



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 mengenai tingkat kepuasan generasi z terhadap penggunaan format *listicle* dalam artikel sains memiliki jenis pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang memiliki sifat ilmiah dengan data yang diperoleh berupa angka-angka. Data tersebut dianalisis dengan analisis statistik. (Hermawan, 2019). Penelitian kuantitatif pun menggunakan strategi penelitian yaitu eksperimen dan survei yang memerlukan data statistik (Emzir dalam Hermawan, 2019). Penelitian ini pun menggunakan survei.

Penelitian ini pun memiliki sifat penelitian deskriptif. Dengan begitu, penelitian ini akan mendeskripsikan dengan sistematis, faktual dan akurat tentang fakta, sifat populasi tertentu, serta memberi gambaran tentang fenomena dengan detail (Lehmann dalam Hermawan, 2019, p.62).

3.2 Metode Penelitian

Penelitian akan menggunakan metode penelitian survei. Kriyantono dalam Ramadhan (2019, p.36) mengatakan bahwa metode survei merupakan instrumen pengumpulan data yang menggunakan kuesioner. Dengan menggunakan metode survei, pengumpulan data penelitian untuk mendapatkan informasi dari responden yang menjadi wakil populasi tertentu (Ramadhan, 2019, p.36).

Dalam mengumpulkan data, metode survei menggunakan kuesioner. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan pertanyaan yang ditujukan pada

seseorang atau kelompok orang. Dengan tujuan mendapatkan jawaban maupun tanggapan individu terkait untuk data yang diperlukan peneliti (Mardalis dalam Ramadhan, 2019).

3.3 Populasi dan Sampel

Dalam melakukan penelitian kuantitatif, peneliti membutuhkan obyek penelitian yaitu populasi. Populasi merupakan wilayah generalisasi obyek atau subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2016, p.81). Namun, peneliti memilih objek populasi adalah generasi z, individu yang lahir sejak tahun 1997 sampai 2012 (Dimock, 2019). Kemudian peneliti tetapkan karakteristiknya yaitu individu dari generasi z yang lahir tahun 1997 – 2002, yang pada tahun 2020 akan berumur 18-23 tahun

Penelitian ini pun akan mengambil sampel dari generasi z berumur 18-23 tahun agar data dapat diambil dari lingkup yang terjangkau. Menurut Sugiyono (2016, p.81) sampel merupakan bagian dari jumlah populasi yang memiliki karakteristik yang sama dengan populasi. Kesimpulan penelitian akan dari sampel dan diberlakukan untuk populasi, dengan begitu sampel yang diambil pun harus mewakili (Sugiyono, 2016, p.81).

Peneliti memilih generasi z sebagai subjek penelitian atau responden untuk penelitian terkait. Secara spesifik, generasi z yang peneliti pilih ialah individu berumur 18-23 tahun, di mana individu tersebut lahir pada tahun 1997-2002.

Kriteria untuk responden adalah individu tersebut berdomisili di daerah Tangerang Selatan, Kabupaten Tangerang dan Kota Tangerang.

Dalam buku Sugiyono (2016), penelitian untuk mengambil sampel terdapat dua teknik yaitu *probability sampling* dan *non-probability sampling*. Menurut Sugiyono (2016, p.83) *probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan tiap bagian populasi memiliki peluang yang sama menjadi sampel. Sedangkan, *non-probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi bagian populasi yang menjadi sampel (Sugiyono, 2016, p.84).

Untuk penelitian terkait, peneliti memilih teknik *non-probability sampling*. Dalam menentukan sampel sebagai responden, penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2016, p.82) teknik *purposive sampling* mengambil sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Peneliti memilih teknik tersebut dengan alasan peneliti akan menyebarkan kuesioner kepada responden yang sesuai kriteria yang sudah ditentukan, yaitu individu yang berumur 18-23 tahun yang tinggal di wilayah Tangerang Selatan, Kabupaten Tangerang dan Kota Tangerang. Dalam menentukan individu, peneliti tidak menyebarkan secara spesifik hanya kepada pembaca *IDN Times* saja. Peneliti menyebarkan kuesioner kepada responden melalui media sosial untuk mengambil sampel.

Jumlah populasi dalam penelitian ini tidak diketahui. Hal ini disebabkan Badan Pusat Statistik Tangerang Selatan dan Kabupaten Tangerang tidak memiliki data mengenai penduduk menurut kelompok umur. Dengan demikian, untuk mencari sampel menggunakan rumus Lemeshow, Homer dan Lwanga (1990) yang

didesain untuk menghitung sampel dari estimasi proporsi populasi (N) tidak diketahui jumlahnya (Rahadian, 2019, p.42). Rumus terkait sebagai berikut.

$$n = \frac{Z^2_{1-\alpha/2} P(1-P)}{d^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel yang dicari

$Z^2_{1-\alpha/2}$ = Z skor pada $1-\alpha/2$ tingkat kepercayaan

P = Estimasi proporsi populasi

d = Presisi

Untuk menentukan populasi (N), tingkat kepercayaan yang umum digunakan ialah 95% (1,960, dibulatkan menjadi 2) dan 90% (1,645). Nilai $p^*(1-p)$ akan berikan ragam nilai yang berbeda tergantung pada nilai p yang dipilih. Nilai presisi (d) bervariasi antara 0,01 sampai 0,25 dan sejumlah penelitian umum gunakan 0,05 (5%) (Rahadian, 2019, p.43).

Pada penelitian yang menggunakan rumus tersebut sampel terbesar jika nilai p yang digunakan maksimal, yaitu 0,5. Sedangkan, jika tidak mengetahui besarnya p dalam populasi, pemilihan p sama dengan 0,5 memiliki nilai yang dapat memberikan jumlah sampel memadai (Rahadian, 2019, p.43).

Tabel 3.1 Nilai tingkat kepercayaan ($P^*(1-P)$) dan estimasi proporsi (P)

P	$P^*(1-p)$
0.5	0.25
0.4	0.24
0.3	0.21
0.2	0.16
0.1	0.09

Sumber: Lemeshow dkk. (1990, dalam Rahadian, 2019, p.43)

Dalam mencari sampel untuk melakukan penelitian akan menggunakan rumus milik Lemeshow dkk. Rumus digunakan karena penelitian tidak memiliki data lengkap untuk populasi dari subjek penelitian. Penelitian pun menggunakan tingkat kepercayaan 95% (1,960 yang dibulatkan menjadi 2). Nilai $P = 0,5$ yang merupakan *maximal estimation* (Hidayat, 2012) sesuai pada tabel 3.1 maka $p^*(1-p)$ ialah 0.25. Lalu, d yang digunakan 0,5. Perhitungan sampel sebagai berikut.

$$n = \frac{(2)^2 \cdot (0,25)}{(0,05)^2}$$

$$n = \frac{4 \cdot (0,25)}{0,0025}$$

$$n = \frac{1}{0,0025}$$

$$n = 400$$

Dengan demikian, jumlah sampel untuk penelitian adalah 400 responden. Responden akan diberikan kuesioner untuk peneliti memperoleh data.

3.4 Operasionalisasi Variabel

Dalam penelitian ini, akan mengukur kepuasan khalayak dalam membaca *listicle* sains *IDN Times*. Hasilnya akan dilihat dari selisih antara skor *mean Gratification Sought* (GS) dan *Gratification Obtained* (GO). Menurut Widoyoko dalam Hienarta (2019, p.52) hadirnya operasionalisasi untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran dan pemahaman pada variabel penelitian, maka variabel harus didefinisikan dengan jelas.

Operasionalisasi pada penelitian terbagi menjadi dua variabel, *gratification sought* (GS) yaitu motif dalam mengonsumsi suatu media. Lalu, *gratification obtained* (GO) yaitu kepuasan yang diperoleh setelah mengonsumsi media tersebut (Hienarta, 2019, p.52). Dengan begitu, terdapat dimensi yang digunakan untuk mengukur motif dan kepuasan khalayak yakni Informasi, Identitas Pribadi, Integritas dan Interaksi Sosial, dan Hiburan.

Uraian dimensi, dan indikator *gratification sought* dan *gratification obtained* yang digunakan untuk menentukan *item* pertanyaan kuesioner sebagai berikut.

Tabel 3.2 Operasionalisasi Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator	Item
Gratification Sought	Informasi	<ul style="list-style-type: none">- Ingin mengetahui berbagai informasi mengenai peristiwa yang terjadi saat ini atau masa lalu.- Ingin mengetahui tips mengenai	1. Dengan membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i> , saya ingin mengetahui informasi mengenai peristiwa yang terjadi saat ini atau masa lalu.

		<p>kehidupan sehari-hari.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ingin memuaskan rasa ingin tahu - Ingin menemukan informasi dari berbagai pendapat. 	<p>2. Dengan membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i>, saya ingin mengetahui tips mengenai kehidupan sehari-hari.</p> <p>3. Dengan membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i>, saya ingin dapat memuaskan rasa ingin tahu.</p> <p>4. Dengan membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i>, saya ingin menemukan informasi dari berbagai pendapat.</p>
	Identitas Pribadi	<ul style="list-style-type: none"> - Ingin mengidentifikasi diri dari pengetahuan seputar informasi mengenai isu-isu terkini. - Ingin menambah kepercayaan diri tentang beragam informasi yang telah dibaca. - Ingin meningkatkan pemahaman mengenai diri sendiri. 	<p>5. Dengan membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i>, saya ingin mengidentifikasi diri dari pengetahuan seputar isu terkini mengenai sains.</p> <p>6. Dengan membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i>, saya ingin menambah kepercayaan diri mengenai beragam informasi yang telah dibaca.</p> <p>7. Dengan membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i>, saya ingin meningkatkan pemahaman</p>

			mengenai diri sendiri
	Integrasi dan Interaksi Sosial	<ul style="list-style-type: none"> - Ingin memperoleh pengetahuan tentang peristiwa di Indonesia - Ingin menjalankan peran sosial dengan berbagai pengetahuan tentang segala informasi kepada orang sekitar. - Ingin menemukan bahan percakapan dan interaksi sosial dengan orang sekitar mengenai informasi yang dibaca. - Ingin membantu menjalankan peran sosial. 	<p>8. Dengan membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i>, saya ingin memperoleh pengetahuan tentang peristiwa di Indonesia.</p> <p>9. Dengan membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i>, saya ingin mendapatkan informasi untuk bahan percakapan dan interaksi sosial dengan orang sekitar.</p> <p>10. Dengan membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i>, saya ingin dapat membantu menjalankan peran sosial seperti empati sosial jika terjadi musibah.</p>
	Hiburan	<ul style="list-style-type: none"> - Ingin menghilangkan rasa bosan. - Ingin mengisi waktu luang. - Ingin memperoleh kesenangan 	<p>11. Dengan membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i>, saya ingin menghilangkan rasa bosan.</p> <p>12. Dengan membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i>, saya ingin mengisi waktu luang.</p> <p>13. Dengan membaca <i>listicle</i></p>

			sains <i>IDN Times</i> , saya ingin mendapatkan kesenangan.
<i>Gratification Obtained</i>	Informasi	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat mengetahui berbagai informasi mengenai peristiwa yang terjadi saat ini atau masa lalu. - Dapat mengetahui tips mengenai kehidupan sehari-hari. - Dapat memuaskan rasa ingin tahu. - Dapat menemukan informasi dari berbagai pendapat. 	<p>14. Setelah membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i>, saya menjadi tahu informasi mengenai peristiwa yang terjadi saat ini atau masa lalu.</p> <p>15. Setelah membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i>, saya mengetahui tips-tips mengenai kehidupan sehari-hari.</p> <p>16. Setelah membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i>, saya dapat memuaskan rasa ingin tahu.</p> <p>17. Setelah membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i>, saya menemukan informasi dari berbagai pendapat.</p>
	Identitas Pribadi	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat mengidentifikasi diri dari pengetahuan seputar informasi mengenai isu terkini. - Dapat menambah kepercayaan diri tentang beragam informasi yang telah dibaca. - Dapat meningkatkan pemahaman 	<p>18. Setelah membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i>, saya dapat mengidentifikasi diri dari pengetahuan seputar isu terkini mengenai sains.</p> <p>19. Setelah membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i>, saya menambah kepercayaan diri mengenai beragam</p>

		mengenai diri sendiri.	informasi yang telah dibaca. 20. Setelah membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i> , saya dapat meningkatkan pemahaman mengenai diri sendiri
	Integrasi dan Interaksi Sosial	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat memperoleh pengetahuan tentang peristiwa di Indonesia. - Dapat menjalankan peran sosial dengan berbagai pengetahuan tentang segala informasi kepada orang sekitar. - Dapat menemukan bahan percakapan dan interaksi sosial dengan orang sekitar mengenai informasi yang dibaca. - Dapat membantu menjalankan peran sosial. 	<p>21. Setelah membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i>, saya memperoleh pengetahuan tentang peristiwa di Indonesia.</p> <p>22. Setelah membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i>, saya mendapatkan informasi untuk bahan percakapan dan interaksi sosial dengan orang sekitar.</p> <p>23. Setelah membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i>, saya dapat membantu menjalankan peran sosial seperti empati sosial jika terjadi musibah.</p>
	Hiburan	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat menghilangkan rasa bosan. - Dapat mengisi waktu luang. - Dapat memperoleh kesenangan. 	<p>24. Setelah membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times listicle</i>, saya dapat menghilangkan rasa bosan.</p> <p>25. Setelah membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i>, saya</p>

			dapat mengisi waktu luang. 26. Setelah membaca <i>listicle</i> sains <i>IDN Times</i> , saya mendapatkan kesenangan.
--	--	--	---

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data untuk penelitian, kuesioner menjadi instrumen teknik pengumpulan data karena metode yang peneliti gunakan survei. Menurut Sugiyono (2016, p.142) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis pada responden yang dapat diberikan secara langsung atau internet. Dengan menggunakan kuesioner, data yang dikumpulkan efisien jika peneliti mengetahui variabel yang diukur dan apa yang dapat diharapkan dari responden (Sugiyono, 2016, p.142).

Mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner tepat bila jumlah responden cukup besar dan tersebar. Penelitian ini memiliki responden yang cukup besar. Pertanyaan yang hadir dalam kuesioner tersebut pun ialah pertanyaan terbuka atau tertutup. Dalam kuesioner penelitian terkait, peneliti menggunakan pertanyaan tertutup. Dengan penjelasan, pertanyaan dalam kuesioner dibuat untuk membantu responden menjawab dengan cepat, dan memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data yang terkumpul (Sugiyono, 2016, p.143).

Dalam kuesioner, skala yang akan digunakan oleh peneliti adalah skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi sekelompok orang mengenai fenomena sosial yang sudah ditetapkan oleh peneliti

secara spesifik (Sugiyono, 2016, p.93). Indikator variabel menjadi tolak ukur dalam Menyusun item-item instrumen pertanyaan atau pernyataan. Jawaban yang disediakan bila menggunakan skala likert memiliki gradasi nilai dari sangat positif sampai sangat negatif (Sugiyono, 2016, p.93).

Dengan demikian, jawaban skala likert yang akan digunakan dalam kuesioner masing-masing memiliki nilai. Skala nilai beserta skor jawaban sebagai berikut.

- | | |
|------------------------------|-----|
| a. Sangat Setuju (SS) | : 5 |
| b. Setuju (S) | : 4 |
| c. Ragu-ragu (RR) | : 3 |
| d. Tidak Setuju (TS) | : 2 |
| e. Sangat Tidak Setuju (STS) | : 1 |

3.6 Teknik Pengukuran Data

3.6.1 Uji Validitas

Untuk memperoleh hasil penelitian yang valid akan dilakukan uji validitas. Menurut Ghozali (2011, dikutip dari Ramadhan, 2019) uji validitas untuk mengukur pertanyaan dalam kuesioner yang dibuat oleh peneliti dapat digunakan untuk mengukur penelitian terkait. Instrumen yang valid merupakan alat ukur yang dapat digunakan untuk mendapatkan data (Sugiyono, 2016, p.121).

Uji validitas instrumen akan melakukan perhitungan terhadap nilai korelasi guna mencari makna hubungan antar pertanyaan (Rahadian, 2019,

p.54). Perhitungan validitas tiap pertanyaan pun dilakukan dengan melihat korelasi antar skor tiap butir pertanyaan dengan skor total (Apriana, 2019, p.45). Untuk mengolah data hasil kuesioner *pre-test*, penelitian ini akan menggunakan aplikasi SPSS versi 24 dengan menggunakan rumus korelasi *Pearson product moment* sebagai berikut.

$$r = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r = koefisien korelasi Pearson

x = skor tiap pertanyaan / item

y = total skor

n = jumlah responden

Dalam uji validitas instrumen penelitian, peneliti menentukan jumlah responden *pre-test* yaitu 40 responden. Menurut Purnomo dalam Hinerta (2019, p.65) menuliskan bahwa jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel, maka *item* pertanyaan dinyatakan valid. Dengan n = 40 signifikansi 0,05 maka nilai r tabel yang digunakan adalah 0,312. Jadi, bila r hitung *item* pertanyaan lebih rendah dari 0,312 maka *item* tersebut tidak valid. Secara total kuesioner memiliki 26 pertanyaan.

**Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Variabel Tingkat Kepuasan
*Gratification Sought***

No. Pertanyaan	r hitung	r tabel	Hasil
1	0,512	0,312	Valid
2	0,725	0,312	Valid
3	0,717	0,312	Valid
4	0,740	0,312	Valid
5	0,536	0,312	Valid
6	0,745	0,312	Valid
7	0,629	0,312	Valid
8	0,719	0,312	Valid
9	0,485	0,312	Valid
10	0,502	0,312	Valid
11	0,532	0,312	Valid
12	0,547	0,312	Valid
13	0,459	0,312	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Dari hasil uji validitas tabel 3.5 yang merupakan variabel tingkat kepuasan *gratification sought* (GS), 13 pertanyaan mengenai motivasi khalayak valid. Hal tersebut karena r hitung *item* pertanyaan lebih besar dari r tabel yang ditentukan.

Hasil uji validitas dari *Gratification Obtained* (GO) pun memiliki hasil yang sama. Pada tabel 3.6 dapat dilihat bahwa seluruh r hitung *item*

pertanyaan lebih besar dari r tabel ($> 0,312$). Dengan jumlah 13 pertanyaan mengenai kepuasan khalayak setelah membaca artikel sains *IDN Times* dalam format *listicle*, seluruh pertanyaan pun valid.

**Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Variabel Tingkat Kepuasan
*Gratification Obtained***

No. Pertanyaan	r hitung	r tabel	Hasil
14	0,682	0,312	Valid
15	0,687	0,312	Valid
16	0,887	0,312	Valid
17	0,832	0,312	Valid
18	0,711	0,312	Valid
19	0,865	0,312	Valid
20	0,834	0,312	Valid
21	0,679	0,312	Valid
22	0,836	0,312	Valid
23	0,732	0,312	Valid
24	0,708	0,312	Valid
25	0,794	0,312	Valid
26	0,803	0,312	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Demikian, hasil uji validitas *pre-test* dari kuesioner penelitian yang dilakukan menggunakan SPSS versi 24. Dengan hasil, secara keseluruhan, 26 *item* pertanyaan dinyatakan valid (r hitung $<$ r tabel).

3.6.2 Uji Reliabilitas

Penelitian ini pun akan melakukan uji reliabilitas pada butir pertanyaan dalam kuesioner. Instrumen yang reliabel merupakan instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2016, p.121). Uji reliabilitas pun mengacu pada konsistensi dan stabilitas hasil instrumen yang digunakan untuk pengukuran (Sarwono, 2012, dalam Rahadian, 2019, p.58).

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas yang digunakan ialah *Alpha Chronbach*. Sekaran dan Bougie (2010, dalam Rahadian, 2019, p.58) mengatakan bahwa *Alpha Cronbach* merupakan metode yang umum digunakan untuk uji reliabilitas instrumen penelitian. Uji reliabilitas instrumen metode *Alpha Cronbach* memiliki penjelasan jika nilai koefisien *Alpha Cronbach* lebih besar dari 0,6 maka variabel yang bersangkutan dapat dinyatakan reliabel (Apriana, 2019, p.49).

Tabel 3.5 Tingkat Reliabilitas Berdasarkan Nilai Alpha

Alpha	Tingkat Reliabilitas
0.00 s/d 0.20	Kurang Reliabel
0.20 s/d 0.40	Agak Reliabel
0.40 s/d 0.60	Cukup Reliabel
0.60 s/d 0.80	Reliabel
0.80 s/d 1.00	Sangat Reliabel

Sumber: Ghozali, 2011 (dalam Ramadhan, 2019, p.44)

Tabel 3.6
Uji Reliabilitas Data *Pre-Test Gratification Sought*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.849	13

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS

Hasil uji reliabilitas GS pada tabel 3.9, koefisien *Alpha Cronbach* lebih besar dari 0,6. Dengan koefisien .849, seluruh *item* pertanyaan mengenai motif sebelum khalayak membaca artikel *IDN Times* dengan *listicle* adalah reliabel.

Tabel 3.7
Uji Reliabilitas Data *Pre-Test Gratification Obtained*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.941	13

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS

Pada tabel 3.10, hasil menunjukkan bahwa koefisien *Alpha Cronbach GO* lebih besar dari 0,6. Maka dengan koefisien .941, *item* pertanyaan mengenai kepuasan setelah membaca artikel sains *IDN Times* dengan *listicle* ialah sangat reliabel.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data menjadi hal yang dilakukan bila data dari seluruh responden dan sumber lain yang dibutuhkan untuk penelitian terkumpul. Dalam penelitian kuantitatif, teknik ini akan menggunakan statistik (Sugiyono, 2016, p.147).

Penelitian ini pun akan menggunakan statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2016, p.147).

Analisis penelitian ini untuk melihat jawaban dari tingkat kepuasan khalayak dalam membaca *listicle* sains *IDN Times*, menggunakan analisis jawaban dari hasil *Gratification Discrepancy* atau kesenjangan nilai. Wenner (1982) berpendapat harus ada pembeda antar hasil nilai kesenjangan yang hasil positif ($GO > GS$) dan negatif ($GS < GO$). Hasil positif (>0) menunjukkan kepuasan pada pengguna media dan hasil negatif menunjukkan ketidakpuasan penggunaan media atau kebutuhan sekedar terpenuhi (Apriana, 2019, p.50).

Menurut Palmgreen dan Rayburn dalam Hienarta (2019, p.28) semakin besar kesenjangan nilai antara GS dan GO akan disimpulkan media semakin tidak memuaskan khalayaknya. Sementara jika nilai antara GS dan GO semakin kecil akan disimpulkan media semakin memuaskan khalayaknya. (Apriana, 2019, p.50)

Dengan demikian, bila hasil kesenjangan antara skor GS dan GO didapatkan > 0 , maka disimpulkan khalayak generasi z di Tangerang merasa puas dengan membaca *listicle* sains *IDN Times*. Sedangkan jika hasil kesenjangan antar skor GS dan GO didapatkan < 0 , maka disimpulkan khalayak generasi z di Tangerang tidak merasa puas dengan *listicle* sains *IDN Times*,