

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Berdasarkan jenisnya, penelitian dapat dibedakan menjadi penelitian kualitatif dan kuantitatif. Pada penelitian kali ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang melibatkan data dalam bentuk angka. Data berupa angka yang didapatkan dari penelitian dihitung dan diakumulasi menggunakan statistika (Creswell, 2003). Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk meneliti bagaimana satu variabel mempengaruhi variabel lain (Creswell, 2003).

Sedangkan menurut Kriyantono (2014, p 55), penelitian kuantitatif merupakan riset yang menjelaskan suatu masalah yang hasilnya dapat digeneralisasikan. Pada riset kuantitatif, tidak membutuhkan kedalaman data tetapi peneliti cenderung lebih mementingkan pada aspek keluasan data sehingga hasil penelitian dapat dianggap sebagai representasi sebuah populasi (Kriyantono, 2014, p 55)

Menurut Kriyantono , ciri-ciri jenis penelitian kuantitatif dapat dipaparkan sebagai berikut (Kriyantono, 2014, p 56):

1. Terdapat jarak pemisah antara peneliti dengan subjek yang diteliti sehingga objektivitas dapat terjaga

2. Penelitian berfungsi untuk membuktikan suatu hipotesis atau teori.

Dengan pembuktian melalui data kuantitatif, peneliti dapat menyimpulkan penerimaan atau penolakan hipotesis

3. Penelitian memiliki variabel yang dapat dihitung serta melibatkan sampel dari seluruh populasi yang menjadi subjek penelitian yang valid.
4. Penelitian memiliki landasan teoritis sebagai konsep dasar masalah penelitian.

Berdasarkan sifatnya, penelitian dibedakan menjadi deskriptif, eksplanatif, dan eksploratif. Pada penelitian ini sifat yang digunakan adalah penelitian bersifat eksplanatif. Penelitian ini bersifat eksplanatif karena mengaji tentang perbedaan *newsgame* dari dua media daring yang berbeda.

3.2 Metode Penelitian

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Eksperimen merupakan sebuah metode riset yang dimanfaatkan untuk meneliti hubungan sebab akibat dengan cara manipulasi variabel pada kelompok eksperimen dan membandingkannya dengan kelompok kontrol yang tidak mengalami manipulasi (Kriyantono, 2014, p. 61). Hal ini serupa dengan pendefinisian metode eksperimen menurut Rakhmat (dalam Ardianto, 2010, p. 55), metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mengaitkan hubungan variabel dengan cara membandingkan kelompok yang telah dimanipulasi dan kelompok kontrol.

Metode penelitian eksperimen memanfaatkan percobaan yang telah dirancang khusus oleh sang peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan penarikan kesimpulan (Margono, 2005, p 110). Percobaan yang dimaksud dapat berupa manipulasi kelompok sampel yang diberi beberapa perlakuan atau *treatment* yang berbeda. Kemudian peneliti mengobservasi pengaruh apa yang dihasilkan perlakuan tersebut.

Metode penelitian eksperimen terbagi dalam empat desain penelitian (Creswell, 2009, p. 158):

1. *Pre-experimental Design*

Peneliti melakukan pengujian pada satu kelompok. Desain penelitian ini biasanya dilakukan untuk studi pendahuluan sebelum dilakukan eksperimen yang sesungguhnya. Desain *penelitian pre-experimental* terbagi lagi menjadi tiga:

a. *One shot case study*

Desain penelitian *one-shot case study* bertujuan untuk mengindikasikan kekuatan pengukuran dan nilai ilmiah suatu desain penelitian.

b. *The One Group Pretest-posttest design*

Peneliti menguji suatu kelompok pada sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Hasil yang didapatkan kemudian dibandingkan untuk memperkuat jawaban pertanyaan penelitian.

c. *Thestatic-group comparison*

Pada penelitian ini peneliti membagi sampel menjadi dua kelompok. Kelompok pertama diuji tanpa diberi perlakuan sedangkan kelompok lainnya diuji dengan diberikan perlakuan.

2. *True Experimental Design*

Pada desain penelitian ini, peneliti juga memiliki kemampuan untuk mengendalikan variabel luar sehingga validitas penelitian menjadi lebih tinggi. Selain itu, kelompok eksperimen ditentukan secara acak. Desain penelitian *true experimental design* ini terbagi menjadi dua yaitu:

a. *Pretest-posttest control group design*

Pada penelitian ini terdapat dua kelompok yang diambil secara acak atau random. Sebelum dilakukan eksperimen, kedua kelompok diuji terlebih dulu. Hasil yang baik adalah tidak ada perbedaan signifikan antara dua kelompok.

b. *Posttest-only control group design*

Pada penelitian ini terdapat dua kelompok yang ditentukan secara acak atau random. Satu kelompok berperan sebagai kelompok eksperimental yang diberi perlakuan dan kelompok lainnya berperan sebagai kelompok kontrol. Ketika terdapat perbandingan yang

signifikan pada keduanya, artinya perlakuan yang diberikan juga berpengaruh secara signifikan.

3. *Factorial Design*

Desain faktorial merupakan desain penelitian yang memperhatikan variabel moderator yang berpengaruh pada perlakuan terhadap hasil.

4. *Quasi Experimental Design*

Desain quasi merupakan pengembangan dari true experimental design yang memiliki variabel kontrol tetapi tidak digunakan secara menyeluruh untuk mengendalikan variabel luar yang juga turut berpengaruh pada penelitian.

Pada penelitian ini, desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-experimental design* dengan jenis desain *one shot case study*. Pada penelitian ini, subjek penelitian akan diberikan sebanyak dua perlakuan. Perlakuan pertama adalah pemberian konten newsgame *Bloomberg* dengan judul "*Pick Your Own Brexit*". Kemudian pada perlakuan kedua, subjek penelitian diberikan konten newsgame *Tempo.co* dengan judul "*Cairkan Dana Kartu Indonesia Pintar*".

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Sugiyono (dalam Kriyantono, 2014, p. 151) mendefinisikan populasi sebagai sebuah wilayah generalisasi yang terdiri dari sebuah objek yang memiliki kuantitas atau karakteristik yang ditetapkan oleh periset untuk dianalisa dan kemudian penarikan kesimpulan. Populasi

dapat berupa individu atau orang, kelompok organisasi, kata-kata, tayangan televisi, surat kabar, simbol, dan lain sebagainya (Kriyantono, 2014, p. 151).

Tabel 3.1 Populasi Penduduk DKI Jakarta Tahun 2019

Kabupaten / Kota	Jumlah Penduduk (ribu)
Kep. Seribu	24.000
Jakarta Selatan	2.265.000
Jakarta Timur	2.938.000
Jakarta Pusat	928.000
Jakarta Barat	2.590.000
Jakarta Utara	1.813.000
Total	10.558.000

Sumber: Badan Pusat Statistik, 2019

Populasi pada penelitian ini adalah penduduk DKI Jakarta. Menurut data Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018, wilayah dengan penetrasi internet paling tinggi di Indonesia adalah wilayah DKI Jakarta. Sebanyak 80,4% dari seluruh penduduk DKI Jakarta telah memiliki akses internet.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian dari keseluruhan objek atau subjek yang akan dianalisa oleh sang peneliti (Kriyantono, 2014, p. 151).

Kriyantono (2014, p.152) menambahkan, syarat dari sampel adalah harus memenuhi karakteristik dan dapat merepresentasikan populasinya. Pemenuhan syarat representatif dari sampel merupakan hal yang penting karena nantinya hasil penelitian akan digeneralisasikan mewakili sebuah populasi (Kriyantono, 2014, p. 152).

Terdapat dua jenis pengambilan sampel pada penelitian yaitu *probability sampling* dan *non-probability sampling*. Dalam penelitian ini, akan digunakan teknik *non-probability sampling*. *Non-probability sampling* merupakan teknik yang tidak memberi peluang yang sama pada seluruh individu di populasi yang diteliti (Sugiyono, 2018, p.82). Peneliti menggunakan *non-probability sampling* karena hanya akan mengambil sampel dari penduduk DKI Jakarta yang menggunakan internet sebagai alat mencari informasi.

Menurut Roscoe (dalam Sugiyono, 2007, p. 74), sampel yang layak bagi sebuah riset dengan metode penelitian eksperimen adalah sebanyak 30 sampai 500 sampel. Pada penelitian ini, sampel yang akan digunakan adalah sebanyak 30 sampel yang akan dikumpulkan dalam satu kelompok. Adapun beberapa karakteristik prasyarat sampel partisipan yang diambil dalam penelitian ini adalah Generasi Z yang merupakan warga DKI Jakarta dengan rentang usia 17-25 tahun. Generasi Z dipilih karena mereka tumbuh berdampingan dengan teknologi dan digitalisasi sehingga membuat tumbuhnya kebiasaan pencarian informasi melalui internet

(Putra, 2017, p. 132). Sampel partisipan merupakan individu yang sering mengakses internet untuk mencari informasi.

3.4 Operasionalisasi Variabel

Pada penelitian eksperimen ini, hanya terdapat sebanyak satu variabel yang akan diukur. Variabel tersebut adalah tingkat persepsi khalayak terhadap *newsgame*. Pengukuran persepsi khalayak menggunakan parameter *newsgame* oleh García-Ortega & García-Avilés. Penelitian ini akan menggunakan 28 parameter yang akan diterapkan menjadi beberapa pertanyaan di kuesioner. Seperti yang telah dipaparkan pada Bab II, berikut adalah operasionalisasi variabel penelitian ini.

Tabel 3.2 Operasionalisasi Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator	Item
Penilaian khalayak terhadap <i>newsgame</i>	Kualitas Jurnalistik	<i>Formal Parameter</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan gambar, grafis, dan suara 2. Navigasi dalam setiap level 3. Kombinasi elemen multimedia 4. Responsif pada perangkat dekstop dan mobile 5. Mudah untuk dipahami 6. Komposisi yang efektif
		<i>Content Parameter</i>	<ol style="list-style-type: none"> 7. Fokus memberitakan satu isu 8. Kejelasan narasi berita 9. Relevansi berita 10. Ketidakberpihakan pada pemberitaan 11. Ketertarikan publik atas isu pemberitaan 12. Prinsip etis 13. Fokus pada pemaparan isu 14. Ejaan teks berita yang baik 15. Menggunakan media sendiri sebagai sumber berita

	Kualitas Permainan	<i>Quality of use</i>	16. Pendalaman pemain dalam permainan 17. Keberhasilan narasi dalam menimbulkan ketertarikan pemain 18. Efektivitas untuk menginformasikan dan menghibur 19. Cerita menimbulkan respon emosi atau afektif 20. Opsi sosialisasi
		<i>Architectural and Design</i>	21. Objektif yang jelas 22. Penyusunan narasi yang kompleks 23. Elemen pembantu 24. Konsistensi narasi 25. Elemen <i>feedback</i> 26. Konsistensi tampilan desain 27. Pemberian <i>reward</i> 28. Tingkat kesulitan permainan

Sumber: García-Ortega & García-Avilés, 2020

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk penelitian dapat dilakukan dalam berbagai metode. Beberapa metode pengumpulan data antara lain adalah wawancara, angket, observasi, atau penggabungan dari ketiganya (Sugiyono, 2018, p. 137). Penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk menguji penilaian khalayak terhadap *newsgame Tempo.co* dan *Bloomberg*. Penelitian eksperimen merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menguji pengaruh suatu media terhadap sebuah fenomena gejala sosial (Bungin, 2010, p. 120).

Proses eksperimen akan dilakukan secara daring dengan memanfaatkan layanan *google meet*. Pada eksperimen ini dibutuhkan sebanyak 30 partisipan yang dikumpulkan menjadi satu kelompok perlakuan. Partisipan yang dipilih merupakan warga DKI Jakarta yang memenuhi kriteria penelitian yaitu menggunakan teknologi internet untuk mengakses informasi.

Kelompok eksperimen akan diberi sebanyak dua perlakuan. Perlakuan pertama adalah pemberian *newsgame Bloomberg* berjudul “*Pick Your Own*

Brexit". Setelah mengakses *newsgame Bloomberg*, partisipan mengisi kuesioner penilaian terhadap *newsgame* tersebut. Kemudian, partisipan diberi perlakuan kedua yaitu pemberian *newsgame Tempo.co* dengan judul "*Cairkan Dana Indonesia Pintar*". Setelah itu, partisipan kembali mengisi kuesioner untuk menilai *newsgame Tempo.co*.

Pengisian kuesioner menjadi instrumen utama pengumpulan data pada penelitian ini. Penyebaran daftar pertanyaan kepada responden merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang dikenal dengan kuesioner. Kuesioner berisi daftar pertanyaan yang sebelumnya telah disusun oleh peneliti tentang topik penelitian. (Noor, 2011). Penyebaran kuesioner pada penelitian ini dilakukan secara daring dengan memanfaatkan *google form*. Menurut Noor (2011), kuesioner memiliki sebanyak 4 komponen :

1. Subjek yang melaksanakan penelitian.
2. Permintaan peneliti kepada responden untuk mengisi kuesioner.
3. Petunjuk pengisian yang jelas dan objektif.
4. Pertanyaan baik tertutup maupun terbuka dan tempat untuk menjawab.

Pengukuran pada kuesioner penelitian ini menggunakan skala likert. Skala likert adalah teknik hitung kuesioner berupa skala interval yang dapat digunakan untuk pengukuran sikap sosial. Penghitungan pada skala likert menggunakan skala preferensi jawaban:

- (1) Sangat tidak setuju
- (2) Tidak Setuju
- (3) Setuju

(4) Sangat setuju

3.6 Teknik Pengukuran Data

Data yang diperoleh dari penelitian kuantitatif melalui kuesioner harus terlebih dulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dan reabilitas berfungsi untuk mengukur apakah data yang diterima valid dan reliabel atau tidak.

3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid bila pertanyaan kuesioner dapat mengungkapkan variabel yang akan diukur oleh peneliti. Pada penelitian eksperimen, terdapat beberapa jenis validitas di antaranya (Ghozali, 2008, p. 18):

a. Validitas konstruk

Validitas konstruk merupakan validitas yang diukur melalui sudut pandang apakah variabel penelitian sudah mencerminkan konstruk sosial yang ingin diteliti.

b. Validitas internal

Validitas internal merupakan validitas yang mengukur melalui sudut pandang seberapa jauh variasi variabel dependen yang akan dibandingkan pada variabel independen.

c. Validitas eksternal

Validitas eksternal merupakan validitas yang diukur melalui sudut pandang apakah hasil penelitian dapat diterapkan pada kelompok sampel yang lain.

Suatu butir pertanyaan dapat dikatakan valid ketika nilai koefisien korelasi lebih besar dari nilai koefisien R tabel. Selain itu, pertanyaan tersebut harus memiliki nilai korelasi yang positif. Apabila butir pertanyaan tidak memenuhi syarat tersebut maka pertanyaan tersebut dinyatakan tidak valid dan harus dihapus atau dihilangkan dari kuesioner penelitian (Neuman, 2007, p. 181)

Validitas dapat diukur dengan menggunakan rumus (Arikunto, 2002, p. 160) :

$$r_{ix} = \frac{n \cdot (\sum ix) - (\sum i) \cdot (\sum x)}{\sqrt{\{n \cdot \sum i^2 - (\sum i)^2\} \cdot \{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{ix} = koefisien korelasi item-total

i = skor item

x = skor total

n = banyak subjek

Uji validitas pada penelitian ini dilakukan pada 30 sampel dengan menggunakan signifikansi sebesar 0,05. Uji validitas akan dilakukan pada setiap item pertanyaan. Peneliti akan menghilangkan butir pertanyaan yang tidak memenuhi syarat validitas pada penelitian eksperimen ini.

Pada tahap uji validitas, peneliti telah menghapus beberapa pertanyaan yang tidak memenuhi syarat. Berikut adalah daftar pertanyaan yang telah teruji valid

Tabel 3.3 Uji Validitas Kuesioner *Newsgame Bloomberg*

No	Koefisien R Tabel	Koefisien Korelasi	Status
1	0,3494	0,508	VALID
2	0,3494	0,584	VALID
3	0,3494	0,741	VALID
4	0,3494	0,590	VALID
5	0,3494	0,708	VALID
6	0,3494	0,658	VALID
7	0,3494	0,729	VALID
8	0,3494	0,484	VALID
9	0,3494	0,461	VALID
10	0,3494	0,402	VALID
11	0,3494	0,562	VALID
12	0,3494	0,594	VALID
13	0,3494	0,523	VALID
14	0,3494	0,480	VALID
15	0,3494	0,439	VALID
16	0,3494	0,678	VALID
17	0,3494	0,479	VALID
18	0,3494	0,400	VALID
19	0,3494	0,506	VALID
20	0,3494	0,854	VALID
21	0,3494	0,700	VALID
22	0,3494	0,787	VALID
23	0,3494	0,752	VALID
24	0,3494	0,647	VALID
24	0,3494	0,566	VALID
26	0,3494	0,568	VALID
27	0,3494	0,672	VALID
28	0,3494	0,490	VALID
29	0,3494	0,465	VALID
30	0,3494	0,744	VALID
31	0,3494	0,748	VALID
32	0,3494	0,680	VALID
33	0,3494	0,548	VALID
34	0,3494	0,421	VALID
35	0,3494	0,546	VALID
36	0,3494	0,539	VALID
37	0,3494	0,527	VALID
38	0,3494	0,521	VALID
39	0,3494	0,611	VALID

40	0,3494	0,469	VALID
41	0,3494	0,643	VALID
42	0,3494	0,685	VALID
43	0,3494	0,573	VALID
44	0,3494	0,599	VALID

Sumber: Olahan IBM SPSS Statistics, 2020

Tabel 3.4 Uji Validitas Kuesioner *Newsgame Tempo.co*

No	Koefisien R Tabel	Koefisien Korelasi	Status
1	0,3494	0,486	VALID
2	0,3494	0,661	VALID
3	0,3494	0,731	VALID
4	0,3494	0,363	VALID
5	0,3494	0,400	VALID
6	0,3494	0,547	VALID
7	0,3494	0,497	VALID
8	0,3494	0,547	VALID
9	0,3494	0,750	VALID
10	0,3494	0,826	VALID
11	0,3494	0,828	VALID
12	0,3494	0,820	VALID
13	0,3494	0,776	VALID
14	0,3494	0,785	VALID
15	0,3494	0,800	VALID
16	0,3494	0,729	VALID
17	0,3494	0,814	VALID
18	0,3494	0,651	VALID
19	0,3494	0,535	VALID
20	0,3494	0,798	VALID
21	0,3494	0,771	VALID
22	0,3494	0,816	VALID
23	0,3494	0,734	VALID
24	0,3494	0,838	VALID
24	0,3494	0,695	VALID
26	0,3494	0,650	VALID
27	0,3494	0,756	VALID
28	0,3494	0,580	VALID
29	0,3494	0,637	VALID
30	0,3494	0,843	VALID
31	0,3494	0,880	VALID
32	0,3494	0,869	VALID
33	0,3494	0,768	VALID
34	0,3494	0,729	VALID
35	0,3494	0,789	VALID
36	0,3494	0,643	VALID
37	0,3494	0,800	VALID
38	0,3494	0,738	VALID

39	0,3494	0,710	VALID
40	0,3494	0,666	VALID
41	0,3494	0,671	VALID
42	0,3494	0,441	VALID
43	0,3494	0,624	VALID
44	0,3494	0,723	VALID

Sumber: Olahan IBM SPSS Statistics, 2020

3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berfungsi untuk mengukur seberapa jauh hasil pengukuran dapat dipercaya. Uji reliabilitas mengukur apakah alat ukur penelitian memiliki konsistensi untuk digunakan dalam waktu lain (Kriyantono, 2008, p. 145). Butir pertanyaan penelitian disimpulkan reliabel apabila koefisien uji reliabilitasnya atau *cronbach alpha* lebih dari 0,6 (Ghozali, 2012, p. 47).

Reliabilitas metode *alpha* dapat diukur dengan rumus (Nurgiyantoro, Gunawan, & Marzuki, 2017, p. 426):

$$r = \left[\frac{k}{k+1} \right] \left[1 - \frac{\Sigma \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan:

R = reliabilitas instrumen

K = banyak pertanyaan

$\Sigma \sigma_b^2$ = jumlah varian butir

σ_1^2 = jumlah subyek

Uji reliabilitas pada penelitian ini juga akan dilakukan pada 30 sampel partisipan. Uji reliabilitas pada penilaian *newsgame Bloomberg*

dan *newsgame Tempo.co* dilakukan secara terpisah serta diolah menggunakan software IBM SPSS Statistik 25.

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Penilaian *Newsgame Bloomberg*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,955	44

Sumber: Olahan IBM SPSS Statistics, 2020

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Penilaian *Newsgame Tempo.co*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,974	44

Sumber: Olahan IBM SPSS Statistics, 2020

Dari hasil uji reliabilitas, didapatkan nilai *cronbach's alpha* pada penilaian *newsgame Bloomberg* adalah 0,956 dan *cronbach's alpha* pada penilaian *newsgame Tempo.co* adalah 0,974. Dari data yang diperoleh, disimpulkan kuesioner yang digunakan dinyatakan reliabel atau layak.

Hasil uji reliabilitas menunjukkan suatu nilai yang menjadi indikator instrumen penelitian dapat dipercaya atau tidak. Dasar pengambilan keputusan tersebut dapat mengacu pada tabel berikut (Payadnya & Jayantika, 2018, p. 29)

Tabel 3.7 Kriteria Derajat Reliabilitas

Hasil Perhitungan	Derajat Reliabilitas
< 0,20	Derajat reliabilitas sangat rendah
0,21 – 0,40	Derajat reliabilitas rendah
0,41 – 0,60	Derajat reliabilitas sedang
0,61 – 0,80	Derajat reliabilitas tinggi
0,81 – 1,00	Derajat reliabilitas sangat tinggi

Sumber: Payadnya & Jayantika, 2018

Mengacu pada tabel di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki nilai koefisien *cronbach's alpha* dalam rentang lebih dari 0,81 dan kurang dari 1,00. Maka dari itu, instrumen pada penelitian ini memiliki derajat reliabilitas yang sangat tinggi.

3.7 Teknik Analisis Data

Tahap analisis data merupakan sebuah proses pengaturan, pengelolaan, dan pengategorian data yang nantinya menghasilkan sebuah rumusan hipotesis (Kriyantono, 2008, p. 165). Pada penelitian kuantitatif, data yang digunakan merupakan data statistik.

Pengumpulan data dilakukan dengan eksperimen dan pengisian kuesioner. Data yang telah didapatkan oleh peneliti akan dikalkulasi dan hitung menggunakan data statistika. Penggunaan statistika berfungsi untuk memudahkan peneliti menata data dan penarikan kesimpulan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan statistik inferensial. Statistik inferensial merupakan hitung statistik yang memiliki tujuan untuk melakukan generalisasi hasil pada populasi (Sugiyono, 2007, p. 23). Menurut jenisnya, statistik inferensial terbagi menjadi dua yaitu statistik parametris dan non parametris. Pada pengujian statistika parametris, diasumsikan semua variabel merupakan distribusi normal. Untuk menguji hal ini dilakukan uji normalitas data terlebih dahulu Selain uji normalitas juga dilakukan uji beda.

3.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian statistika yang berfungsi untuk menguji apakah data yang diterima oleh peneliti berasal dari distribusi normal atau tidak (Sugiyono, 2018, p.172). Menurut Sugiyono (2018, p. 174), data dianggap normal jika $p > 0,05$ dan tidak normal bila $p < 0,05$. Selain itu, hasil dari uji normalitas dapat disimpulkan juga dari gambar normal QQ Plot pada SPSS bila ada garis lurus dari kiri bawah ke kanan atas artinya sebaran data normal. Selain itu, uji normalitas juga dapat dilakukan dengan metode chi kuadrat dengan perbandingan gambar kurva normal dengan kurva data yang diperoleh.

3.7.2 Uji Beda

Peneliti juga akan menganalisis data dengan statistik inferensial yang menguji dua sampel independen. Dalam statistik parametrik digunakan uji beda t-test. Penggunaan uji beda t-test adalah untuk menganalisa perbedaan dua sampel pada variabel interval atau rasio (Sugiyono, 2009, p. 138). Penggunaan statistik inferensial pada penelitian eksplanatif ini berfungsi untuk menjelaskan keterkaitan antara dua variabel

yang diteliti. Pada penelitian ini dilakukan uji komparatif untuk menemukan perbedaan tingkat persepsi khalayak terhadap *newsgame Tempo.co* dan *Bloomberg*. Analisis komparatif ini dapat dianalisa menggunakan uji beda t-test.

Sedangkan, untuk uji statistik non-parametrik Wilcoxon-Mann-Whitney merupakan uji yang dapat digunakan untuk menganalisa data dua grup independen (Ghozali, 2006, p. 109). Uji Wilcoxon-Mann-Whitney merupakan alternatif dari uji parametrik t-test yang menganalisa perbedaan median dua kelompok bebas. Uji ini merupakan uji non-parametrik yang tergolong sangat kuat (Ghozali, 2006, p. 109).

Menurut Ghozali (2016, p. 114), dasar pengambilan keputusan pada uji ini adalah apabila nilai sig probabilitas $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan atau H_0 diterima. Sedangkan, apabila nilai sig probabilitas $< 0,05$ maka terdapat perbedaan atau H_0 ditolak.

Setelah dilakukan uji wilcoxon-mann-whitney, melalui hasil yang didapat akan dijelaskan pada bagian pembahasan. Setelah itu, peneliti akan menarik kesimpulan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil yang didapatkan.