



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Penelitian ini berjenis kuantitatif. Menurut Ardial (2014, p.249) prinsip penelitian kuantitatif, memercayai adanya “*realitas tunggal*”, yang digeneralisasikan. Hal ini yang membuat asumsi dari kuantitatif, “*realitas tunggal*” seolah-olah mewakili populasi yang kita sebutkan

Penelitian ini bersifat deskriptif, yang dimana akan menjelaskan motif apa yang membuat objek ingin membaca berita online, khususnya media online detik.com. Menurut McQuail (2002, p. 388) kebutuhan khalayak dalam mengkonsumsi media dapat dibagi menjadi empat yaitu informasi, identitas pribadi, integrasi dan interaksi sosial, dan hiburan.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan salah satu faktor terpenting dalam melakukan suatu kegiatan ilmiah. Metode dapat membuat peneliti lebih sistematis dalam melakukan penelitian. Adapun metode merupakan prosedur pencarian data yang didalamnya terdapat penentuan populasi, sampel, penjelasan konsep, pengukuran, cara pengumpulan data, serta teknik analisis (Rakhmat, 2002, p. 20).

Metode yang digunakan peneliti adalah metode survei. Survei merupakan salah satu metode penelitian kuantitatif yang di mana peneliti akan menemui

sejumlah orang yang akan diteliti. Pada saat pelaksanaan, peneliti akan memberikan kuesioner yang akan diisi oleh subjek peneliti.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan unit dari objek penelitian yang hendak diteliti. Peneliti menggunakan populasi siswa SMA Santa Ursula BSD, yang menurut data dari sekolah.data.kemendikbud.go.id sejumlah 480 siswa. Jumlah itu terdiri dari 181 laki-laki dan 299 perempuan.

Dari sekian banyak populasi, peneliti hanya melakukan penelitian dari sebagian populasi saja. Sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti disebut juga sampel (Arikunto, 2002, p.109). Peneliti menggunakan teknik sampling *probability sampling*, yang anggota populasi tidak diberikan kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel.

Untuk jumlah yang diketahui dapat digunakan rumus Taro Yamane (Ridwan dan Akdon, 2006) untuk menghitung jumlah sampel diperlukan :

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

$$n = \frac{480}{480(0,05)^2 + 1}$$

$$n = \frac{480}{1,2 + 1}$$

$$n = \frac{480}{2,2}$$

2,2

$n = 218,181818$ dibulatkan menjadi 218.

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d = Level signifikansi yang diinginkan (0,05 atau 0,01 tergantung tingkat kepercayaan kesalahan yang terjadi)

Dengan menggunakan rumus tersebut, hasil yang didapat peneliti akan menggunakan 218 sampel dari seluruh jumlah populasi.

3.4 Teknik Sampling

Peneliti menggunakan teknik sampling *purposive sampling* atau yang biasa dikenal dengan *judmental sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik yang digunakan dengan menentukan secara khusus orang-orang yang layak dijadikan sampel sesuai dengan kriteria atau kategori tertentu (Prasetyo, 2012, p. 135).

Teknik *purposive sampling* adalah teknik yang digunakan dengan menentukan secara khusus orang-orang yang layak dijadikan sampel sesuai dengan kriteria atau kategori tertentu (Prasetyo, 2012, p. 135).

Peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* karena dirasa mampu membantu dalam mendapatkan hasil penelitian dengan cepat dan tepat. Peneliti

akan langsung mendapatkan data yang sesuai dengan kriteria atau kategori yang diinginkan.

Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah siswa SMA Santa Ursula BSD yang membaca berita olahraga melalui detik.com. Dalam penyebaran kuesioner melalui *google form*, terdapat pernyataan di depan yang menyatakan subjek pengisi kuesioner adalah pembaca berita olahraga di detik.com.

Cara pengambilan sampel ini dirasa lebih cepat dan efisien karena dari sekian banyak populasi yang tersedia, sampel yang ditentukan oleh peneliti secara tiba-tiba dapat memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh peneliti (Ghozali, 2016, p. 140). Dalam penelitian ini memiliki kriteria sampel yaitu sampel merupakan siswa SMA Santa Ursula BSD dan membaca berita olahraga di Detik.com.

3.5 Operasionalisasi Variabel

Menurut Sugiyono (2009, p.60), variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dapat dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel terdiri dari beberapa dimensi, yang di dalamnya terdapat beberapa indikator. Semakin banyak indikator yang ditentukan oleh peneliti, maka semakin akurat atau semakin teliti pula pengukuran atau penelitian yang dilakukan (Nasution, 2007, p. 91).

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel tunggal. Variabel adalah himpunan sejumlah gejala yang memiliki berbagai aspek atau

kondisi di dalamnya yang berfungsi mendominasi dalam kondisi atau masalah tanpa dihubungkan dengan lainnya (Hadari Nawawi, 1996, p.58). Operasionalisasi variabel yang digunakan oleh peneliti sebagai indikator penelitian adalah model *Uses and Gratification* yang dicetuskan oleh Elihu Katz, Jay G. Blumer, dan Michael Gurevitch. Hasil operasionalisasi variabel yang digunakan oleh peneliti merupakan hasil modifikasi dari tipologi McQuail, penelitian terdahulu (Dwi Yunita Sari Y, 2013). Operasionalisasi variabel dalam penelitian ini adalah motif penggunaan dan kepuasan pembaca berita olahraga media online Detik.com. Hasil tinjauan peneliti terhadap penelitian terdahulu oleh Dwi Yunita Sari Y, yang juga ingin mencari tahu bagaimana tingkat kepuasan pembaca media online.

Berikut indikator-indikator yang menjadi tolok ukur dari variabel peneliti yaitu :

Tabel 3.1

Operasionalisasi Variabel

Variabel		
Motif Penggunaan dan Kepuasan		
Dimensi	Indikator	Item Pertanyaan
1. Motif Informasi	- Kebutuhan Informasi - Eksplorasi Sosial	- Mencari informasi tentang olahraga melalui detik.com - Memberikan informasi seputar hasil, foto, lokasi, dan peristiwa penting dalam sebuah

		pertandingan atau peristiwa olahraga - Berita olahraga di detik.com mampu memberikan informasi pembicaraan teman-teman yang sebelumnya anda tidak ketahui
2. Motif Identitas Pribadi	- Refrensi diri - Ekploritas realitas - Penguatan nilai	- Detik.com menjadi pilihan utama untuk mencari berita seputar olahraga - Berita seputar olahraga di detik.com mampu menjawab keingintahuan anda seputar olahraga - Membaca detik.com untuk mencari berita terbaru seputar olahraga - Membaca detik.com untuk mencari berita olahraga yang terpercaya

3. Motif Integritas dan Interaksi Sosial	- Persahabatan - Kegunaan sosial	- Membaca berita olahraga di detik.com untuk berbagi informasi seputar olahraga kepada teman-teman - Membaca berita olahraga di detik.com untuk menjadi bahan obrolan dengan teman atau sahabat - Membaca berita olahraga di detik.com mampu berguna untuk memberikan informasi ke banyak orang (selain teman di sekolah)
4. Motif Hiburan	- Sarana pelepas emosi - Kebutuhan akan hiburan	- Membaca berita olahraga di detik.com untuk melepas diri dari kegiatan belajar - Membaca berita seputar olahraga di detik.com menjadi sarana pelepas jenuh setelah mengerjakan tugas dari sekolah - Berita olahraga di detik.com mampu menjadikan sarana

		pelepas kemarahan yang terjadi di sekolah (nilai jelek atau masalah dengan teman sekolah) - Berita seputar olahraga di detik.com menjadikan sarana hiburan, peristiwa atau informasi lucu, menghibur dalam pertandingan
5. Kepuasan Pembaca	- Sesuai dengan penggunaan motif membaca berita	- Berita olahraga di detik.com sudah sesuai dengan tujuan atau motif anda membaca situs tersebut - Anda puas dengan isi informasi seputar olahraga yang disajikan detik.com

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Data merupakan suatu unsur penting dalam sebuah penelitian. Tanpa data yang tepat, hasil sebuah penelitian tidak akan akurat. Metode pengumpulan data merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data (Kriyantono, 2009, p. 93). Pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu :

3.6.1 Data Primer

Dalam penelitian ini, data primer didapat langsung dari objek penelitian. Data primer merupakan data yang didapat langsung dari objek penelitian (Ruslan, 2013, p.29). Objek dari penelitian ini adalah siswa SMA Santa Ursula BSD. Data tersebut didapat dari kuesioner yang disebar kepada responden dan diukur dengan skala likert. Skala Likert adalah skala guna mengukur sikap, pandangan, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai suatu fenomena sosial (Riduwan dan Kuncoro, 2014, p. 20).

3.6.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapat dari sumber-sumber yang sudah resmi (Ruslan, 2013, h. 96). Pada penelitian ini, data sekunder didapat dari studi kepustakaan. Studi kepustakaan dilakukan oleh peneliti dengan meninjau beragam sumber, mulai dari jurnal ilmiah, skripsi, buku referensi, dan pencarian dari situs-situs dalam jaringan.

3.7 Teknik Pengukuran Data

3.7.1 Uji Validitas

Menurut Arikunto dalam Tukiran (2011, p.134) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas

instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud.

Dalam melakukan uji validitas, peneliti menggunakan validitas muka atau *Face Validity*. Gorth Marnat dalam Azwar (2012) validitas muka atau *Face Validity* adalah validitas yang berhubungan apa yang nampak dalam mengukur sesuatu dan bukan terhadap apa yang seharusnya hendak diukur (Azwar, 1986, p.80).

Uji validitas dilakukan dengan menyebar kuesioner pre-test pada 30 responden. Responden *pre-test* akan menjadi responden untuk selanjutnya. Proses penghitungan hasil kuesioner, peneliti menggunakan aplikasi SPSS for windows untuk membantu.

Kuesioner sudah disebar pada 30 responden yang digunakan untuk uji validitas dan mendapatkan hasil bahwa kuesioner yang akan digunakan peneliti dinyatakan valid atau $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$. Peneliti menggunakan signifikansi 0,05 atau 5% dengan $r \text{ table}$ 0,361. Berikut tabel hasil perhitungan validitas kuesioner yang sudah diisi oleh 30 responden.

Tabel 3.2 : Uji Validitas

Pertanyaan	r hitung	r tabel (Signifikansi 0,05 atau 5%)	Kriteria Uji
X1	0.601**	0.361	Valid
X2	0.619**	0.361	Valid
X3	0.600**	0.361	Valid

X4	0.765 ^{**}	0.361	Valid
X5	0.743 ^{**}	0.361	Valid
X6	0.759 ^{**}	0.361	Valid
X7	0.628 ^{**}	0.361	Valid
X8	0.728 ^{**}	0.361	Valid
X9	0.628 ^{**}	0.361	Valid
X10	0.794 ^{**}	0.361	Valid
X11	0.576 ^{**}	0.361	Valid
X12	0.472 ^{**}	0.361	Valid
X13	0.414 [*]	0.361	Valid
X14	0.416 [*]	0.361	Valid
X15	0.530 ^{**}	0.361	Valid
X16	0.566 ^{**}	0.361	Valid

Sumber : data yang diolah oleh peneliti menggunakan SPSS *for Windows*

3.7.2 Uji Reliabilitas

Menurut Sudjana dalam Tukiran (2011, p.135) reliabilitas alat penilaian adalah ketepatan atau keajekan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Artinya kapan pun alat penilaian tersebut akan digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama.

Uji reliabilitas adalah pengujian untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang

terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Ghozali, 2013, p.47).

Menurut Ghozali (2013, p.48) pengujian reliabilitas dapat dilakukan dengan dua acara yaitu :

1. *Repeated Measure* atau pengukuran ulang : Di sini seseorang akan disodori pertanyaan yang sama pada waktu yang berbeda, dan kemudian dilihat apakah ia tetap konsisten dengan jawabannya.
2. *One Shot* atau pengukuran sekali saja. Di sini pengukuran hanya sekali dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pernyataan lain atau mengukur korelasi antar jawaban dan pertanyaan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji reliabilitas dengan pengukuran *one shot*. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan SPSS for Windows dan mengacu pada nilai *Alpha Cronbach's*. Berdasarkan tabel berikut, akan diketahui bahwa instrument akan semakin reliabel apabila mendekati angka 1.

Tabel 3.3 : Tabel Nilai Cronbach's Alpha

Nilai Cronbach's Alpha	Tingkat Reliabilitas
0.0 – 0.20	Kurang Reliabel

0.20 – 0.40	Agak Reliabel
0.40 – 0.60	Cukup Reliabel
0.60 – 0.80	Reliabel
0.80 – 1.00	Sangat Reliabel

Sumber : Triton, 2006, p. 248

Hasil dari uji reliabilitas dinyatakan kuesioner yang digunakan peneliti valid. Mengacu pada *Alpha Cronbach's*, dinyatakan bahwa kuesioner yang reliabel bila > 0.60 . Setelah mendapat hasil dari 30 responden untuk menguji reliabilitas kuesioner yang akan digunakan, hasil reliabilitas kuesioner > 0.60 dan dinyatakan reliabel.

Tabel 3.4 : Tabel Uji Reliabilitas Kuesioner

Reliability Statistics				
Cronbach's Alpha		N of Items		
.884		16		

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Indikator 1	39.33	53.885	.532	.877
Indikator 2	39.17	53.454	.551	.876
Indikator 3	39.30	54.838	.543	.877
Indikator 4	39.53	52.533	.724	.870
Indikator 5	39.40	53.903	.706	.873
Indikator 6	39.23	51.289	.707	.870
Indikator 7	39.27	53.513	.562	.876
Indikator 8	39.73	52.202	.676	.871

Indikator 9	39.77	52.737	.553	.876
Indikator 10	39.47	50.120	.745	.867
Indikator 11	40.23	52.806	.486	.880
Indikator 12	40.30	54.355	.369	.885
Indikator 13	40.30	55.045	.302	.889
Indikator 14	40.13	55.844	.325	.885
Indikator 15	39.23	55.151	.461	.880
Indikator 16	39.10	54.162	.493	.879

Sumber : SPSS

3.7.3 Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2013, p.160), uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Ada dua cara untuk mendeteksi apakah residual berdistribusi normal atau tidak yaitu dengan analisis grafik dan uji statistik.

Menurut Ghozali (2013, p.160), salah satu cara termudah untuk melihat normalitas residual adalah dengan melihat grafik histogram yang membandingkan antara data observasi dengan distribusi yang mendekati distribusi normal.

Menurut Ghozali (2013, p.161), metode yang lebih handal adalah melihat *probability plot* yang membandingkan distribusi kumulatif dari distribusi normal. Distribusi normal akan membentuk satu garis lurus diagonal, dan *plotting* data residual akan dibandingkan dengan garis diagonal. Jika distribusi data residual normal, maka garis yang menggambarkan data sesungguhnya akan mengikuti garis diagonalnya.

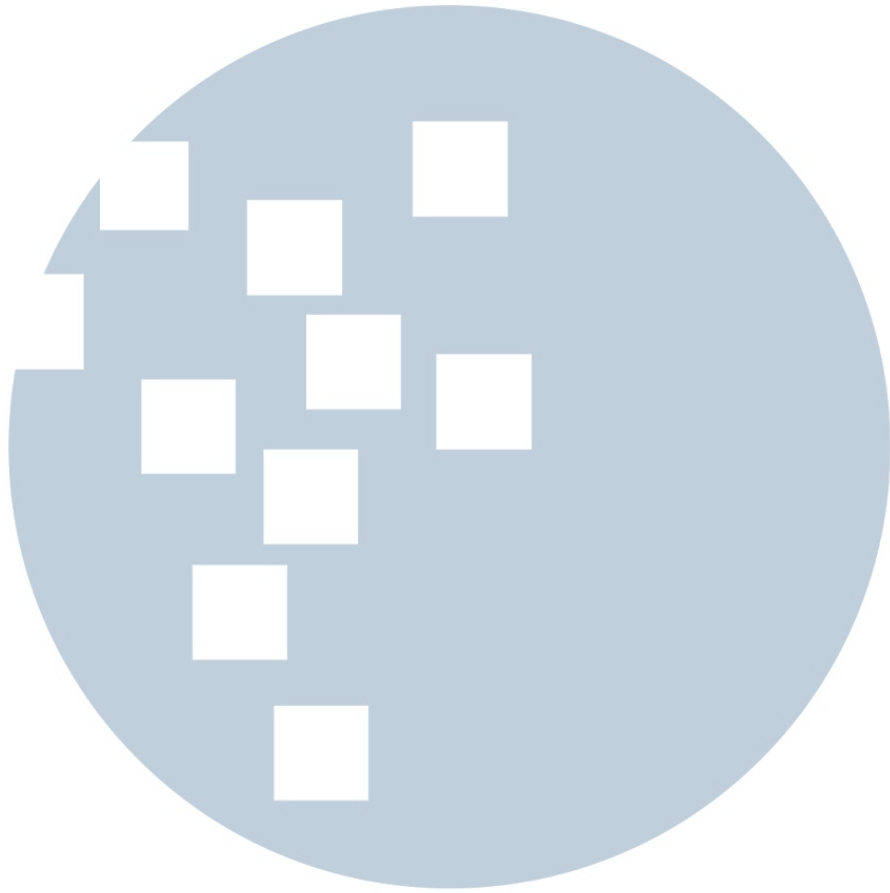
3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah teknik deskriptif, di mana peneliti akan menggambarkan analisis hubungan antara motif penggunaan dan tingkat kepuasan siswa SMA Santau Ursula BSD dalam membaca berita olahraga detik.com.

Menurut Rachmat (2006, p.209) periset mengukur GS dan GO, dapat mengetahui kepuasan khalayak berdasarkan kesenjangan antara GS dengan GO. Indikator terjadinya kesenjangan kepuasan atau tidak adalah sebagai berikut (Rachmat, 2006 p.210) :

1. Jika *mean* skor (rata-rata skor) GS lebih besar dari *mean* skor GO (*mean* skor GS > *mean* skor GO), maka terjadi kesenjangan kepuasan, karena kebutuhan yang diperoleh lebih sedikit dibandingkan dengan kebutuhan yang diinginkan. Media tidak memuaskan khalayak.
2. Jika *mean* skor GS sama dengan *mean* skor GO (GS = GO), maka tidak terjadi kesenjangan kepuasan karena jumlah kebutuhan yang diinginkan semuanya terpenuhi.
3. Jika *mean* skor GS lebih kecil dari *mean* skor GO (GS < GO), maka terjadi kesenjangan kepuasan karena kebutuhan yang diperoleh lebih

banyak dibandingkan dengan kebutuhan yang diinginkan. Dengan kata lain bahwa media tersebut memuaskan khalayak.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA