
				$X < (35)$	Rendah

Penafsiran kategorisasi religiusitas siswa dijabarkan pada Tabel 3.5 sebagai berikut.

Tabel 3. 7  
Interpretasi Gambaran Kategorisasi Literasi Digital

Rentang Skor	Kategori	Interpretasi
$(X \geq 70)$	Tinggi	Guru sudah mampu dalam berbagai aspek <i>digital framework 2.0</i> yaitu guru BK mampu mencari dan memahami informasi digital, guru BK mampu berkomunikasi dan berkolaborasi menggunakan perangkat digital, guru BK mampu membuat atau menciptakan konten layanan Bimbingan dan Konseling menggunakan perangkat digital, guru BK mampu mengamankan data pribadi, dan guru BK mampu mengatasi permasalahan teknis saat menggunakan perangkat digital. Selain aspek <i>digital framework 2.0</i> guru BK juga mengetahui dasar dasar <i>hardware</i> dan <i>software</i> perangkat digital.

$(35) \leq X \leq (70)$	Sedang	Guru cukup mampu dalam berbagai aspek <i>digital framework 2.0</i> yaitu mencari dan memahami informasi digital, berkomunikasi dan berkolaborasi menggunakan perangkat digital, membuat atau menciptakan konten layanan Bimbingan dan Konseling menggunakan perangkat digital, mengamankan data pribadi, dan mengatasi permasalahan teknis saat menggunakan perangkat digital.
$X < (35)$	Rendah	Pada kategori rendah, guru BK dianggap belum mampu dalam berbagai aspek <i>digital framework 2.0</i> yaitu mencari dan memahami informasi digital, berkomunikasi dan berkolaborasi menggunakan perangkat digital, membuat atau menciptakan konten layanan Bimbingan dan Konseling menggunakan perangkat digital, mengamankan data pribadi, dan mengatasi permasalahan teknis saat menggunakan perangkat digital.

### **3.6 Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian mulai dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, sampai tahap pelaporan.

#### **3.6.1 Tahap Persiapan**

Tahap persiapan merupakan tahap sejak penelitian direncanakan sampai pada tahap pengumpulan data. Tahap persiapan meliputi langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Pengajuan proposal penelitian, terkait apa yang akan diteliti dan dimana penelitian akan dilakukan.
- 2) Pengajuan permohonan persetujuan oleh dosen pembimbing dan Dewan Skripsi mengenai penelitian yang akan dilakukan dan pengesahan judul penelitian.
- 3) Mengkaji teori variabel penelitian, serta menentukan metode penelitian yang akan dilakukan.
- 4) Pengajuan surat permohonan izin untuk melaksanakan penelitian.

#### **3.6.2 Tahap Pelaksanaan**

- 1) Melaksanakan pengambilan data di SLTA Negeri se-Kota Cimahi.
- 2) Melakukan verifikasi pengolahan dan menganalisis data yang diperoleh.
- 3) Mendeskripsikan hasil pengolahan data, kesimpulan, dan rekomendasi.

#### **3.6.3 Tahap Pelaporan**

- 1) Menyusun Skripsi sebagai laporan akhir.
- 2) Mempresentasikan hasil penelitian.
- 3) Melakukan penyempurnaan laporan atau skripsi