

## PEMANFAATAN MEDIA SMART TV DALAM MENGEMBANGKAN LITERASI DIGITAL SISWA MELALUI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN KOLABORATIF

Hijerah<sup>1</sup>, Daroe Iswatiningsih<sup>2</sup>  
[hijrahbasri823@gmail.com](mailto:hijrahbasri823@gmail.com)<sup>1</sup>, [daroe@umm.ac.id](mailto:daroe@umm.ac.id)<sup>2</sup>  
Universitas Muhammadiyah Malang

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media Smart TV dalam mengembangkan literasi digital siswa melalui pembelajaran interaktif dan kolaboratif. Pendekatan penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Smart TV dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif, serta memperkuat kemampuan kolaboratif dan kreatif. Pembelajaran berbasis Smart TV juga berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital, terutama dalam aspek pemanfaatan informasi secara kritis, etis, dan produktif. Meskipun demikian, terdapat kendala seperti keterbatasan infrastruktur dan kemampuan digital yang beragam. Temuan ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi cerdas dalam pembelajaran abad ke-21 untuk mengembangkan kompetensi profesional guru dan siswa secara berkelanjutan.

**Kata Kunci:** Smart TV, Literasi Digital, Pembelajaran Interaktif, Kolaboratif, Teknologi Pendidikan.

### ABSTRACT

*This study aims to describe the use of Smart TV media in developing students' digital literacy through interactive and collaborative learning. A qualitative descriptive approach was applied using observation, interviews, and documentation. The findings show that Smart TV integration enhances student engagement, motivation, and collaborative creativity. It also promotes digital literacy, particularly in critical, ethical, and productive use of information. Despite challenges such as limited infrastructure and varying digital competence, the study highlights the importance of smart technology integration in 21st-century learning to continuously enhance both teacher and student professional competence.*

**Keywords:** Smart TV, Digital Literacy, Interactive Learning, Collaborative, Educational Technology.

### PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk berinovasi dalam menggunakan teknologi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Perkembangan teknologi digital tidak hanya mengubah cara siswa belajar, tetapi juga menuntut guru untuk menjadi fasilitator yang mampu mengintegrasikan perangkat digital secara efektif di ruang kelas (1. Hidayat, M., & Sari n.d.). Salah satu media pembelajaran inovatif yang mulai banyak (1. Ng n.d.) dimanfaatkan di sekolah-sekolah adalah Smart TV, karena kemampuannya dalam menghadirkan konten digital yang interaktif, multimedia, dan kolaboratif (A. Arifianto 2021). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, penguasaan literasi digital menjadi salah satu kompetensi esensial abad ke-21. Literasi digital tidak hanya sekadar kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup keterampilan berpikir kritis, etika digital, dan kemampuan berkolaborasi dalam lingkungan berbasis teknologi.

Pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti pemanfaatan Smart TV, memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena mendukung proses eksplorasi, diskusi, serta konstruksi pengetahuan secara mandiri dan kolaboratif (4. Mayer n.d.). Meskipun demikian, implementasi teknologi digital di sekolah

masih menghadapi berbagai kendala. Sebagian besar guru belum mengoptimalkan potensi media digital, baik karena keterbatasan kompetensi teknologi maupun sarana infrastruktur yang belum merata (1. Rahman, F., & Anwar n.d.).

Guru seringkali masih berperan sebagai pusat pembelajaran, sementara siswa menjadi penerima pasif, sehingga penggunaan Smart TV hanya sebatas alat tayang tanpa nilai pedagogis yang kuat. Padahal, dengan perencanaan yang tepat, Smart TV dapat menjadi jembatan antara pembelajaran konvensional dan digital yang memperkuat motivasi, kreativitas, dan kolaborasi siswa (1. Huda, M., Ahmad, A., & Nair n.d.) Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media Smart TV dalam mengembangkan literasi digital siswa melalui pembelajaran interaktif dan kolaboratif. Fokus utamanya adalah bagaimana Smart TV dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga pembelajar aktif yang mampu berpartisipasi, berkolaborasi, dan berpikir kritis terhadap informasi digital yang mereka temui.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus, karena bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses pemanfaatan media Smart TV dalam pembelajaran interaktif dan kolaboratif untuk mengembangkan literasi digital siswa. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin memahami fenomena secara kontekstual, alami, dan komprehensif dalam situasi pembelajaran nyata (1. Creswell, J. W., & Poth n.d.). Menurut Yin (•Chen, J., & Yang 2019), studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena secara intensif melalui berbagai sumber data yang relevan, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan demikian, pendekatan ini memberikan peluang bagi peneliti untuk memahami bagaimana Smart TV diimplementasikan, bagaimana siswa meresponsnya, serta bagaimana guru mengelola proses pembelajaran dengan dukungan teknologi tersebut.

### **1. Subjek dan Lokasi Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMAS Muhammadiyah Makassar, yang telah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi digital. Subjek penelitian terdiri dari seorang guru Bahasa Inggris yang berperan sebagai fasilitator pembelajaran berbasis Smart TV dan 20 siswa kelas X sebagai peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran interaktif. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling, yakni berdasarkan pertimbangan bahwa guru dan siswa tersebut memiliki pengalaman langsung dalam pembelajaran menggunakan Smart TV (Miles, Huberman, & Saldaña, 2019)

### **2. Prosedur dan Desain Penelitian**

Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan utama:

- 1) Tahap Persiapan, peneliti melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan guru mata pelajaran, menyiapkan instrumen penelitian, serta mengamati kondisi kelas dan perangkat Smart TV yang digunakan.
- 2) Tahap Pelaksanaan, peneliti melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan Smart TV. Kegiatan ini meliputi aktivitas guru dalam mengajar, interaksi siswa, serta penggunaan media digital.
- 3) Tahap Evaluasi dan Refleksi, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan guru dan beberapa siswa untuk memperoleh data kualitatif tentang persepsi, tantangan, dan manfaat dari penggunaan Smart TV dalam meningkatkan literasi digital.

### **3. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode utama:

- 1) Observasi partisipatif, digunakan untuk mencatat perilaku dan interaksi siswa selama

pembelajaran berlangsung, termasuk keterlibatan mereka dalam diskusi dan kolaborasi berbasis proyek digital (Sugiyono. n.d.)

- 2) Wawancara semi-terstruktur, dilakukan kepada guru dan siswa untuk menggali persepsi mereka tentang efektivitas penggunaan Smart TV serta dampaknya terhadap motivasi dan literasi digital.
  - 3) Dokumentasi, mencakup pengumpulan foto, video, dan hasil karya siswa (seperti presentasi digital atau video proyek) yang dihasilkan selama kegiatan pembelajaran.
- Data yang terkumpul dari ketiga teknik ini digunakan secara saling melengkapi agar dapat menggambarkan fenomena penelitian secara utuh dan mendalam.

#### **4. Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan secara interaktif berdasarkan model (Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña n.d.), yang mencakup tiga tahap utama:

- 1) Reduksi data, yaitu proses penyaringan dan pemilihan data penting yang relevan dengan fokus penelitian.
- 2) Penyajian data, dilakukan melalui narasi deskriptif, tabel, dan kutipan hasil wawancara yang menggambarkan dinamika pembelajaran interaktif berbasis Smart TV.
- 3) Penarikan kesimpulan dan verifikasi, di mana peneliti menafsirkan makna data untuk menjawab rumusan masalah serta mengidentifikasi pola-pola yang muncul dalam pembelajaran digital.

Proses analisis dilakukan secara berulang (iteratif) hingga diperoleh pemahaman yang mendalam dan kredibel tentang dampak penggunaan Smart TV terhadap literasi digital siswa.

#### **5. Keabsahan Data**

Untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari guru, siswa, dan dokumen pembelajaran; sedangkan triangulasi metode dilakukan dengan mengombinasikan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi (Denzin & Lincoln, 2018). Validitas temuan juga diperkuat melalui member check, yaitu meminta para partisipan untuk mengonfirmasi kembali hasil interpretasi peneliti agar sesuai dengan pengalaman mereka. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan gambaran autentik dan komprehensif tentang bagaimana Smart TV dapat menjadi media inovatif dalam mengembangkan literasi digital siswa melalui pembelajaran interaktif dan kolaboratif.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Smart TV dalam pembelajaran Interaktif dan kolaboratif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan literasi digital siswa di SMAS Muhammadiyah Makassar. Secara umum, perubahan yang diamati mencakup peningkatan partisipasi aktif siswa, kemampuan berpikir kritis, sikap bertanggung jawab terhadap penggunaan teknologi, serta keterampilan kolaboratif dan kreatif dalam menyelesaikan tugas-tugas berbasis proyek digital. Analisis menunjukkan bahwa pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai penghasil dan pengolah pengetahuan. Interaksi yang intens antara siswa dan guru maupun antar-siswa menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, sehingga literasi digital tidak hanya berkembang secara teknis—seperti kemampuan mengoperasikan perangkat atau aplikasi—tetapi juga secara konseptual dan etis. Selain itu, pendekatan kolaboratif memungkinkan siswa untuk belajar bekerja dalam tim, berbagi tanggung jawab, serta saling bertukar ide dan solusi melalui platform digital. Hal ini menumbuhkan kesadaran akan

pentingnya komunikasi efektif dan etika digital, yang merupakan bagian penting dari literasi digital abad ke-21. Dari sisi berpikir kritis, kegiatan berbasis proyek digital mendorong siswa untuk menganalisis informasi dari berbagai sumber, mengevaluasi keabsahan data, serta menghasilkan karya digital yang orisinal dan relevan. Proses ini memperkuat kemampuan reflektif dan pemecahan masalah, yang menjadi indikator kematangan literasi digital. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran interaktif dan kolaboratif tidak hanya meningkatkan penguasaan teknologi, tetapi juga membentuk karakter siswa yang adaptif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam ekosistem digital yang terus berkembang

### **1. Peningkatan Literasi Digital Siswa**

Penggunaan Smart TV memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat langsung dalam proses eksplorasi informasi digital. Siswa menjadi lebih aktif dalam mencari, menganalisis, dan mengevaluasi sumber informasi daring yang relevan dengan materi pelajaran. Mereka juga menunjukkan peningkatan kesadaran terhadap etika digital, seperti menyebutkan sumber referensi dan menghindari plagiarisme. Temuan ini selaras dengan pendapat Ng (2021) bahwa literasi digital tidak hanya terkait dengan kemampuan teknis menggunakan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis dan tanggung jawab etis dalam mengelola informasi. Dalam penelitian serupa, Rahman dan Anwar (2020) menemukan bahwa integrasi media digital interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap informasi serta mengembangkan kesadaran terhadap keotentikan sumber belajar.

### **2. Meningkatnya Keterlibatan dan Motivasi Belajar**

Pembelajaran berbasis Smart TV membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Melalui tayangan video edukatif, simulasi, dan presentasi visual, siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Interaktivitas layar besar Smart TV mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas dan berani mengemukakan pendapat. Hasil ini mendukung penelitian Kim dan Lee (2021) yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis layar besar dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui peningkatan keterlibatan visual dan kolaboratif. Selain itu, Mayer (2020) menjelaskan bahwa penyajian informasi dalam bentuk multimedia (gambar, teks, dan suara) memfasilitasi pemrosesan ganda dalam otak, yang berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konseptual.

### **3. Penguatan Pembelajaran Kolaboratif**

Dalam pembelajaran berbasis Smart TV, siswa bekerja secara berkelompok untuk menyusun proyek digital seperti video pendek, presentasi interaktif, atau poster edukatif. Proses ini menumbuhkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab bersama. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan alur diskusi dan membantu kelompok dalam menggunakan fitur-fitur digital Smart TV secara optimal. Hasil penelitian ini mendukung teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky, yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi melalui interaksi sosial dan kolaborasi antar peserta didik (9. Santosa, B., & Widodo n.d.). Selain itu, Halim dan Yusuf (2023) menegaskan bahwa ruang belajar cerdas (smart classroom) dapat memperkuat hubungan sosial dan meningkatkan kolaborasi produktif di antara siswa.

### **4. Pengaruh terhadap Kreativitas dan Kemandirian Belajar**

Smart TV mendorong siswa untuk berperan sebagai pencipta konten, bukan hanya konsumen informasi. Mereka menghasilkan berbagai produk digital seperti video penjelasan, infografis, atau simulasi sederhana menggunakan aplikasi yang terhubung dengan Smart TV. Aktivitas ini menumbuhkan rasa percaya diri, kemampuan berinovasi, serta kesadaran untuk belajar mandiri. Penelitian oleh Putri dan Yuliana (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan Smart TV berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan karena memberikan pengalaman belajar yang autentik

dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

### **5. Tantangan dan Strategi Adaptasi**

Meski memberikan dampak positif, penelitian ini juga menemukan sejumlah tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, ketidaksiapan guru dalam penguasaan fitur digital, dan gangguan teknis selama pembelajaran berlangsung. Namun, guru menunjukkan adaptasi yang baik dengan menyiapkan materi alternatif, menggunakan perangkat pendukung seperti laptop atau smartphone, serta melatih siswa untuk mengoperasikan aplikasi pendukung Smart TV secara mandiri. Hal ini sejalan dengan temuan Hidayat dan Sari (2023) yang menegaskan bahwa keberhasilan implementasi teknologi pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan digital guru serta dukungan manajemen sekolah terhadap infrastruktur dan pelatihan berkelanjutan.

### **6. Implikasi terhadap Pengembangan Profesional Guru**

Hasil refleksi menunjukkan bahwa guru memperoleh pengalaman baru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan berorientasi pada siswa. Guru juga mengembangkan keterampilan baru dalam mengelola kelas digital, memilih sumber belajar daring, serta menilai hasil karya digital siswa. Temuan ini memperkuat pandangan Dewi dan Ramadhan (2021) bahwa literasi digital guru merupakan faktor kunci dalam keberhasilan transformasi pembelajaran abad ke-21 (Dewi, R., & Ramadhan n.d.). Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa Smart TV tidak hanya berfungsi sebagai media tayang, tetapi juga sebagai media transformasi pembelajaran yang memperkuat dimensi kognitif, afektif, dan sosial siswa. Pembelajaran menjadi lebih bermakna, kolaboratif, dan relevan dengan tuntutan era.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan Smart TV dalam pembelajaran interaktif dan kolaboratif terbukti efektif dalam mengembangkan literasi digital siswa di SMAS Muhammadiyah Makassar. Penggunaan Smart TV tidak hanya berperan sebagai media penyaji informasi, tetapi juga sebagai sarana interaksi, kolaborasi, dan penciptaan pengetahuan baru di kelas. Beberapa kesimpulan utama dari hasil penelitian ini antara lain:

1. Smart TV meningkatkan literasi digital siswa secara signifikan melalui pembelajaran yang berorientasi pada eksplorasi informasi, analisis kritis, dan pemanfaatan sumber digital secara etis. Siswa menjadi lebih aktif dalam mencari, mengolah, dan menilai informasi, serta mengembangkan kesadaran akan tanggung jawab digital.
2. Pembelajaran berbasis Smart TV menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa. Tampilan visual interaktif, video edukatif, dan aktivitas kolaboratif membuat proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna, sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.
3. Smart TV memperkuat kerja sama dan kreativitas siswa dalam proyek kelompok. Aktivitas kolaboratif yang dilakukan melalui media digital mendorong siswa untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan menghasilkan karya digital bersama yang mencerminkan keterampilan abad ke-21, yaitu communication, collaboration, critical thinking, dan creativity.
4. Guru mengalami transformasi peran dari pengajar menjadi fasilitator digital. Proses ini menuntut guru untuk mengembangkan kompetensi pedagogik berbasis teknologi (technological pedagogical content knowledge atau TPACK) agar dapat merancang pengalaman belajar yang interaktif dan berpusat pada siswa.
5. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis seperti keterbatasan infrastruktur, akses internet, dan kesiapan guru, strategi adaptif seperti penggunaan perangkat alternatif, pengaturan waktu belajar, serta pelatihan digital mampu mengatasi sebagian besar

tantangan tersebut.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa Smart TV bukan hanya alat bantu ajar, melainkan media transformasi pembelajaran yang selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada kemandirian belajar, literasi digital, dan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning).

## DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice Hall.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE handbook of qualitative research* (5th ed.). Sage.
- Dewi, R., & Ramadhan, A. (2021). Digital ethics awareness among students in online learning. *Journal of Digital Literacy*, 7(2), 98–108.
- Dewi, R., & Ramadhan, A. (2021). Digital ethics awareness among students in online learning. *Journal of Digital Literacy*, 7(2), 98–108.
- Halim, N., & Yusuf, M. (2023). The effectiveness of smart classroom integration on students' learning performance. *Journal of Smart Education*, 11(1), 25–40.\*
- Halim, N., & Yusuf, M. (2023). The effectiveness of smart classroom integration on students' learning performance. *Journal of Smart Education*, 11(1), 25–40.
- Hidayat, M., & Sari, P. (2023). Exploring teachers' digital competence in implementing smart learning environments. *International Journal of Education and Learning*, 5(2), 56–65.
- Hidayat, M., & Sari, P. (2023). Exploring teachers' digital competence in implementing smart learning environments. *International Journal of Education and Learning*, 5(2), 56–65.\*
- Hidayat, M., & Sari, P. (2023). Exploring teachers' digital competence in implementing smart learning environments. *International Journal of Education and Learning*, 5(2), 56–65.
- Huda, M., Ahmad, A., & Nair, S. (2022). Interactive digital learning environments and students' engagement: A meta-analysis. *Journal of Education and e-Learning Research*, 9(3), 150–159.
- Huda, M., Ahmad, A., & Nair, S. (2022). Interactive digital learning environments and students' engagement: A meta-analysis. *Journal of Education and e-Learning Research*, 9(3), 150–159.
- Kim, J., & Lee, S. (2021). Smart classroom technologies and collaborative learning: The role of large-screen displays. *Computers & Education*, 168, 104206.
- Kim, J., & Lee, S. (2021). Smart classroom technologies and collaborative learning: The role of large-screen displays. *Computers & Education*, 168, 104206.
- Kim, J., & Lee, S. (2021). Smart classroom technologies and collaborative learning: The role of large-screen displays. *Computers & Education*, 168, 104206.
- Kurniawan, T. (2022). Kolaborasi digital dalam pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 78–89.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.
- Ng, W. (2021). Digital literacy: Conceptual framework and implications for education. *Educational Technology Research and Development*, 69(1), 25–43.
- Ng, W. (2021). Digital literacy: Conceptual framework and implications for education. *Educational Technology Research and Development*, 69(1), 25–43.
- Ng, W. (2021). Digital literacy: Conceptual framework and implications for education. *Educational Technology Research and Development*, 69(1), 25–43.
- Putri, A., & Yuliana, D. (2022). Smart TV-based learning and student creativity. *Journal of Innovative Learning*, 4(1), 33–42.\*
- Putri, A., & Yuliana, D. (2022). Smart TV-based learning and student creativity. *Journal of Innovative Learning*, 4(1), 33–42.

- Rahman, F., & Anwar, M. (2020). Digital literacy in secondary education: Challenges and opportunities. *Indonesian Journal of Digital Learning*, 3(2), 87–98.
- Rahman, F., & Anwar, M. (2020). Digital literacy in secondary education: Challenges and opportunities. *Indonesian Journal of Digital Learning*, 3(2), 87–98.\*
- Santosa, B., & Widodo, A. (2020). The use of smart technology in enhancing digital competence among students. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(2), 112–120.\*
- Santosa, B., & Widodo, A. (2020). The use of smart technology in enhancing digital competence among students. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(2), 112–120.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Yin, R. K. (2019). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). Sage Publications.