

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Pasal 1 UU RI No.20 Tahun2003).

Pada masa sekarang ini dunia pendidikan di Indonesia menghadapi tiga tantangan besar. Tantangan pertama, sebagai akibat dari krisis ekonomi dunia pendidikan dituntut untuk dapat mempertahankan hasil-hasil pembangunan pendidikan yang telah dicapai. Kedua, untuk mengantisipasi era global dunia pendidikan dituntut untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang kompeten agar mampu bersaing dalam pasar kerja global. Ketiga, sejalan dengan diberlakukannya otonomi daerah perlu dilakukan perubahan dan penyesuaian sistem pendidikan nasional sehingga dapat mewujudkan proses pendidikan yang lebih demokratis, memperhatikan keberagaman kebutuhan, keadaan daerah dan peserta didik, serta mendorong peningkatan partisipasi masyarakat. Hal tersebut tertuang dalam UU 25 T AHUN 2000 (25/2000) Program Pembangunan Nasional (PROPENAS) TAHUN 2000-2004.

PKN atau Civic Education adalah program pendidikan yang secara programatik-prosedural berupaya memanusiakan (*humanizing*), membudayakan (*civilizing*), serta memberdayakan (*empowering*) manusia/anak didik (diri dan

kehidupannya) menjadi warga negara yang baik sebagaimana tuntutan keharusan yuridis konstitusional bangsa/negara ybs. (Djahiri,2008). Kerangka sasaran pembentukan kompetensi dalam pendidikan kewarganegaraan itu sendiri yaitu:

a. *Civic Knowledge*

b. *Civic Dispositions*

c. *Civic Skills*

Dalam hal ini *civic knowledge* dan *civic dispositions* akan menghasilkan *civic confidence*; *civic knowledge* dan *civic skills* akan menghasilkan *civic competence*; sedangkan *civic dispositions* dan *civic skills* menghasilkan *civic commitment* dimana apabila seluruhnya tercapai akan menghasilkan *smart* dan *good citizenship*. Dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah serta pendidikan tinggi kedudukan PKN merupakan mata pelajaran yang wajib dimuat selain pendidikan agama dan bahasa hal ini tertuang dalam Penjelasan Pasal 37 Ayat (1) UU RI No.20 Tahun 2003. Adapun penjelasan dari pasal tersebut adalah sebagai berikut: "Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air."

Efektifitas suatu proses pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya guru, siswa, media pembelajaran, materi, dan evaluasi. Dalam hal ini guru dan siswa merupakan dua faktor utama dalam proses pendidikan. Guru berperan sebagai pembimbing belajar dengan siswa sebagai subjek pembelajaran. Media menjadi sarana interaksi antara guru dan siswa dalam memberikan kemudahan untuk menyampaikan materi yang bersifat fakta, konsep, dan

generalisasi.

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa, ”pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu”.

Oleh sebab itu, jelas bahwa media memegang peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Tersedia banyak media yang dapat menunjang proses pembelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, salah satunya media elektronik yang banyak kita temukan dimasa sekarang ini. Peran media dalam pembentukan opini semakin meningkat, hal ini tidak terlepas dari semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini terjadi sebagai dampak dari meningkatnya alat komunikasi masa seperti jumlah televisi yang semakin banyak dan dengan tingkat *coverage* yang lebih luas. Bahkan kini masyarakat lebih mudah untuk dapat mengakses jaringan internasional, sesuatu yang mustahil dilakukan pada beberapa tahun yang lalu.

Perkembangan zaman mampu memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap sistem-sistem yang ada di masyarakat baik sistem ekonomi, sosial maupun politik. Politik merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari aspek kehidupan kita. Sejak reformasi tahun 1998 kesadaran politik masyarakat Indonesia cukup tajam hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya partisipasi masyarakat terhadap masalah serta isu-isu politik yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat Indonesia. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Tilaar yang dikutip Komarudin Saleh (1999:145-146) bahwa terdapat dua kekuatan utama

yang mengubah dunia yaitu proses demokratisasi, kemajuan teknologi komunikasi dan dunia terbuka. Dua kekuatan tersebut kaitannya dengan demokratisasi, sebagai berikut:

“Di Indonesia kedua kekuatan tersebut telah mendorong lahirnya gerakan reformasi yang dipelopori oleh mahasiswa pada tahun 1998. Gerakan reformasi itu menghasilkan perubahan fundamental dalam sistem politik Indonesia, diantaranya dengan dilakukannya pemilihan umum secara langsung tahun 2004, baik untuk legislatif maupun Presiden dan wakil Presiden, bahkan mulai tahun 2005 kepala daerah (Gubernur dan Bupati/Walikota) juga dipilih secara langsung. Hal ini terjadi setelah dilakukan amandemen UUD 1945 yang sebelumnya tidak tersentuh bahkan cenderung disakralkan”.

Politik merupakan seperangkat aktivitas yang digunakan untuk mencapai tujuan oleh pihak yang berkepentingan. Dikaitkan dengan konsep payung dalam teknologi komunikasi, keleluasaan penerapan teknologi di suatu negara tidak lepas dari konteks ekonomi dan politik negara tersebut. Fungsi media baik sebagai sarana informasi yang bebas atau bergerak di bawah kontrol penguasa tidak lepas dari sistem politik yang dianut suatu negara. Sistem demokrasi yang dianut oleh negara Indonesia, memberikan kelonggaran lebih pada media massa dalam negeri.

Media memiliki peranan besar dalam memenuhi kepentingan para aktor politik. Perkembangan teknologi komunikasi dimanfaatkan para politikus untuk berkampanye dengan berbasis media massa yaitu melalui televisi, radio, media cetak, dan internet dalam komunikasi politiknya. Dalam banyak kasus, media menjadi arena pertarungan berbagai kepentingan. Fenomena Cicak–Buaya misalnya, lumpur lapindo, kasus Century, dan suksesi Partai Golkar. Media berperan besar dalam mengangkat dan menyebarkan isu-isu di atas sehingga

kini media menjadi referensi utama dalam memperoleh informasi terkini. Dalam konteks di atas, bila dikaitkan dengan pembelajaran khususnya dalam pelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah perkembangan teknologi komunikasi melalui media elektronik khususnya televisi dapat dijadikan alat sosialisasi politik dimana sosialisasi politik merupakan proses pembentukan sikap dan orientasi politik para anggota masyarakat. Isu-isu politik dapat dijadikan sarana pembelajaran khususnya dalam mengembangkan sikap politik siswa.

Seperti yang kita ketahui saat ini sebagai contoh banyaknya tayangan-tayangan di hampir seluruh stasiun televisi yang menyajikan permasalahan-permasalahan politik dan juga sebagai ajang sosialisasi bagi para tokoh politik dalam meraih popularitas seperti yang sedang marak diperbincangkan di seluruh lapisan masyarakat. Permasalahan tersebut mampu meningkatkan minat serta keinginan siswa untuk mendekati serta mengenali permasalahan-permasalahan politik yang sedang berkembang di masyarakat. Dalam hal ini mengajarkan siswa sejak dini menilai dan mengenali karakter tokoh baik tokoh politik ataupun tokoh pemerintah, hal ini nantinya diharapkan mampu memberikan gambaran serta pandangan politik sehingga siswa diharapkan mampu membandingkan materi politik yang diajarkan dengan kenyataan politik praktis di lapangan. Melalui pandangan-pandangan politiknya peneliti ingin mengajak siswa agar mampu meningkatkan sikap politik siswa dengan mengangkat isu-isu politik dalam pembelajaran PKn. Atas permasalahan tersebut maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengambil judul Pengembangan Media Elektronik tentang Isu-isu Politik untuk Meningkatkan Sikap Politik Siswa dalam

Mata pelajaran PKn (Studi kuasi eksperimen di SMA Puragabaya Bandung)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dari permasalahan yang akan dikaji dan diteliti yaitu “Bagaimana Pengembangan Media Elektronik tentang isu-isu politik dalam Mata Pelajaran PKn untuk Meningkatkan Sikap Politik Siswa?”.

Adapun sub masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana perbedaan sikap politik siswa antara kelas yang diberikan perlakuan berupa pengembangan media elektronik tentang isu-isu politik dalam mata pelajaran PKn dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan?
2. Hambatan apa saja yang dihadapi oleh guru dalam mengembangkan media elektronik tentang-isu-isu politik dalam mata pelajaran PKn?
3. Bagaimana upaya yang dilakukan guru dalam menghadapi kendala pengembangan media televisi sebagai media pembelajaran mengenai sistem politik Indonesia di sekolah?
4. Bagaimana pengaruh isu-isu politik yang terdapat dalam media televisi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PKn mengenai sistem politik Indonesia terhadap sikap politik siswa di sekolah?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan guna mengetahui sejauh mana “pengembangan media elektronik tentang isu-isu politik terhadap sikap politik

siswa dalam mata pelajaran PKn”.

Adapun tujuan khusus dari penelitian yang dilakukan adalah untuk:

1. Mengetahui perbedaan sikap politik siswa antara kelas yang diberikan perlakuan berupa pengembangan media elektronik tentang isu-isu politik dalam mata pelajaran PKn dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan.
2. Mengetahui hambatan apa saja yang dihadapi oleh guru dalam mengembangkan media elektronik tentang-isu-isu politik dalam mata pelajaran PKn.
3. Mengetahui sejauh mana upaya yang dilakukan guru dalam menghadapi kendala pengembangan media televisi sebagai media pembelajaran mengenai sistem politik Indonesia di sekolah?
4. Mengetahui pengaruh isu-isu politik yang terdapat dalam media televisi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PKn mengenai sistem politik Indonesia terhadap sikap politik siswa di sekolah.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran bagaimana pengaruh penerapan media elektronik tentang isu-isu politik terhadap sikap politik siswa dalam mata pelajaran PKn.
- b. Penelitian ini juga dapat bermanfaat untuk mengetahui sejauh mana efektifitas pengembangan media elektronik dengan mengembangkan isu-isu politik dalam mata pelajaran PKn untuk meningkatkan sikap politik siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan bahan referensi bagi guru guna mengatasi permasalahan siswa dalam pengembangan sikap politik siswa dalam mata pelajaran PKn.
- b. Dengan media elektronik tentang isu-isu politik dalam mata pelajaran PKn diharapkan mampu meningkatkan sikap politik siswa, dimana siswa mampu memahami konsep- konsep politik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, bangsa dan Negara.
- c. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran bagaimana dunia perpolitikan yang nyata dilapangan agar masyarakat mampu menilai permasalahan politik yang berkembang di masyarakat dengan lebih bertanggung jawab.
- d. Penelitian ini bermanfaat mengembangkan karakteristik siswa agar mampu bersikap kritis serta mampu membangun sikap politik yang aktif dan positif dimasa yang akan datang.

E. Variabel Penelitian

Terdapat dua variabel guna menyelidiki atau menganalisis permasalahan dalam penelitian di atas:

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas (*independen*) yaitu variabel yang menjadi perubahan atau timbulnya variabel terikat. Dalam hal ini variabel bebasnya adalah: Pengembangan Media Elektronik/Televisi indikatornya:

- a. Materi/topic
- b. Tokoh
- c. Bentuk
- d. Waktu
- e. Durasi

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat (*dependen*) adalah variabel-variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas, atau dapat juga diartikan sebagai variabel yang akan timbul dalam hubungan yang fungsional dengan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu: Sikap Politik, indikatornya:

- a. Minat
- b. Tertarik
- c. Perhatian
- d. Menilai
- e. Memilih
- f. Dukungan

3. Korelasi Variabel



Gambar 1.1. Korelasi antar variabel

X (**Variable bebas**) = Pengembangan Media Elektronik

Y (**Variable terikat**) = Sikap Politik

F. Definisi Oprasional

1. Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengembangan adalah membuka lebar-lebar, membentangkan menjadikan maju atau sempurna (Balai pustaka, 1989:414). Ditinjau dari pengertian tersebut dapat diartikan sebagai suatu perilaku untuk menjadikan sesuatu kearah yang lebih baik.

2. Media Elektronik

Media adalah suatu 'alat' yang menghubungkan kita dengan dunia luar. Media juga merupakan alat atau sarana yang dapat digunakan untuk menjelaskan sesuatu, sedangkan media elektronik yaitu media yang proses bekerjanya berdasar pada prinsip elektronik dan gelombang elektromagnetis. Ditinjau dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media elektronik merupakan alat yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran dimana proses kerjanya menggunakan gelombang elektromagnetis. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan televisi sebagai alat yang digunakan sebagai alat dalam membantu proses pembelajaran, dimana televisi itu sendiri merupakan alat komunikasi massa dalam arti saluran pernyataan yang umum atau terbuka dan menyalurkan lambang-lambang yang terbentuk bayangan-bayangan hidup dan bersuara yang isinya aktual meliputi perwujudan hidup masyarakat.

3. Isu-isu politik

Isu menurut kamus politik (216:2007) adalah mengetengahkan suatu kejadian, gagasan, pendapat, atau penilaian kedalam masyarakat melalui pers,

radio,televisei, atau pembicaraan dari mulut ke mulut sehingga masyarakat terpengaruh olehnya, dan pengaruh ini bagi kelompok tertentu dipandang jelek,kabar angin, dan desas-desus.

4. Sikap Politik

Sikap politik menurut Sudijono Sastroatmodjo (1995:4) ialah kesiapan untuk beraksi terhadap objek tertentu yang bersifat politik, sebagai hasil penghayatan terhadap objek tersebut.

5. Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan subjek pembelajaran yang mengemban misi untuk membentuk kepribadian bangsa yakni sebagai upaya sadar dalam "nation and character building". (Dasim& Udin,2007)

Djahiri (2008) mengemukakan bahwa, PKN atau Civic Education adalah program pendidikan/pembelajaran yang secara programatik - prosed ural berupaya memanusiakan (*humanizing*) dan membudayakan (*civilizing*) serta memberdayakan (*empowering*) manusia anak didik (diri dan kehidupannya) menjadi warga negara yang baik sebagaimana tuntutan keharusan yuridis konstitusional bangsa negara ybs.

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Menurut Surakhmad (dalam Arikunto, 1997:58) bahwa anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Ditinjau dari penjelasan di atas maka berbagai anggapan dasar muncul diantaranya sebagai berikut:

- a. Penyiapan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar, yang diharapkan akan meningkatkan

kualitas proses belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. sejalan dengan pentingnya media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang dikemukakan Sudirman Danim (1995:50)

- b. Orang mengetahui perilaku politik dari berbagai media massa, media interpersonal dan media organisasi (Dan Nimmo,2001:214).
- c. Dengan pengetahuan politik yang dimiliki baik melalui pendidikan politik maupun sosialisasi politik, seseorang akan dapat menentukan sikapnya dan juga dapat memberikan penilaian terhadap bekerjanya suatu sistem, peristiwa maupun aktor politik yang dihadapinya.
- d. Melalui proses sosialisasi politik para anggota masyarakat memperoleh sikap dan orientasi politik terhadap kehidupan politik yang berlangsung di masyarakat, proses ini berlangsung seumur hidup yang diperoleh sengaja melalui pendidikan formal, non formal,dan informal maupun secara tidak sengaja melalui kontak dan pengalaman sehari-hari dalam aspek kehidupan. (Ramlan Surbakti:117)
- e. Dalam pembelajaran PKn dapat menggunakan berbagai media yang mempunyai potensi untuk menambah wawasan dan konteks belajar serta meningkatkan hasil belajar. Slide, film, radio, televisi dan kompetensi yang dilengkapi CD-ROOM dan hubungan internasional dapat dimanfaatkan untuk mengakses berbagai informasi tentang isu-isu internasional dan aktivitas kewarganegaraan di negara-negara lain. (Depdiknas)

2.Hipotesis

Hipotesis merupakan hal yang penting dalam suatu penelitian ilmiah, dimana hipotesis ini merupakan suatu petunjuk yang akan memudahkan penulis dalam mengumpulkan data. Sugiyono (2002:82) menyatakan bahwa "Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian". Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan teori yang relevan belum didasarkan atas fakta-fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

Ho : Jika guru mengembangkan media elektronik tentang isu-isu politik dalam pembelajaran PKn, maka tidak terjadi perbedaan yang signifikan tentang sikap politik siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Hk : Jika guru mengembangkan media elektronik tentang isu-isu politik dalam pembelajaran PKn, maka terjadi perbedaan yang signifikan tentang sikap politik siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

H. Metodologi Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian meliputi prosedur dan cara melakukan verifikasi data yang diperlukan untuk memecahkan masalah atau menjawab masalah penelitian termasuk untuk menguji hipotesis. Berkenaan dengan hal tersebut Nana Sujana (2001:16) mengemukakan bahwa "Metodologi penelitian akan memberikan petunjuk terhadap pelaksanaan penelitian atau petunjuk bagaimana penelitian itu dilaksanakan". Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media elektronik penulis

menggunakan pendekatan secara *kuantitatif*. Penelitian yang digunakan yaitu melalui metode Quasi-eksperimental research. Quasi-eksperimental research digunakan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi dapat diperoleh eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan memanipulasikan semua variabel yang relevan.

2. Teknik Pengumpulan Data

- a. Observasi, yaitu dengan mengamati aktivitas guru dan siswa beserta komponen-komponen pembelajarannya. Teknik observasi ini digunakan dalam penelitian dengan tujuan untuk memperoleh gambaran tentang siswa atau kondisi guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam penggunaan media elektronik sebagai sumber pembelajaran siswa.
- b. Wawancara, dengan melakukan wawancara terhadap siswa dan guru dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian. Hal ini diharapkan mampu memperoleh informasi mengenai pemahaman siswa terhadap isu-isu politik yang berkembang di masyarakat.
- c. Angket, yaitu sejumlah pernyataan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari siswa. Penulis menggunakan angket ini untuk mengetahui pengalaman siswa dalam pembelajaran dengan guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam memberi pembelajaran dikelas, khususnya dalam menggunakan media pembelajaran tentang isu-isu politik untuk meningkatkan sikap politik siswa di sekolah. Secara teknis penelitian ini

menggunakan angket (kuesioner) tertutup, artinya responden menjawab dengan memilih salah satu jawaban yang telah tersedia. Tujuannya agar dapat mempermudah responden menjawab pertanyaan sekaligus memudahkan dalam pengolahan data.

- d. Skala sikap, yaitu alat sebagai instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap seseorang, kecenderungan terhadap objek, atau kondisi tertentu.
- e. Studi literatur dipelajari untuk mendapatkan data atau informasi yang ada hubungannya dengan masalah yang akan diteliti dari buku-buku yang relevan, data yang relevan dengan penelitian misalnya daftar buku tentang optimalisasi media pembelajaran, belajar dan pembelajaran, dasar-dasar ilmu politik, dsb.
- f. Dokumentasi, adalah mengumpulkan sejumlah dokumen yang diperlukan sebagai bahan data informasi sesuai dengan masalah penelitian seperti peta, data statistik, data siswa, grafik, gambar, foto, dan surat-surat.

3. Populasi dan Sampel

Hubungan populasi dan sampel menurut Sutrisno (2001:107) yaitu bahwa sampel yang baik yaitu sampel yang memiliki populasi yang representatif artinya yang menggambarkan keadaan populasi secara maksimal tetapi walaupun mewakili sampel bukan merupakan duplikat dari populasi.

Menurut Arikunto (1998: 115) “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Dalam penelitian ini populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMA Puragabaya Bandung

Sampel menurut Sutrisno (2001:107) yaitu bahwa sampel (contoh) sebagian individu yang diselidiki dari keseluruhan individu penelitian. Pengertian sampel menurut Arikunto (1998, 117) yaitu “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Teknik pengambilan sampel adalah dengan teknik *random* (acak) karena pada dasarnya populasi merupakan populasi homogen yang hanya mengandung satu ciri maka semua subjek dianggap sama dan memperoleh kesempatan sama pula. Menurut Arikunto (1990: 126) bahwa “di dalam menggunakan teknik sampling ini peneliti memberikan kesempatan yang sama kepada tiap-tiap subjek untuk terambil sebagai anggota sampel”. Di dalam penelitian sampel penelitian yaitu siswa Xb (kelas kontrol) dan Xc (kelas eksperimen)

4. Teknik Analisis dan Pengolahan Data

Teknik yang digunakan dalam analisis data penelitian yaitu dengan menggunakan analisis korelasional yaitu suatu teknik untuk menentukan sejauh mana terdapat hubungan antara dua variabel. Adapun pengolahan data dilakukan dengan menggunakan:

a. Seleksi data

Alat pengumpulan data (instrumen), lengkap atau belum lengkap, rusak atau baik.

b. Klasifikasi data

Pengelompokan data berdasarkan instrumen yang dilakukan, masalah, tempat, jenjang responden, lokasi dan lainnya.

c. Pengkodean data

Pemberian simbol tertentu untuk memudahkan data berupa angka atau huruf atau juga keduanya yang memberikan arti tertentu untuk mengolah data.

d. Penskoran data

Pemberian skor pada setiap pertanyaan maupun keseluruhan instrumen dengan nilai tertentu. Skor ini bertujuan untuk memperlihatkan derajat jawaban responden.

e. Tabulasi data

Dengan membuat tabel, setelah sebelumnya dilakukan proses koding yaitu mengklasifikasikan jawaban-jawaban dari responden ke dalam kategori-kategori

f. Display data

Display data merupakan sekumpulan informasi yang tersusun dan akan gambaran penelitian yang menyeluruh

g. Kesimpulan/verifikasi

Kesimpulan merupakan upaya untuk mencari arti, makna, penjelasan yang dilakukan terhadap data yang telah dianalisis dengan mencari hal-hal penting. Kesimpulan ini disusun dalam bentuk pernyataan singkat dan mudah dipahami dengan mengacu pada tujuan penelitian