



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 merupakan jenis penelitian kuantitatif, dengan sifat penelitian merupakan penelitian deskriptif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka-angka yang dijumlahkan sebagai data yang kemudian dianalisis (Suharsaputra, 2012, p.49)

Penelitian kuantitatif dengan format deskriptif bertujuan untuk menjelaskan, meringkaskan berbagai kondisi, berbagai situasi atau berbagai variabel yang timbul di masyarakat yang menjadi objek penelitian itu berdasarkan apa yang terjadi (Bungin, 2005, p.44).

3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif survei. Informasi responden dalam penelitian survei dikumpulkan melalui kuesioner, penelitian survei dibatasi dengan data yang dikumpulkan dari sampel untuk mewakili seluruh populasi (Effendi & Tukiran, 2012, p.3).

Kuesioner menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah alat riset atau survei yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis, bertujuan mendapatkan tanggapan dari kelompok orang terpilih melalui wawancara pribadi atau melalui pos.

Penelitian ini menggunakan metode survei dikarenakan peneliti ingin mengumpulkan data tingkat literasi media dari responden yang berdomisili di Provinsi Banten, dengan menggunakan metode survei peneliti dapat dengan mudah mendapatkan sejumlah data dari sampel yang sudah ditentukan. Metode survei menjadi metode utama dikarenakan dengan menggunakan survei sejumlah sampel dapat dikumpulkan, sedangkan untuk metode lain tentu saja membutuhkan waktu yang lama dan tidak dapat mencapai semua sampel yang ingin dituju.

Peneliti menggunakan teknik survei online, teknik survei online didefinisikan sebagai survei di mana computer memainkan peran utama dalam pengiriman survei ke penerima potensial dan pengumpulan data survei dari responden yang sebenarnya (Reynolds, Woods, & Baker., 2007, p.2). Dengan menggunakan teknik survei online terdapat tiga alasan paling umum mengapa teknik ini digunakan, yang pertama tentunya karena biaya yang lebih minim dibandingkan menggunakan survei lapangan yang perlu menggunakan kertas dan transportasi, yang kedua waktu responden mengisi lebih cepat, bisa dikarenakan survei dapat dilakukan di masing-masing perangkat sehingga waktu lebih cepat, dan yang terakhir adalah meningkatkan tingkat merespon survei (Reynolds, Woods, & Baker., 2007, p.1)

Peneliti memilih teknik survei online diakibatkan waktu menjadi lebih efisien ketika menggunakan secara online, dikarenakan responden langsung mendapatkan link untuk mengisi survei dibandingkan memberikan survei

secara tertulis. Selain itu dengan kekurangan dana peneliti memilih untuk tidak melakukan pencetakan kuesioner, dikarenakan peneliti melakukan penelitian terhadap 400 responden sehingga pencetakan kuesioner akan menghabiskan dana yang banyak, maka dari itu peneliti menggunakan survei online untuk membantu peneliti mengefisienkan waktu dan biaya.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Ardial, 2014, p.336)

Populasi dalam penelitian ini adalah penduduk di Provinsi Banten dengan jumlah penduduk 12.448.160 orang. Data populasi Banten diambil melalui data dari website badan pusat statistik Banten, dengan judul publikasi Provinsi Banten dalam Angka 2018.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Gambar 3.1 Penduduk Provinsi Banten 2017

Tabel 3.1.1 Jumlah Penduduk dan Laju Pertumbuhan Penduduk Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Banten, 2010, 2016, dan 2017
Population and Population Growth Rate by Regency/Municipality in Banten Province, 2010, 2016, and 2017

Kabupaten/Kota Regency/Municipality	Jumlah Penduduk (Jiwa) Population (people)			Laju Pertumbuhan Penduduk per Tahun Annual Population Growth Rate (%)	
	2010	2016	2017	2010-2017	2016-2017
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
Kabupaten/Regency					
1. Pandeglang	1 154 207	1 200 512	1 205 203	0,62	0,39
2. Lebak	1 209 207	1 279 412	1 288 103	0,91	0,68
3. Tangerang	2 852 182	3 477 495	3 584 770	3,32	3,08
4. Serang	1 408 796	1 484 502	1 493 591	0,84	0,61
Kota/Municipality					
1. Tangerang	1 808 498	2 093 706	2 139 891	2,43	2,21
2. Cilegon	376 404	418 705	425 103	1,75	1,53
3. Serang	580 802	655 004	666 600	1,99	1,77
4. Tangerang Selatan	1 298 504	1 593 812	1 644 899	3,44	3,21
Banten	10 688 600	11 955 243	12 448 160	2,20	2,01

Sumber: Badan Pusat Statistik Banten

Pemilihan Provinsi Banten juga bukan hanya karena kedekatan lokasi penelitian dengan peneliti, akan tetapi dari data Badan Pusat Statistik yang melakukan survei bahwa penduduk di Provinsi Banten mendapatkan angka 95.04 persen sebagai pengguna internet yang aktif menggunakan internet di HP atau Ponsel. Seperti yang sudah dijelaskan peneliti pada awal latar belakang, bahwa pengguna internet yang menggunakan ponsel lebih besar persentasenya dibandingkan yang menggunakan laptop atau perangkat lain,

sehingga peneliti memilih kriteria responden yang menggunakan ponsel sebagai perangkat menggunakan internet.

Gambar 3.2 Data Jumlah Penduduk Mengakses Internet melalui Ponsel

Persentase Penduduk Berumur 5 Tahun ke Atas di Daerah Perkotaan yang Mengakses Internet dalam 3 Bulan Terakhir menurut Provinsi, Jenis Kelamin, dan Alat yang Digunakan untuk Mengakses Internet, 2017
Percentage of Population Aged 5 Year and Over in Urban Area Who Accessed The Internet during The Last 3 Months by Province, Sex, and Media Used to Access The Internet. 2017

		Perkotaan/Urban			
		Laki-Laki+Perempuan/Male+Female			
Provinsi Province		Komputer Desktop Computer Desktop	Laptop/ Notebook/ Tablet	HP/ Ponsel Cellular Phone	Lainnya Others
(1)		(10)	(11)	(12)	(13)
1. Aceh		19,22	41,03	90,22	0,40
2. Sumatera Utara		26,05	28,71	81,78	1,02
3. Sumatera Barat		31,28	43,59	86,99	0,55
4. Riau		19,97	35,61	87,34	0,75
5. Jambi		26,14	44,85	86,26	0,12
6. Sumatera Selatan		18,21	35,28	90,57	0,35
7. Bengkulu		19,09	43,62	89,65	0,30
8. Lampung		19,45	31,58	89,09	0,22
9. Kep. Bangka Belitung		13,73	28,99	91,69	0,21
10. Kepulauan Riau		17,07	30,31	89,73	0,23
11. DKI Jakarta		18,78	35,78	92,87	0,79
12. Jawa Barat		19,42	26,37	93,74	0,53
13. Jawa Tengah		19,41	29,52	91,40	0,28
14. DI Yogyakarta		18,54	42,78	94,68	0,72
15. Jawa Timur		18,03	33,14	91,89	0,50
16. Banten		18,14	31,29	95,04	1,17
17. Bali		16,88	33,47	94,13	0,47
18. Nusa Tenggara Barat		18,64	35,88	89,76	0,53
19. Nusa Tenggara Timur		29,11	37,38	86,22	0,43
20. Kalimantan Barat		16,99	32,93	90,76	0,62
21. Kalimantan Tengah		16,89	35,21	93,32	0,55
22. Kalimantan Selatan		13,49	37,16	93,70	0,30
23. Kalimantan Timur		16,19	40,27	92,75	0,39
24. Kalimantan Utara		16,30	33,94	91,22	0,34
25. Sulawesi Utara		15,70	33,58	93,06	0,39
26. Sulawesi Tengah		17,68	39,28	91,67	0,38
27. Sulawesi Selatan		19,06	39,77	90,05	0,42
28. Sulawesi Tenggara		15,15	37,69	92,27	0,00
29. Gorontalo		24,66	35,12	91,43	0,74
30. Sulawesi Barat		16,72	39,45	93,46	0,00
31. Maluku		28,91	33,62	86,64	0,49
32. Maluku Utara		19,21	34,86	91,03	0,26
33. Papua Barat		12,39	24,76	89,52	0,08
34. Papua		11,89	27,34	92,02	0,59
Indonesia		19,24	32,15	91,84	0,56

Sumber: Badan Pusat Statistik

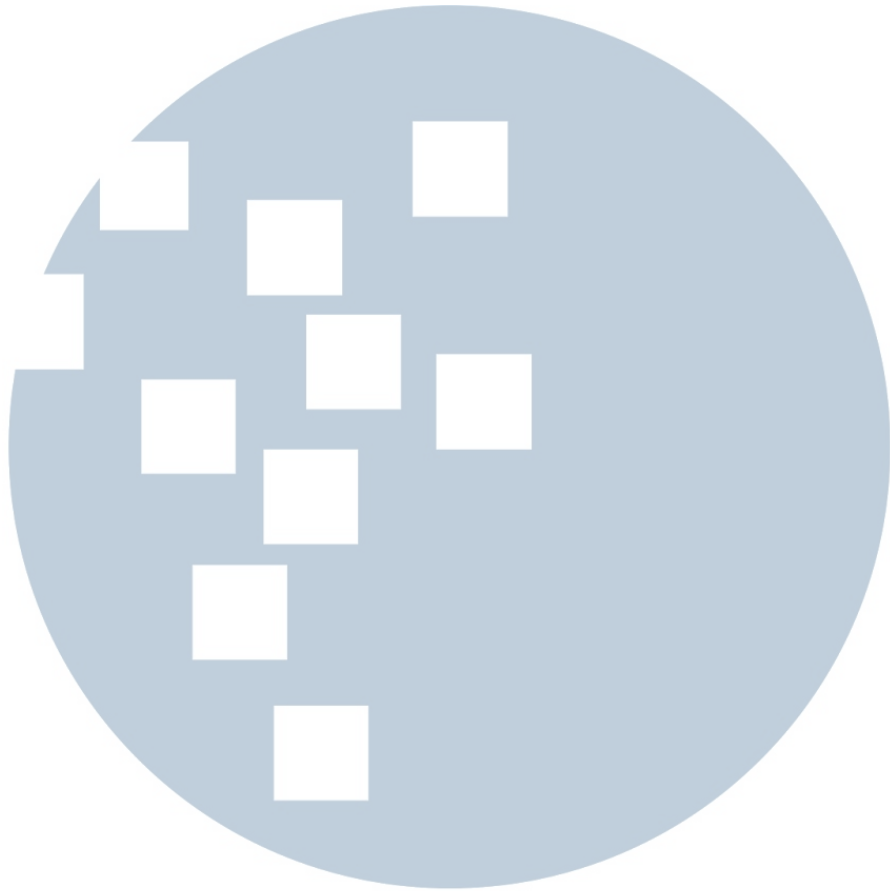
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, populasi yang berjumlahnya besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, oleh karena itu peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Ardial, 2014, p.336)

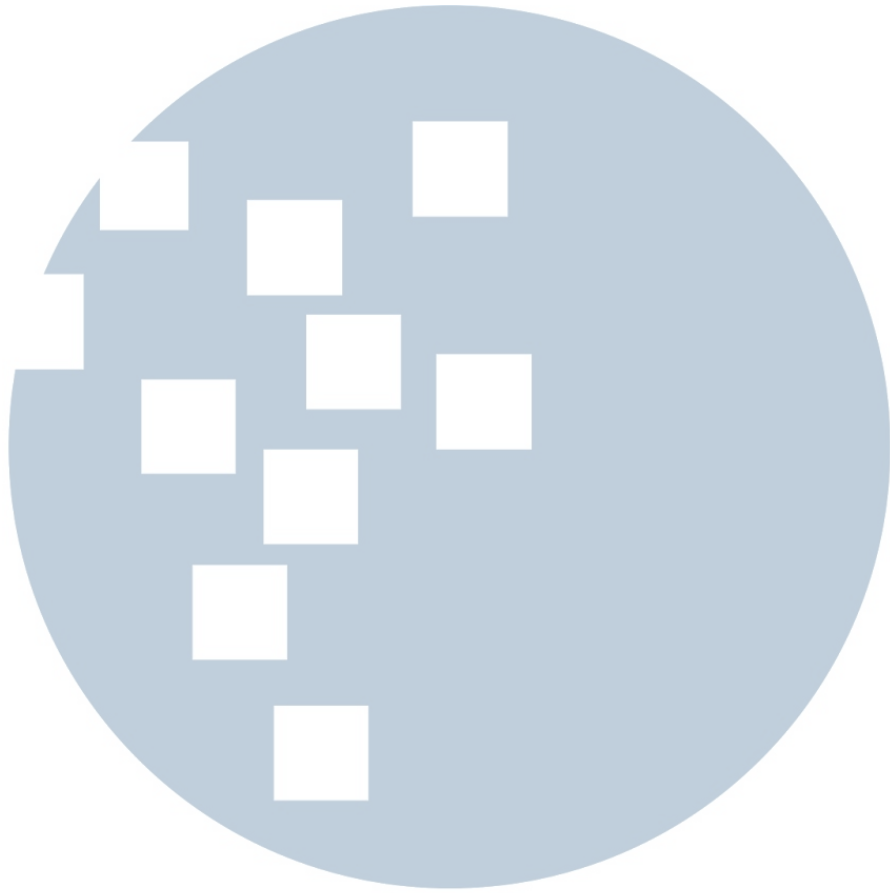
Sampel dalam penelitian ini hanya diambil tiga kota/kabupaten dari delapan kota/kabupaten yang terdapat di Provinsi Banten dilihat dari jumlah penduduk terbanyak. Untuk Kabupaten Tangerang penduduk berjumlah 3.584.770 orang, untuk Kota Tangerang penduduk berjumlah 2.139.891 orang dan untuk Kota Tangerang Selatan penduduk berjumlah 1.644.899 orang. Dari tiga kota/kabupaten di Provinsi Banten dengan penduduk terbanyak dapat disimpulkan bahwa ketiga kota/kabupaten dapat mewakili penduduk di Provinsi Banten, dikarenakan jumlah penduduk dari ketiga kota tersebut mencapai 59.2% dari jumlah penduduk seluruh Provinsi Banten, sehingga diasumsikan hanya dengan menggunakan ketiga kota/kabupaten dapat mencakup seluruh populasi di Provinsi Banten.

Selain jumlah penduduk yang lebih dominan, Kabupaten Tangerang, Kota Tangerang, dan Kota Tangerang Selatan, merupakan daerah yang menduduki urutan tiga teratas dalam persentase penggunaan internet berdasarkan daerah dengan menggunakan ponsel. Dari delapan kota/kabupaten di Provinsi Banten, Kota Tangerang Selatan menduduki urutan pertama dengan 95,61 persen, dan di urutan kedua terdapat Kota



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Dalam Sedarmayanti & Hidayat (2011, p. 138) terdapat contoh untuk menghitung teknik sampel acak Stratifikasi seperti berikut,

Jika populasi berukuran 1000 dan menginginkan sampel berukuran 100 terdiri dari beberapa strata, pertama identifikasi perbedaan strata yang ada dalam populasi. Seandainya karakteristik, jenis kelamin sebagai strata pertama yang meliputi 200 pria dan 800 wanita, kemudian bagi anggota pria dan wanita dalam bentuk persentase, yaitu 200 dibagi dengan 1000 adalah 20 persen dan 800 dibagi 1000 adalah 80 persen. Untuk memperoleh unit sampel yang benar, kalikan setiap pembagian persen dengan satu unit sampel. Untuk strata ini kalikan setiap pembagi persen dengan 100 unit sampel. Sehingga 100 kali 0,2 adalah 20 dan 100 kali 0,80 adalah 80. Penambahan 20 pria dan 80 wanita adalah 100 unit sampel.

Sesuai dengan cara menghitung dari teknik sampel acak stratifikasi, tiga daerah sampling dari penelitian ini juga dihitung sesuai dengan teknik yang sama, sehingga menghasilkan jumlah sampel seperti di tabel 3.1

Tabel 3.1 Jumlah Sampel Berdasarkan Jumlah Penduduk Provinsi Banten

Kabupaten/Kota	Jumlah Penduduk (tahun 2017)	Jumlah Sampel
Kabupaten Tangerang	3.584.770	195 Orang
Kota Tangerang	2.139.891	116 Orang
Kota Tangerang Selatan	1.644.899	89 Orang
Total	7.369.560	400 orang

3.4 Operasionalisasi Variabel

Tabel 3.2 Operasionalisasi Variabel

Variabel	Dimensi	Sub Dimensi	Indikator
Literasi Media berbasis <i>Individual Competences</i>	Kemampuan Teknis	Kemampuan komputer dan internet	- <i>Computer Skills</i> - <i>Internet Skills</i>
		Penggunaan media yang seimbang dan aktif	- <i>Internet Use</i> - <i>Newspaper Circulation</i> - <i>Going To Cinema</i> - <i>Reading Books</i> - <i>Mobile Phone Subscriptions</i>
		Penggunaan internet canggih	- <i>Buying by internet</i> - <i>Reading News by Internet</i> - <i>Internet Banking</i>
	Kemampuan Kritis	Memahami konten media dan kegunaannya	- <i>Reading Text (B2)</i> - <i>Classifying Text</i> - <i>Distinguishing Media Content</i> - <i>Element Important To User To Rely On Information</i> - <i>Classifying Websites</i> - <i>Classifying Platforms</i>
		Pengetahuan tentang media dan regulasi media	- <i>Understanding Media Concentration</i> - <i>Knowledge and Opinion Regarding The Media Regulation Subject</i> - <i>Knowledge of The</i>

			<i>Sanctioning Entity</i> - Knowledge of the Entity To Whom To Report Agressions - Knowledge of Regulation On Media Content - Perception of The Watershed - Knowledge About Internet Regulation - Author/ Use Rights
		Perilaku pengguna	- Exploring Information - Checks Made When Visiting New Websites - Judgements Made About A Website Before Entering Personal Details
	Kemampuan Komunikasi	Hubungan sosial	- User Created Content - Profile On Social Network
		Partisipasi Masyarakat	- Internet For Cooperation - User centricity of Online Public Services - Citizen Participation Activities Ever Done - E-government Usage By The Individuals
		Pembuatan konten	- Media Production Skills - Experience of Creativity - User Created Content

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan kuesioner dengan skala pengukuran dengan skala Ordinal. Skala Ordinal adalah data yang berasal dari kategori yang disusun secara berjenjang mulai dari tingkat terendah sampai ke tingkat tertinggi atau sebaliknya dengan jarak/rentang yang tidak harus sama (Siregar, 2017, p. 23).

Untuk penelitian ini, karena peneliti ingin menguji coba alat ukur yang sudah diuji di Negara Eropa, maka dari itu peneliti mengikuti indikator pengukuran kuesioner sesuai dengan angka yang sudah ditetapkan pada alat ukur yang diteliti Asosiasi Eropa. Agar penelitian sama dengan penelitian yang dilakukan Asosiasi Eropa, sehingga semua aspek angka dan perhitungan menggunakan cara yang sama dengan yang dilakukan untuk meneliti di Negara Eropa

Penelitian ini mengambil tiga alat ukur yang dilakukan oleh Asosiasi Eropa seperti tabel 3.3 merupakan alat ukur untuk dimensi *Technical Skills* dan juga tabel 3.4 merupakan tabel perbandingan yang berisikan keterangan apakah indikator dalam dimensi ditanyakan dalam kuesioner penelitian.

Tabel 3.3 Tabel Alat Ukur untuk Dimensi *Technical Skills*

<i>Column 1</i>	<i>Column 2</i>	<i>Column 3</i>	<i>Column 4</i>	<i>Column 5</i>	<i>Column 6</i>	<i>Column 7</i>
	<i>Use. Technical Skills</i>	<i>Level</i>	<i>Weight</i>	<i>Weighted Value</i>	<i>Weight of component</i>	<i>Component weight x value</i>
	<i>Computer Skills</i>		50%			
	<i>Internet Skills</i>		50%			
<i>Component 1</i>	<i>Computer and Internet Skills</i>		100%		20%	
	<i>Internet Use</i>		20%			

	Newspaper Circulation		25%			
	Going To Cinema		15%			
	Reading Books		30%			
	Mobile Phone Subscriptions		10%			
Component 2	Balanced and Active Use of Media		100%		50%	
	Buying by internet		35%			
	Reading News by Internet		26%			
	Internet Banking		39%			
Component 3	Advanced Internet Use		100%		30%	
	Total				100%	

Sumber: European Commission (2011).

Tabel 3.4 Tabel Pembanding Indikator dengan Pertanyaan Kuesioner

Criteria	Component	Indicator	Conditions for Inclusion for survey
<i>Technical Skills</i>	<i>Computer and Internet Skills</i>	<i>Computer Skills</i>	<i>Included</i>
		<i>Internet Skills</i>	<i>Included</i>
	<i>Balances and Active use of Media</i>	<i>Internet Use</i>	<i>Included</i>
		<i>Newspaper Use</i>	<i>Changed to frequency of reading newspapers and magazines</i>
		<i>Cinema Attendance</i>	<i>Included</i>
		<i>Reading Books</i>	<i>Included as frequency of reading books</i>
		<i>Mobile Phone Use</i>	<i>Change to Frequency of mobile phone use</i>
		<i>Buying by Internet</i>	<i>Included</i>
		<i>Reading News by Internet</i>	<i>Included</i>
		<i>Internet Banking</i>	<i>Included</i>

Sumber: European Commission (2011).

Untuk melihat apakah *Technical Skills* dapat dihitung dengan menggunakan alat ukur yang sama dan dengan menggunakan kuesioner. Peneliti membandingkan data indikator yang telah direvisi oleh Asosiasi Eropa seperti yang sudah peneliti ringkas di tabel 3.4 atau bisa dilihat lengkap pada lampiran 1.

Ditulis dalam kolom terakhir tabel, bahwa ada beberapa indikator yang masuk di dalam pertanyaan kuesioner. Untuk *Technical Skills* semua pertanyaan masuk ke dalam kuesioner sehingga peneliti dapat menghitung *Technical Skills* tingkat literasi media dalam dimensi *Technical Skills*.

Di dalam penelitian Asosiasi Eropa juga memaparkan Indikator *Technical Skills* yang terdapat dalam kuesioner seperti di gambar 3.4, sehingga peneliti tidak asal memilih pertanyaan dalam kuesioner untuk dijadikan skor untuk dimensi *Technical Skills*.

Gambar 3.4 Indikator yang Terdapat di dalam Kuesioner

Criteria	Component	Questions (and no. of sub-questions)
Use skills (technical) 10 indicators	1. Computer and Internet skills (2 indicators)	QM1 (3)
	2. Balanced and active use of media (5 indicators)	QA1 (9) QU1 (a-b, e-g, 5)
	3. Advanced Internet use (3 indicators)	QU1(h-j, 3)

Sumber: European Commission (2011).

Untuk pertanyaan *Computer and Internet Skills* bisa menggunakan pertanyaan dengan kode QM1 yang terdapat di kuesioner penelitian Asosiasi Eropa, seperti di gambar 3.5 atau menggunakan kode QA2 seperti gambar 3.6

yang merupakan kuesioner peneliti yang sudah dibahasakan menjadi Bahasa Indonesia, kuesioner selengkapnya untuk kuesioner peneliti dan Asosiasi Eropa dapat dilihat di lampiran 2.

Gambar 3.5 Pertanyaan untuk *Computer and Internet Skills*

QM1. Do you judge your current computer and Internet skills to be sufficient...? [CODE ONE PER ROW]

(42-44)

	Yes	No	Don't know	Not Applicable
a. To communicate with relatives, friends, colleagues over the Internet	1	0	-9	-5
b. To protect your personal data (for example, your private address or telephone number, credit card or bank account number)	1	0	-9	-5
c. If you were to look for a job or change job within the next year	1	0	-9	-5

Sumber: European Commission (2011)

Gambar 3.6 Kuesioner Penelitian

QA2. Apakah Anda menilai kemampuan komputer dan Internet Anda saat ini cukup?

	Iya	Tidak	Tidak Tahu	Tidak Dapat Diterapkan
<u>Untuk berkomunikasi dengan kerabat, teman, kolega melalui Internet.</u>				
<u>Untuk melindungi data pribadi Anda (misalnya, alamat pribadi Anda atau nomor telepon, kartu kredit atau nomor rekening bank).</u>				
<u>Jika Anda mencari pekerjaan atau mengganti pekerjaan dalam tahun depan</u>				

Untuk perhitungan sendiri pertama-tama peneliti memasukkan skor rata-rata responden untuk setiap indikator di kolom 3 atau kolom yang

disebut dengan *level*. Setelah selesai memasukkan skor rata-rata, peneliti menghitung kolom 5 dengan cara melakukan perkalian antara angka yang terdapat di kolom 3 dengan kolom 4.

Setelah kolom 5 terisi dengan hasil perkalian antara angka kolom 3 dengan kolom 4, perhitungan terakhir adalah kolom 7, dimana hasil dari kolom 7 merupakan skor dari tingkat literasi media. Kolom 7 dihitung dengan cara melakukan perkalian antara angka yang terdapat di kolom 5 dengan persentase di kolom 6.

Untuk komponen *Computer and Internet Skills* menggunakan angka 20 persen yang terdapat di kolom 6, untuk komponen *Balanced and Active Use of Media* menggunakan angka 50 persen di kolom 6 dan untuk komponen *Advanced Internet Use* menggunakan angka 30 persen di kolom 6. Angka persentase yang terdapat di kolom 6 sudah merupakan angka tetap yang ditentukan oleh Asosiasi Eropa, sehingga peneliti tidak mengubah angka tersebut. Setelah mendapatkan skor total dalam bentuk persen, peneliti mengubah skor total dalam bentuk persen diubah menjadi angka biasa agar dapat melihat berapa skor total tingkat literasi media.

Untuk Tabel dimensi *Critical Understanding* seperti ditabel 3.5, memiliki perhitungan yang sama dengan dimensi *Technical Skills*, dengan adanya tabel alat ukur dan tabel yang berisikan keterangan ada tidaknya indikator dalam kuesioner penelitian

Tabel 3.5 Tabel Alat Ukur untuk Dimensi *Critical Understanding*

Column 1	Column 2	Column 3	Column 4	Column 5	Column 6	Column 7
	Critical Understanding (Cognitive Competences)	Level	Weight	Weight Value	Weight of component	Component weight x value
	Reading Text (B2)		15%			
	Classifying Text		15%			
	Distinguishing Media Content		20%			
	Element Important To User To Rely On Information		20%			
	Classifying Websites		15%			
	Classifying Platforms		15%			
Component 1	Understanding Media Content		100%		15%	
	Understanding Media Concentration		12%			
	Knowledge and Opinion Regarding The Media Regulation Subject		14%			
	Knowledge of The Sanctioning Entity		12%			
	Knowledge of the Entity To Whom To Report Agressions		12%			
	Knowledge of Regulation On Media Content		12%			

	<i>Perception of The Watershed</i>		12%			
	<i>Knowledge About Internet Regulation</i>		14%			
	<i>Author/ Use Rights</i>		12%			
Component 2	Knowledge On Media Regulation		100%		50%	
	<i>Exploring Information</i>		40%			
	<i>Checks Made When Visiting New Websites</i>		30%			
	<i>Judgements Made About A Website Before Entering Personal Details</i>		30%			
Component 3	User Behaviour		100%		35%	
	Total				100%	

Sumber: European Commission (2011).

Tabel 3.6 Tabel Pembanding Indikator dengan Pertanyaan Kuesioner

<i>Criteria</i>	<i>Component</i>	<i>Indicator</i>	<i>Conditions for Inclusion for Survey</i>
<i>Critical Understanding</i>	<i>Understanding media content and its functioning</i>	<i>Reading text</i>	Tidak ada Keterangan
		<i>Classifying text</i>	Tidak ada Keterangan
		<i>Distinguishing Media Content</i>	Tidak ada Keterangan
		<i>Elements of importance</i>	Tidak ada Keterangan
		<i>Classifying websites</i>	Tidak ada Keterangan

		<i>Classifying media platforms and systems</i>	Tidak ada Keterangan
	<i>Knowledge about media and regulation</i>	<i>Media Concentration</i>	Tidak ada Keterangan
		<i>Opinion regarding media regulation</i>	Tidak ada Keterangan
		<i>Knowledge of law violation</i>	Tidak ada Keterangan
		<i>Report offensive material on TV</i>	Tidak ada Keterangan
		<i>Rules and rights</i>	<i>Included</i>
		<i>Perceptions of watershed</i>	<i>Included</i>
		<i>Regulation on Internet</i>	<i>Included</i>
		<i>Author/use right</i>	<i>Included</i>
	<i>User Behaviour</i>	<i>Critical Search</i>	Tidak ada Keterangan
		<i>Check new websites</i>	Tidak ada Keterangan
		<i>Personal details</i>	Tidak ada Keterangan

Sumber: European Commission (2011).

Untuk melihat apakah *Critical Understanding* dapat dihitung dengan menggunakan alat ukur yang sama dan dengan menggunakan kuesioner. Peneliti membandingkan data indikator yang telah direvisi oleh Asosiasi Eropa seperti yang sudah peneliti ringkas di tabel 3.6 atau bisa dilihat lengkap pada lampiran 1.

Untuk *Critical Understanding* terdapat beberapa indikator yang tidak dimuat ke dalam kuesioner, bisa dilihat dari tabel 3.6 dikolom terakhir, terdapat beberapa indikator yang tidak memiliki keterangan. Dikarenakan penelitian ini hanya menggunakan kuesioner sebagai alat untuk

mengumpulkan data, alat ukur untuk *Critical Understanding* tidak dapat digunakan untuk menghitung tingkat literasi media.

Untuk penelitian yang dilakukan Asosiasi Eropa bukan hanya menggunakan kuesioner tetapi juga menggunakan teknik wawancara untuk beberapa daerah, sehingga untuk dimensi yang tidak memiliki keterangan merupakan data hasil wawancara.

Untuk Tabel dimensi *Communicative Abilities* seperti ditabel 3.7, memiliki perhitungan yang sama dengan dimensi *Technical Skills*, dengan adanya tabel alat ukur dan tabel yang berisikan keterangan ada tidaknya indikator dalam kuesioner penelitian

Tabel 3.7 Tabel Alat Ukur untuk Dimensi *Communicative Abilities*

Column 1	Column 2	Column 3	Column 4	Column 5	Column 6	Column 7
	<i>Communicative (Creative, Social and participative abilities)</i>	<i>Level</i>	<i>Weight</i>	<i>Weight Value</i>	<i>Weight of component</i>	<i>Component weight x value</i>
	<i>User Created Content</i>		50%			
	<i>Profile On Social Network</i>		50%			
<i>Component 1</i>	<i>Social Relations</i>		100%		20%	
	<i>Internet For Cooperation</i>		0%			
	<i>User centricity of Online Public Services</i>		50%			
	<i>Citizen Participation Activities Ever Done</i>		0%			

	<i>E-government Usage By The Individuals</i>		50%			
Component 2	Participation		100%		50%	
	<i>Media Production Skills</i>		0%			
	<i>Experience of Creativity</i>		0%			
	<i>User Created Content</i>		100%			
Component 3	Content Creation		100%		30%	
	Total				100%	

Sumber: European Commission (2011).

Tabel 3.8 Tabel Pembandingan Indikator dengan Pertanyaan Kuesioner

<i>Criteria</i>	<i>Component</i>	<i>Indicator</i>	<i>Conditions for Inclusion for survey</i>
<i>Communicative Abilities</i>	<i>Social Relations</i>	<i>User-created content</i>	"User-created content" measures report on two different competences. Here, variable relates to chat participation. For Content Creation component, relates to uploading content.
		<i>Networking Websites</i>	Included
	<i>Citizen Participation</i>	<i>Internet for cooperation</i>	Tidak ada Keterangan
		<i>User Centricity</i>	Removed
		<i>Citizen Participation Activites</i>	Tidak ada Keterangan

		<i>E-Government Usage</i>	<i>Removed from here duplication, replaced under advanced internet use. 9a.</i>
	<i>Content creation</i>	<i>Media Production Skills</i>	Tidak ada Keterangan
		<i>Experience of creativity</i>	Tidak ada Keterangan
		<i>User-created content</i>	<i>Included</i>

Sumber: European Commission (2011).

Untuk melihat apakah *Communicative abilities* dapat dihitung dengan menggunakan alat ukur yang sama dan dengan menggunakan kuesioner. Peneliti membandingkan data indikator yang telah direvisi oleh Asosiasi Eropa seperti yang sudah peneliti ringkas di tabel 3.8 atau bisa dilihat lengkap pada lampiran 1.

Untuk *Communicative Abilities* ada beberapa dimensi yang dapat dihitung melalui data kuesioner, akan tetapi ada satu dimensi yang dihilangkan dari kuesioner dengan alasan bahwa dimensi tersebut tidak ada hubungannya dengan pengukuran literasi media, sehingga untuk *Communicative Abilities* juga tidak dapat menggunakan alat ukur yang sama, bukan hanya terdapat dimensi yang dihilangkan, tetapi ada beberapa dimensi yang tidak ada keterangan atau yang bukan melalui kuesioner.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik mengumpulkan data berupa teknik sampel nonprobabilitas dimana dicirikan bahwa tidak diberikan kesempatan yang sama bagi setiap populasi untuk dipilih menjadi sampel (Effendi & Tukiran, 2012, p. 171). Metode nonprobabilitas ini dapat digunakan apabila peneliti tidak bertujuan untuk melakukan generalisasi atas dasar satu sampel (Effendi & Tukiran, 2012, p. 157). Penelitian ini tidak melakukan generalisasi tingkat literasi media di Kabupaten Tangerang, Kota Tangerang, dan Kota Tangerang Selatan, akan tetapi hanya melakukan pengujian terhadap alat ukur yang sudah diuji oleh Asosiasi Eropa.

Jenis sampel non probabilitas yang digunakan adalah sampel purposif, sampel purposif adalah metode pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu yang dianggap relevan atau dapat mewakili objek yang akan diteliti (Effendi & Tukiran, 2012, p. 172). Dengan keterbatasan informasi mengenai sampel, peneliti secara sengaja menunjuk seseorang yang peneliti ketahui sesuai dengan kriteria sampel, sehingga peneliti melakukan metode purposif dalam mencari sampel.

Selain menggunakan metode purposif, peneliti juga menggunakan Sampel Bola Salju, dimana metode penentuan sampel yang pada awalnya sangat kecil jumlahnya kemudian sampel pertama diminta untuk menyebutkan rekannya yang mempunyai kriteria yang sesuai, begitu seterusnya hingga jumlah sampel terpenuhi (Effendi & Tukiran, 2012, p. 173). Ibarat bola salju yang menggelinding, semakin lama menggelinding semakin

jauh jaraknya atau semakin besar jumlah sampel (Effendi & Tukiran, 2012, p. 173).

3.6 Teknik Pengukuran Data

3.6.1 Validitas

Validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur (Effendi & Tukiran, 2012, p. 124). Seperti yang sudah diterangkan di latar belakang, bahwa penelitian ini mengukur alat ukur yang sudah diuji oleh Asosiasi Eropa sehingga penelitian ini dikhususkan untuk mengukur apakah alat ukur dapat dilakukan di Negara dengan kebudayaan yang berbeda. Penelitian yang dilakukan di beberapa negara dengan alat ukur yang sama juga akan menghadapi problem validitas budaya (Effendi & Tukiran, 2012, p. 132).

Disarankan agar jumlah responden dalam uji validitas minimal 30 orang (Effendi & Tukiran, 2012, p. 138). Sehingga peneliti menghitung 10 persen dari angka sampel keseluruhan, sehingga responden yang diambil untuk pengujian validitas berjumlah 40 orang dari 400 sampel yang sudah ditentukan. Penelitian ini menggunakan rumus Person Product Moment.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

RUMUS PERSON PRODUCTS MOMENT

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r : koefisien korelasi
 $\sum X$: jumlah skor item
 $\sum Y$: jumlah skor total item
n : jumlah responden

Sumber: Suharsaputra, 2012

Dalam Penelitian ini masing-masing dimensi mempunyai jumlah pertanyaan dan indikator yang berbeda. Untuk dimensi *Use (Technical Skills)* ditandai dengan QA, untuk *Critical Understanding* dengan QB, dan untuk *Communicative Abilities* dengan QC.

Pertanyaan dinyatakan tidak valid jika R-hitung lebih kecil dibandingkan R-tabel. Untuk mencari nilai R-tabel dapat dilihat dari tabel *Product Moment*, Taraf signifikan merupakan 5% dan untuk N merupakan jumlah sampel dikurang dengan 2, jika sampelnya 40 orang maka N=38. Jika dilihat dalam tabel *Product Moment* R-tabel=0.320, yang diartikan R-hitung > 0.320 (Effendi & Tukiran, 2012, p. 140). Berikut tabel hasil uji Validitas dari ketiga dimensi:

Tabel 3.9 Tabel Uji Validitas

Item Pertanyaan	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	VALIDITAS
<i>Use. Technical Skills</i>			
QA1.a	.111	.497	TIDAK VALID
QA1.b	.479**	.002	VALID
QA1.c	.194	.231	TIDAK VALID
QA1.d	.533**	.000	VALID
QA1.e	.246	.126	TIDAK VALID
QA1.f	.083	.611	TIDAK VALID
QA1.g	.055	.737	TIDAK VALID

QA1.h	.055	.737	TIDAK VALID
QA1.i	.063	.698	TIDAK VALID
QA2.a	.375*	.017	VALID
QA2.b	.715**	.000	VALID
QA2.c	.621**	.000	VALID
QA3.a	.080	.623	TIDAK VALID
QA3.b	.257	.109	TIDAK VALID
QA3.c	.596**	.000	VALID
QA3.d	-.131	.419	TIDAK VALID
QA3.e	-.112	.492	TIDAK VALID
QA3.f	.115	.481	TIDAK VALID
QA3.g	.358*	.024	VALID
QA3.h	.481**	.002	VALID
Critical Understanding			
QB1.a	.286	.074	TIDAK VALID
QB1.b	.152	.348	TIDAK VALID
QB1.c	.226	.160	TIDAK VALID
QB1.d	-.039	.810	TIDAK VALID
QB2.a	.195	.227	TIDAK VALID
QB2.b	.448**	.004	VALID
QB2.c	.202	.212	TIDAK VALID
QB2.d	.464**	.003	VALID
QB3.a	.156	.336	TIDAK VALID
QB3.b	.426**	.006	VALID
QB3.c	.203	.209	TIDAK VALID
QB3.d	.600**	.000	VALID
QB3.e	.457**	.003	VALID
QB3.f	.152	.348	TIDAK VALID
QB4.a	.706**	.000	VALID
QB4.b	.482**	.002	VALID
QB4.c	.433**	.005	VALID
QB4.d	.336*	.034	VALID
QB5.a	.769**	.000	VALID
QB5.b	.492**	.005	VALID
QB5.c	.511**	.001	VALID
QB5.d	.777**	.000	VALID
QB6.	.069	.674	TIDAK VALID
QB7.	.419**	.007	VALID
QB8.a	.509**	.001	VALID
QB8.b	.777**	.000	VALID
QB8.c	.630**	.000	VALID
QB9.	.325*	.041	VALID
QB10.	.084	.607	TIDAK VALID
QB11.	.281	.079	TIDAK VALID

QB12.a	.650**	.000	VALID
QB12.b	.553**	.000	VALID
QB12.c	.144	.374	TIDAK VALID
QB12.d	.238	.140	TIDAK VALID
QB12.e	.548**	.000	VALID
QB12.f	.543**	.000	VALID
QB13.	.094	.564	TIDAK VALID
QB14.	.138	.397	TIDAK VALID
QB15.	-.046	.778	TIDAK VALID
QB16.	.084	.607	TIDAK VALID
Communicative Abilities			
QC1.a	.685**	.000	VALID
QC1.b	.418**	.007	VALID
QC1.c	.291	.069	TIDAK VALID
QC1.d	.716**	.000	VALID
QC2.	.423**	.006	VALID
QC3.a	.523**	.001	VALID
QC3.b	.552**	.000	VALID
QC3.c	.555**	.000	VALID
QC3.d	.424**	.006	VALID
QC3.e	.437**	.005	VALID
QC4.a	.397*	.011	VALID
QC4.b	.259	.107	TIDAK VALID
QC4.c	.151	.353	TIDAK VALID
QC4.d	.364*	.021	VALID
QC4.e	.214	.184	TIDAK VALID

Sumber: Data yang diolah dari SPSS versi 23

Terdapat 41 pertanyaan kuesioner yang dinyatakan valid, dan 34 pertanyaan kuesioner dinyatakan tidak valid. Untuk dimensi *Technical Skills* terdapat 12 sub pertanyaan yang tidak valid sedangkan delapan pertanyaan valid, sedangkan untuk dimensi *Critical Understanding* terdapat 18 pertanyaan yang tidak valid, dan 22 pertanyaan yang valid, dan untuk dimensi *Communicative Abilities* terdapat empat pertanyaan yang tidak valid, dan 11 pertanyaan yang valid.

3.6.2 Reliabilitas

Reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukuran yang sama pula (Siregar, 2017, p. 55). Pengujian reliabilitas alat ukur *Internal Consistency*, dilakukan dengan cara mencoba alat ukur cukup hanya sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu (Siregar, 2017, p. 56).

Metode Alpha Cronbach yang digunakan untuk menghitung realibilitas suatu tes yang tidak mempunyai pilih ‘benar’ atau ‘salah’ maupun ‘ya’ atau ‘tidak’, melainkan digunakan untuk menghitung realibilitas suatu tes yang mengukur sikap atau perilaku (Siregar, 2017, p. 56). Penelitian ini menggunakan Alpha Cronbach dikarenakan mengukurnya tidak hanya mempunyai pilihan iya ataupun tidak, tetapi adanya pilihan ketiga dan seterusnya, seperti pilihan ‘sangat percaya’ sampai dengan ‘sangat tidak percaya’.

Kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan *reliable* dengan menggunakan teknik ini, bila koefisin realibilitas $> 0,6$. Untuk melakukan uji realibilitas peneliti menggunakan program SPSS versi 23.

Tabel 3.10 Tabel Uji Realibilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0.905	75

Sumber: Data yang dioleh dari SPSS versi 23

3.7 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan alat pengukuran yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Asosiasi Eropa yang menjadi rujukan peneliti, dengan mengikuti tiga tahap dalam mengukur literasi media, akan tetapi dikarenakan penelitian ini hanya menghitung *Individual Competences*, peneliti hanya melakukan tahap Tabel Indikator dan *Spreadsheet*, dikarenakan tahap ketiga merupakan tahap melakukan penaksiran antara *Individual Competences* dan *Environmental Factors*.

Cara menggunakan alat ukur tahap pertama, dimulai dengan melakukan seleksi indikator dari sumber, guna dari melakukan seleksi adalah agar mengetahui indikator di dalam *Spreadsheet* yang sesuai dengan pertanyaan kuesioner. Skala standar untuk mengetahui level literasi media adalah dengan mengambil 100 sebagai rata-rata, studi mengatakan 30 poin lebih tinggi yaitu 130 adalah batas maksimal dari rata-rata, sedangkan 30 poin lebih rendah yaitu 70 adalah batas minimal dari rata-rata.

Tabel 3.11 Tabel Tingkatan literasi media

Level Guide	Level
Above 130	Advanced
70-130	Medium
Below 70	Basic

Sumber: Celot & Tornero. 2009

Tabel 3.12 Tabel Pembahasan Tingkatan Literasi Media

Level	Definition by Dimension
Basic	The individual has a set of abilities that allow a basic use of media. The user knows its function, deciphers its basic codes and uses it for specific ends. The user's capacity to critically analyse the information received is limited. His communicative capacity through media is also limited.
Medium	The individual has a medium level of media use, knowing in depth its function and is able to carry out complex operations. The user knows how to obtain and evaluate the information required, he evaluates the information search strategies. The user is an active producer and participates socially
Advanced	The individual is an expert in media use, being aware of and interested in the legal conditions that affect its use. The user has an in-depth knowledge of the techniques and languages and can analyse and convert the conditions affecting his/her communicative relations and the production and communication of messages. In the public sphere, the user is capable of activating cooperation groups that allow him/her to solve problems.

Sumber: Celot & Tornero. 2009

Setelah melakukan seleksi indikator dan menetapkan skala, tahap kedua adalah menggunakan *spreadsheet*. *Spreadsheet* yang digunakan oleh Asosiasi Eropa terdapat delapan kolom, akan tetapi karena kolom terakhir merupakan penghitungan untuk seluruh daerah penelitian, maka peneliti tidak memuat kolom kedelapan, dikarenakan peneliti hanya meneliti satu daerah.

Spreadsheet untuk dimensi *Use* bisa dilihat dalam table 3.13, dimana kolom *Weight* merupakan angka persen yang sudah ditetapkan dari studi penelitian Asosiasi Eropa, juga dengan *Weight of Component* yang sudah ditetapkan di dalam penelitian Asosiasi Eropa, sehingga yang perlu diisi adalah kolom *Level* yang diartikan sebagai nilai dari indikator atau kuesioner

semua responden. Untuk *Weighted value* merupakan perkalian antara Level dengan Weight, sedangkan untuk *Component weight x Value* merupakan perkalian antara *Weight value* dan *Weight of component*. Untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat literasi media dilihat dari *Weighted Value*, yang disebut juga nilai total untuk dimensi *Use*

Tabel 3.13 Tabel Penghitungan *Use (Technical Skills)*

<i>Column 1</i>	<i>Column 2</i>	<i>Column 3</i>	<i>Column 4</i>	<i>Column 5</i>	<i>Column 6</i>	<i>Column 7</i>
	<i>Use. Technical Skills</i>	<i>Level</i>	<i>Weight</i>	<i>Weighted Value</i>	<i>Weight of component</i>	<i>Component weight x value</i>
	<i>Computer Skills</i>		50%			
	<i>Internet Skills</i>		50%			
<i>Component 1</i>	<i>Computer and Internet Skills</i>		100%		20%	
	<i>Internet Use</i>		20%			
	<i>Newspaper Circulation</i>		25%			
	<i>Going To Cinema</i>		15%			
	<i>Reading Books</i>		30%			
	<i>Mobile Phone Subscriptions</i>		10%			
<i>Component 2</i>	<i>Balanced and Active Use of Media</i>		100%		50%	
	<i>Buying by internet</i>		35%			
	<i>Reading News by Internet</i>		26%			
	<i>Internet Banking</i>		39%			
<i>Component 3</i>	<i>Advanced Internet Use</i>		100%		30%	
	<i>Total</i>				100%	

Sumber: European Commission (2011).