

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Penelitian yang berjudul Motif dan Kepuasan Gen Z dalam Menggunakan TikTok sebagai *secondary Search Engine*, menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan paradigma positivistik. Penelitian yang menggunakan metode kuantitatif didasarkan pada filsafat positivisme. Pengumpulan datanya menggunakan perangkat penelitian tertentu untuk mengumpulkan data dan analisis statistik, mempelajari populasi atau sampel tertentu untuk mengevaluasi hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya. (Sugiyono, 2013). Menurut Syadnidawaty (2020), penelitian kuantitatif adalah sebuah proses yang menggunakan data untuk menganalisis sesuatu yang ingin diketahui. Tujuannya untuk meningkatkan pengetahuan (Syafnidawaty, 2020).

Sifat penelitian ini adalah eksplanatif karena bertujuan untuk menguji hipotesis yang diajukan agar dapat menjelaskan variabel bebas (motif) dan variabel terikat (kepuasan). Fungsi dari eksplanatif adalah untuk menjelaskan suatu cakupan peristiwa, membentuk, memperdalam, atau membuktikan suatu teori atau hipotesis (Neuman, 2014). Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan sifat eksplanatif untuk menjelaskan hubungan motif dan kepuasan gen z dalam menggunakan TikTok sebagai *secondary search engine*.

3.2 Metode Penelitian

Metode riset yang digunakan adalah dengan menggunakan survei. Hal tersebut karena data didapatkan dari kuesioner yang disebar. Menurut Sugiyono (2013), jika jumlah responden besar dan berada di wilayah yang luas, maka kuesioner cocok untuk digunakan (Sugiyono, 2013).

Menurut Nazhifah (2017), hal tersebut bertujuan untuk mengetahui suatu pengaruh akan terjadinya sesuatu dan menjelaskan sampel secara general terhadap suatu populasi atau memaparkan suatu pengaruh, hubungan, maupun perbedaan antara satu variabel dan variabel lainnya. Oleh karena itu, peneliti

ingin mengetahui bagaimana pengaruh motif terhadap kepuasan gen z dalam menggunakan TikTok sebagai *secondary search engine*.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan generalisasi wilayah yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu atas subjek maupun objek yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2018). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah generasi Z yang aktif menggunakan TikTok. Gen Z adalah generasi yang lahir dalam rentang tahun 1997-2012. Sehingga gen Z saat ini berada dalam rentang umur 11-26 tahun. Namun data mengenai jumlah pengguna TikTok secara keseluruhan di Indonesia saat ini terutama untuk generasi Z masih belum ada publikasinya yang terbaru. Sedangkan data yang didapatkan adalah data jumlah penduduk gen Z di Indonesia per 31 desember 2021 yaitu sebesar 68.662.815 jiwa (Mpr.go.id).

3.3.2 Sampel

Menurut Soegiyono (2013), sampel merupakan sebagian populasi yang memiliki karakteristik yang sama. Teknik sampling merupakan teknik dalam pengambilan sampel. Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*, dimana tiap individu di dalam populasi tersebut memiliki kesempatan yang sama dipilih sebagai sampel. Penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling*, dimana jika kriteria sampel yang diambil adalah generasi Z (yaitu orang yang lahir pada tahun 1997-2012) dan aktif menggunakan TikTok. Berdasarkan kriteria tersebut, peneliti menetapkan bahwa penggunaan sampel sebanyak 150 dirasa cukup untuk kriteria yang disebutkan sebelumnya.

3.4 Operasionalisasi Variabel

3.4.1 Motif Penggunaan Tiktok sebagai Variabel Bebas

Variabel bebas pada penelitian ini adalah motif penggunaan TikTok atau *gratification sought* (GS) yang akan dioperasionalkan berdasarkan empat dimensi, yaitu motif untuk mencari informasi (kognitif), motif untuk mencari konten yang unik (afektif), motif untuk mencari bahan pembahasan untuk orang sekitar (integrasi individu), dan motif untuk mencari teman baru (integrasi sosial).

3.4.2 Kepuasan Penggunaan TikTok sebagai Variabel Terikat

Variabel terikat atau *dependen* pada penelitian “Motif dan Kepuasan Gen Z dalam menggunakan TikTok sebagai *Secondary Search Engine*” adalah *gratification obtained* (GO) atau kepuasan. Variabel ini akan dirasionalisasikan berdasarkan empat dimensi, yaitu motif untuk mendapatkan informasi (kognitif), motif untuk mendapatkan konten yang unik (afektif), motif untuk mendapatkan bahan pembahasan untuk orang sekitar (integrasi individu), dan motif untuk mendapatkan teman baru (integrasi sosial). Tabel 3.2 merupakan tabel detail operasionalisasi instrumen untuk GS-GO.

Tabel 3.1 Indikator Penelitian

| Dimensi | Indikator | Variabel Pernyataan | |
|----------|-----------|--|---|
| | | GS (x) | GO (y) |
| Kognitif | Informasi | Pengguna Tiktok mencari informasi peristiwa terbaru yang sedang terjadi di masyarakat melalui Tiktok | Pengguna Tiktok memperoleh informasi peristiwa terbaru yang sedang terjadi di masyarakat melalui Tiktok |
| | | Pengguna Tiktok untuk mencari informasi terkini dengan cepat melalui Tiktok | Pengguna Tiktok memperoleh informasi terkini dengan cepat di Tiktok |

| | | | |
|--------------------|--|--|--|
| | | Pengguna TikTok mencari rekomendasi - rekomendasi tertentu di TikTok (perencanaan liburan, produk skincare, restoran, tempat nongkrong, dan makanan) | Pengguna TikTok memperoleh rekomendasi - rekomendasi tertentu melalui TikTok (perencanaan liburan, produk skincare, restoran, tempat nongkrong, dan makanan) |
| | Pengetahuan | Pengguna TikTok mencari referensi yang sesuai dengan minat melalui TikTok | Pengguna TikTok memperoleh referensi yang sesuai dengan minat melalui TikTok |
| Afektif | Estetika | Pengguna TikTok mencari konten yang unik di TikTok | Pengguna TikTok memperoleh konten yang unik di TikTok |
| | Pengalaman Emosi | Pengguna TikTok mencari hiburan di TikTok | Pengguna TikTok merasa terhibur saat menggunakan TikTok |
| | | Pengguna TikTok mencari informasi yang dikemas dalam bentuk video sehingga lebih mudah dipahami | Pengguna TikTok dapat mudah memahami informasi dari TikTok karena yang dikemas dalam bentuk video |
| Integrasi individu | Kredibilitas | Pengguna TikTok mencari informasi dari TikTok untuk menjadi bahan pembicaraan dengan orang-orang sekitar (teman, keluarga, kenalan) | Pengguna TikTok memperoleh informasi yang bisa dijadikan bahan pembicaraan dengan teman, keluarga, kenalan |
| Integrasi sosial | Mengembangkan hubungan sosial (teman, keluarga, sekitar) | Pengguna TikTok mencari teman baru di TikTok | Pengguna TikTok mendapatkan teman baru selama menggunakan TikTok. |

| | | | |
|--|--|---|--|
| | | Pengguna TikTok membagikan konten TikTok untuk dapat memperakrab pertemanan | Pengguna TikTok menjadi lebih akrab dengan teman ketika berbagi konten-konten TikTok |
|--|--|---|--|

Sumber : Data Olahan Peneliti (2023)

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan data primer yang didapatkan melalui penyebaran kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan berdasarkan variabel bebas dan terikat. Kuesioner ini digunakan sebagai instrumen pengumpulan data penelitian untuk mendapatkan informasi maupun data dari sejumlah responden yang dianggap mewakili populasi tertentu.

Kemudian, instrumen yang digunakan pada metode survei ini adalah instrumen kuesioner tertutup dengan menggunakan skala likert 1-5 untuk mengumpulkan data (Sugiyono, 2013). Skala tersebut terbagi atas:

- Skala 1: Sangat tidak setuju
- Skala 2: Tidak setuju
- Skala 3: Ragu-ragu
- Skala 4: Setuju
- Skala 5: Sangat setuju

Lima skala memberikan rincian lebih lanjut tentang metode pengumpulan data, persyaratan data, dan strategi pengumpulan data. Skala tersebut digunakan juga untuk eksperimental, analisis konten, atau metodologi survei.

3.6 Teknik Pengukuran Data

Data yang didapatkan dari survei tersebut kemudian perlu dilakukan uji keabsahan data dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas. Kedua hal tersebut digunakan untuk menguji dan melihat kelayakan daftar pertanyaan yang digunakan untuk mengambil data dalam angket/kuesioner yang diisi responden (Sujarweni, 2012).

3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang bertujuan untuk mengetahui kualitas kelayakan setiap pernyataan yang disebarkan kepada responden dalam mendefinisikan variabel. Malhotra (2020), berpendapat jika uji validitas adalah seberapa jauh skala yang berbeda bisa mengukur dengan akurat sebuah objek penelitian. Pengujian ini juga dilakukan untuk mengetahui dan mengukur valid atau tidaknya survey melalui kuesioner/angket. Penelitian ini menggunakan teknik pengujian KMO dan Bartlett's Test.

1. Variabel X

Tabel 3.2 Uji Validitas Variabel X
KMO and Bartlett's Test

| | | |
|--|--------------------|---------|
| Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy. | | 0,706 |
| Bartlett's Test of Sphericity | Approx. Chi-Square | 210,206 |
| | df | 45 |
| | Sig. | 0,000 |

Sumber: Data Olahan Peneliti (2023)

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan menggunakan KMO dan Bartlett's Test, memperlihatkan jika variabel motif atau *gratification sought* dinyatakan valid karena nilai KMO adalah 0,706 atau > 0,5.

2. Variabel Y

Tabel 3.3 Uji Validitas Variabel Y
KMO and Bartlett's Test

| | | |
|--|--------------------|---------|
| Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy. | | .839 |
| Bartlett's Test of Sphericity | Approx. Chi-Square | 203.553 |
| | df | 45 |
| | Sig. | .000 |

Sumber: Data Olahan Peneliti (2023)

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan menggunakan KMO dan Bartlett's Test, memperlihatkan jika variabel kepuasan atau *gratification obtained* penelitian ini adalah 0,839 atau $> 0,5$. Sehingga variabel ini dinyatakan valid.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur bagaimana responden dapat stabil dan konsisten pada saat menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner (Sugiyono, 2013).

Penelitian menggunakan Cronbach's alpha dengan nilai alpha 0.60 untuk menguji reliabilitas. Output akan dinyatakan reliabel jika nilai alpha lebih besar dari hasil output. Sebaliknya, output dikatakan tidak reliabel jika hasil output lebih kecil dari alpha.

Hasil dari uji reliabilitas variabel X terhadap 30 responden adalah nilai alpha 0.880 atau lebih dari 0,6. Sehingga dapat dinyatakan variabel X yaitu motif gen Z dalam menggunakan TikTok sebagai *secondary search engine* dinyatakan reliabel.

Tabel 3.4 Uji Reliabilitas Variabel X

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| 0.880 | 10 |

Sumber: Data Olahan Peneliti (2023)

Kemudian, uji reliabilitas variabel Y terhadap 30 responden memiliki nilai alpha 0.907 atau lebih dari 0,6, dapat dilihat pada tabel 3.6. Sehingga dapat dinyatakan kepuasan gen Z dalam menggunakan TikTok sebagai *secondary search engine* adalah reliabel.

Tabel 3.5 Uji Reliabilitas Variabel Y

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| 0.907 | 10 |

Sumber: Data Olahan Peneliti (2023)

3.7 Teknik Analisis Data

Tahap analisis data dimulai dari melakukan pengecekan data yang sudah terkumpul, kemudian mengklasifikasikan dan mengatur data yang benar. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dan uji inferensial.

3.7.1 Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan metode analisis yang mendeskripsikan suatu data yang dilihat dari nilai rata-rata (mean), standar deviasi, maksimum, minimum, dan range (Ghozali, 2018). Metode ini juga dapat digunakan untuk menentukan apakah analisis korelasi dan variabel berhubungan, untuk membuat prediksi menggunakan analisis regresi, dan untuk membandingkan sampel rata-rata atau data populasi. (Sugiyono, 2018).

3.7.2 Statistik Inferensial

Statistik inferensial merupakan teknik untuk menganalisis data sampel yang hasilnya akan diberlakukan untuk populasi (Sugiyono, 2013). Penelitian ini memiliki terbagi menjadi dua bagian yaitu mayor dan minor. Hipotesis mayor mencakup nilai hipotesis keseluruhan antara variable *gratification sought* dan *gratification obtained*, yaitu sebagai berikut:

1. Secara keseluruhan variabel independen tidak memiliki pengaruh terhadap variabel dependen jika nilai signifikan $> 0,05$. Sehingga hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.
2. Sebaliknya, variabel independen memiliki pengaruh terhadap variabel dependen secara keseluruhan. Jika, nilai signifikan $< 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Kemudian, hipotesis minor pada penelitian ini mencakup hipotesis pada keempat dimensi penelitian yang digunakan, yaitu kognitif, afektif, integrasi sosial, dan integrasi individu. Hipotesis minor juga terbagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

1. Secara parsial variabel independen tidak memiliki pengaruh terhadap variabel dependen jika nilai signifikan $> 0,05$. Sehingga hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak.
2. Sebaliknya, variabel independen memiliki pengaruh terhadap variabel dependen secara parsial. Jika, nilai signifikan $< 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Untuk menguji hipotesis di atas, peneliti menggunakan uji T untuk mengetahui apakah variabel bebas memiliki pengaruh yang bermakna terhadap variabel terikat (dependen) secara parsial. Uji T ini merujuk pada nilai signifikansi sebesar $0,05$ ($\alpha=5\%$) maka terdapat pengaruh secara parsial oleh variabel bebas.