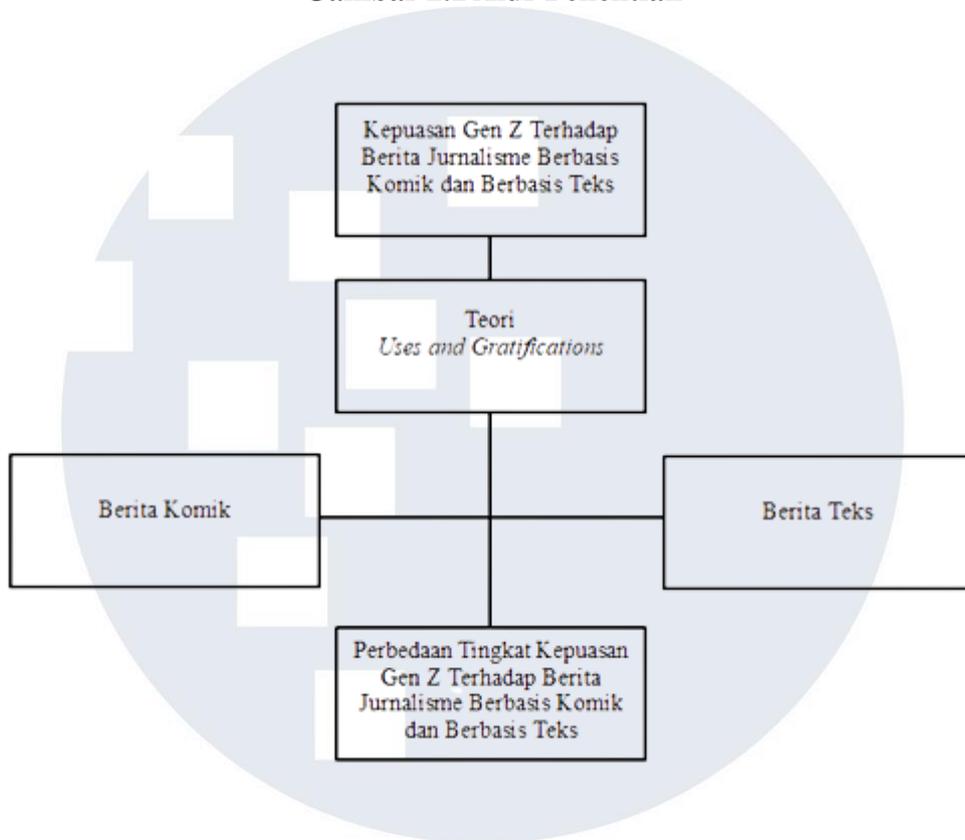


Gambar 2.1 Alur Penelitian



Sumber: Olahan Pribadi



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif. Menurut Kasiram seperti yang dikutip Sujarweni (2015, p. 39), penelitian kuantitatif merupakan suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Pengertian lainnya adalah jenis penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme dan digunakan untuk meneliti pada populasi suatu sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara acak dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2014, p. 8).

Penelitian kuantitatif memiliki empat ciri, ciri pertama adalah periset dan subjek risetnya memiliki hubungan yang jauh. Ciri kedua adalah penelitian bertujuan untuk menguji teori atau hipotesis. Ciri ketiga adalah hasil riset harus dapat digeneralisasikan. Ciri yang terakhir adalah prosedur penelitian rasional empiris (Kriyantono, 2009, p. 56).

Penelitian ini bersifat eksplanatif. Penelitian eksplanatif digunakan untuk menjelaskan hubungan sebab akibat antarvariabel (Kriyantono, 2006, p. 69).

3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen digunakan untuk meneliti hubungan atau pengaruh sebab akibat. Responden penelitian dibagi ke dalam dua kelompok, kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan (*treatment*) dan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan (Kriyantono, 2006, p. 61).

Menurut Kriyantono (2006, p. 62) prosedur metode eksperimen dibagi menjadi lima bagian. Pertama, responden penelitian dikumpulkan dalam dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kedua, penentuan anggota kelompok dilakukan secara acak. Ketiga, peneliti memberikan *pre-test* untuk menentukan variabel bebas (pengaruh) dan variabel tidak bebas (tidak berpengaruh). Keempat, peneliti memberikan variabel bebas kepada kelompok eksperimen. Kelima, peneliti memberikan *post-test* untuk melihat ada tidaknya pengaruh antarvariabel pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Terdapat empat jenis metode eksperimen (Sugiyono, 2013, pp. 74-79), yaitu:

1. *Pre Experimental Design*

Pre-experimental design adalah desain eksperimen yang masih terdapat variabel luar yang memengaruhi terbentuknya variabel lain. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel yang digunakan tidak dipilih secara acak. Dibandingkan menggunakan desain eksperimen lainnya, validitas dan kredibilitas penelitian dengan *pre-experimental design* lebih

rendah. *Pre-experimental design* memiliki tiga bentuk, yaitu *one-shot case study*, *one-group pretest-posttest design*, dan *intact-group comparison*.

Penelitian dengan *one-shot case study* memberikan beberapa *treatment* atau perlakuan kepada kelompok kepada kelompok variabel yang diberi perlakuan. Hasil yang didapat kemudian akan diobservasi. Sementara, *one-group pretest-posttest design* digunakan sebagai alat pembanding dalam *pre-test* dengan tujuan melihat skor awal subjek yang diteliti sebelum diberi perlakuan. *Intact-group comparison* digunakan untuk menguji kelompok yang dibagi menjadi dua bagian dan akan digunakan sebagai penelitian.

2. True Experimental Design

True experimental design digunakan untuk mengontrol seluruh variabel luar yang berpengaruh terhadap pelaksanaan eksperimen. Dengan begitu, validitas penelitian menjadi lebih tinggi dibandingkan *pre-experimental design*. Dalam desain ini, sampel yang digunakan untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dipilih secara acak dari populasi yang sudah ditentukan. *True experimental design* memiliki dua bentuk, yakni *post-test-only control design* dan *pretest-posttest control group design*.

Penelitian dengan *post-test only control design* menggunakan dua kelompok yang dipilih secara acak. Kelompok pertama disebut sebagai kelompok eksperimen dan diberi perlakuan. Kelompok kedua disebut sebagai kelompok kontrol dan tidak diberi perlakuan. Desain eksperimen ini digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan dalam kelompok yang dianalisis dengan uji beda atau uji hipotesis (*t-test*). Jika hasil pengujian memiliki

perbedaan signifikan, berarti perlakuan yang diberikan berpengaruh dalam penelitian.

Pretest-posttest control group design juga menggunakan dua kelompok yang dipilih secara acak. Namun, kelompok akan diberikan *pre-test* untuk melihat skor awal perbedaan antarkelompok.

3. Factorial Design

Factorial design hadir sebagai hasil modifikasi dari *true experimental design*. Desain ini memerhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang memengaruhi perlakuan (variabel independen) terhadap hasil (variabel dependen). Dalam *factorial design*, semua kelompok dipilih secara acak dan diberikan *pre-test* kepada tiap-tiap kelompok. Kelompok yang memiliki nilai *pre-test* yang sama adalah kelompok yang dapat digunakan untuk penelitian.

4. Quasi Experimental Design

Quasi experimental design merupakan desain baru dari pengembangan *true experimental design*. Dalam desain ini terdapat kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol tiap-tiap variabel yang memengaruhi jalannya eksperimen. Desain eksperimen ini memiliki dua bentuk, yakni *time series design* dan *nonequivalent control group design*.

Time series design menggunakan kelompok yang dipilih dengan tidak acak. Sebelum eksperimen dilakukan, kelompok akan diberikan *pre-test* hingga empat kali untuk melihat kestabilan dan keadaan kelompok sebelum eksperimen. Begitu pula dengan *nonequivalent control group design* yang

kelompoknya tidak dipilih acak, tetapi berdasarkan kategori dan kriteria. Pada desain ini, kelompok akan diberikan *pre-test* dan *post-test*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *pretest-posttest control group design*. Peneliti menggunakan dua kelompok yang dipilih secara acak dan memberikan *pre-test* untuk melihat keadaan awal sebelum diberikan perlakuan. Kemudian, peneliti memberikan *post-test* untuk mengetahui perbedaan antara kelompok eksperimen (diberikan perlakuan) dan kelompok kontrol (tidak diberikan perlakuan) sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dijadikan kesimpulan.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2013, p. 80) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek dengan kualitas dan karakteristik tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2022 mencatat pengguna internet di Indonesia mencapai 77,02 persen atau 210.026.769 jiwa. Kelompok usia 13-18 tahun menjadi pengguna internet tertinggi yakni sebanyak 99,16 persen disusul oleh kelompok usia 19-34 tahun sebanyak 98,64 persen.

Kelompok umur tersebut masuk ke dalam kelompok generasi Z (Gen Z). Menurut McCrindle, Gen Z lahir di antara tahun 1995-2010, sedangkan Reeves dan Oh menyebut bahwa Gen Z lahir setelah tahun 2001. Sementara

Oblinger dan Oblinger menyebut Gen Z dengan sebutan *post-millennarians* yang lahir setelah tahun 1995 (Töröcsik, M., Szűcs, K., & Kehl, D., 2014, pp. 27-30).

Ketidakadaan konsensus yang jelas membuat Laporan Berita Digital 2022 (Digital News Report 2022) yang dirilis oleh Reuters Institute mengelompokkan pembaca muda menjadi *digital natives* (25-34 tahun) yang mayoritas tumbuh di era informasi tetapi sebelum memasuki era kebangkitan jejaring sosial dan *social natives* (18-24 tahun) yang sebagian besar tumbuh di tengah dunia interaksi sosial dan situs web partisipatif. Kedua kelompok ini merupakan audiens penting bagi keberlanjutan media berita. Namun, mereka semakin sulit dijangkau dan dibutuhkan strategi yang berbeda untuk melibatkan mereka. (Reuters Institute, 2022, p. 42).

Peneliti kemudian mengerucutkan populasi menjadi kelompok umur 18-24 yang mana kelompok umur tersebut secara umum merupakan usia rata-rata seorang pelajar dan mahasiswa. Menurut Althaus dan Tewksbury, penelitian tentang pilihan konsumsi berita mahasiswa menjadi basis wawasan untuk dekade-dekade yang akan datang (Yanardağoğlu, 2020, p. 1). Kelompok muda ada pada tahap proses pengembangan kebiasaan penggunaan berita ketika mereka terpapar dengan berbagai bentuk media dan di saat bersamaan mereka juga mempersiapkan diri untuk menjalankan peran orang dewasa (Henke dalam Yanardağoğlu, 2020, p. 2). Menurunnya minat baca berita di kalangan kaum muda dapat berdampak pada partisipasi

politik mereka dan tentunya masa depan demokrasi (Antunovic, et al. dalam Yanardağoğlu, 2020, p. 2).

3.3.2 Sampel

Apabila peneliti tidak memungkinkan untuk meneliti semua yang ada dalam populasi besar, peneliti dapat menggunakan sampel dari populasi (Sugiyono, 2013, p. 81). Hermawan dalam Kusuma (2020, p. 26) mendefinisikan sampel sebagai bagian yang mewakili populasi. Sampel yang mewakili populasi tersebut membuat kesimpulan dalam penelitian dapat digeneralisasikan untuk melihat gambaran populasi. Dengan demikian, penelitian dapat dilakukan dengan relatif murah, cepat, akurat.

Rescoe (Sugiyono, 2013) menyebut jumlah sampel yang dapat digunakan dalam penelitian antara 30 sampai 500 orang. Pada eksperimen sederhana, sampel dalam setiap kelompok umumnya berjumlah 10 sampai 20 orang (p. 91). Dalam penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 40 orang untuk setiap kelompoknya.

3.4 Operasional Variabel

Kriyantono (2006, p. 26) mengartikan operasionalisasi variabel sebagai faktor pendefinisian sebuah konsep agar konsep tersebut dapat diukur. Operasionalisasi variabel menurunkan konsep menjadi dimensi sampai item (Sugiyono, 2013, p. 135).

Berikut adalah tabel operasional variabel yang digunakan oleh penulis untuk mendukung penelitian ini.

Tabel 3.1 Operasionalisasi Variabel Gratification Sought

Konsep	Dimensi	Indikator	Item	No.
Tingkat Kepuasan Khalayak	Informasi	<ul style="list-style-type: none"> - Khalayak mencari berita untuk mendapatkan informasi. - Khalayak mencari berita untuk memuaskan keingintahuannya. 	Saya membaca berita untuk mendapatkan informasi atas suatu peristiwa atau fenomena.	X1
			Saya membaca berita untuk memuaskan keingintahuan saya atas suatu peristiwa atau fenomena.	X2
Identitas Pribadi		<ul style="list-style-type: none"> - Khalayak mencari media untuk dapat membantunya memahami diri. - Khalayak ingin menemukan model perilaku dalam media. - Khalayak 	Saya membaca berita untuk dapat membantu saya memahami diri.	X3
			Saya membaca berita untuk menemukan model perilaku dalam media.	X4
			Saya membaca berita untuk menemukan media yang dapat	X5

		mencari media yang dapat menunjang nilai-nilai pribadi.	menunjang nilai-nilai pribadi.	
Integrasi dan Interaksi Sosial		<ul style="list-style-type: none"> - Khalayak mencari berita untuk mendapatkan bahan pembicaraan. - Khalayak membaca berita untuk membantu berinteraksi dengan lingkungan sosial. 	Saya membaca berita untuk mendapatkan bahan pembicaraan.	X6
			Saya membaca berita agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sosial.	X7
Hiburan		<ul style="list-style-type: none"> - Khalayak membaca berita untuk keluar dari kepenatan. - Khalayak membaca berita untuk mendapatkan hiburan. 	Saya membaca berita untuk melepaskan rasa penat.	X8
			Saya membaca berita sebagai sarana hiburan.	X9

Tabel 3.2 Operasionalisasi Variabel *Gratification Obtained* Berita Komik

Konsep	Dimensi	Indikator	Item	No.
Tingkat Kepuasan Khalayak	Informasi	<ul style="list-style-type: none"> - Khalayak mencari berita untuk mendapatkan informasi. - Khalayak mencari berita untuk memuaskan keingintahuannya. 	Setelah membaca berita komik di <i>Lokadata.id</i> , saya mendapatkan informasi atas suatu peristiwa atau fenomena.	Y1
			Setelah membaca berita komik di <i>Lokadata.id</i> , saya dapat memuaskan keingintahuannya atas suatu peristiwa atau fenomena.	Y2
	Identitas Pribadi	<ul style="list-style-type: none"> - Khalayak mencari media untuk dapat membantunya memahami diri. - Khalayak ingin menemukan model perilaku dalam media. 	Setelah membaca berita komik di <i>Lokadata.id</i> , saya dapat terbantu untuk memahami diri.	Y3
			Setelah membaca berita komik di <i>Lokadata.id</i> , saya menemukan model perilaku dalam media.	Y4
			Setelah membaca	Y5

		- Khalayak mencari media yang dapat menunjang nilai-nilai pribadi.	berita komik di <i>Lokadata.id</i> , saya menemukan media yang dapat menunjang nilai-nilai pribadi.	
Integrasi dan Interaksi Sosial		- Khalayak mencari berita untuk mendapatkan bahan pembicaraan.	Setelah membaca berita komik di <i>Lokadata.id</i> , saya mendapatkan bahan pembicaraan.	Y6
		- Khalayak membaca berita untuk membantu berinteraksi dengan lingkungan sosial.	Setelah membaca berita komik di <i>Lokadata.id</i> , saya dapat berinteraksi dengan lingkungan sosial.	Y7
Hiburan		- Khalayak membaca berita untuk keluar dari kepenatan.	Setelah membaca berita komik di <i>Lokadata.id</i> , saya dapat melepaskan rasa penat.	Y8
		- Khalayak membaca berita untuk mendapatkan hiburan.	Saya merasa terhibur setelah membaca berita komik di <i>Lokadata.id</i> .	Y9

Tabel 3.3 Operasionalisasi Variabel Gratification Obtained Berita Teks

Konsep	Dimensi	Indikator	Item	No.
Tingkat Kepuasan Khalayak	Informasi	- Khalayak mencari berita untuk mendapatkan informasi.	Setelah membaca berita di media daring, saya mendapatkan informasi atas suatu peristiwa atau fenomena.	Z1
		- Khalayak mencari berita untuk memuaskan keingintahuannya.	Setelah membaca berita di media daring, saya dapat memuaskan keingintahuannya atas suatu peristiwa atau fenomena.	Z2
	Identitas Pribadi	- Khalayak mencari media untuk dapat membantunya memahami diri.	Setelah membaca berita di media daring, saya dapat terbantu memahami diri.	Z3
		- Khalayak ingin menemukan model perilaku dalam media.	Setelah membaca berita di media daring, saya menemukan model perilaku dalam media.	Z4

		- Khalayak mencari media yang dapat menunjang nilai-nilai pribadi	Setelah membaca berita di media daring, saya menemukan media yang dapat menunjang nilai-nilai pribadi.	Z5
Integrasi dan Interaksi Sosial		- Khalayak mencari berita untuk mendapatkan bahan pembicaraan.	Setelah membaca berita di media daring, saya mendapatkan bahan pembicaraan.	Z6
		- Khalayak membaca berita untuk membantu berinteraksi dengan lingkungan sosial.	Setelah membaca berita di media daring, saya dapat berinteraksi dengan lingkungan sosial.	Z7
Hiburan		- Khalayak membaca berita untuk keluar dari kepenatan.	Setelah membaca berita di media daring, saya dapat melepaskan rasa penat.	Z8

		- Khalayak membaca berita untuk mendapatkan hiburan.	Saya merasa terhibur setelah membaca berita di media daring.	Z9
--	--	--	--	----



3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dengan mengetahui teknik pengumpulan data, peneliti akan mendapatkan data sesuai dengan standar yang diterapkan (Sugiyono, 2013, p. 224). Cara pengumpulan data menurut Sugiyono (2013, p. 225) dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, angket, dokumentasi, atau gabungan dari keempat cara tersebut.

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan menggunakan sumber primer atau sumber sekunder. Sumber primer merupakan sumber yang secara langsung memberikan data kepada peneliti. Sementara, sumber sekunder adalah sumber yang secara tidak langsung memberikan data (Sugiyono, 2013, p. 225).

Peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan metode eksperimen. Peneliti memberikan *pre-test* dan *post-test* berupa angket tertutup. Angket atau kuesioner merupakan kumpulan pertanyaan yang harus dijawab atau diisi oleh responden sebagai langkah pengumpulan data penelitian (Kriyantono, 2006, p. 97). Dalam angket tertutup pertanyaan yang diberikan disertai alternatif jawaban dan responden memilih jawaban yang paling sesuai dengan realitas yang dialaminya (Kriyantono, 2006, p. 97). Angket tersebut diberikan kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Dalam penelitian sosial, ada beberapa skala sikap yang dapat digunakan, seperti Skala Likert, Skala Guttman, Rating Scale, dan Semantic Differential. Skala Likert dapat digunakan dalam penelitian yang mengukur sikap, pendapat,

dan persepsi seseorang ataupun sekelompok orang atas suatu fenomena sosial (Sugiyono, 2013, p. 93).

Peneliti menggunakan Skala Likert yang dibagi menjadi lima skala dengan skor tiap skala berbeda-beda.

- Sangat Setuju (SS) 5
- Setuju (S) 4
- Netral (N) 3
- Tidak Setuju (TS) 2
- Sangat Tidak Setuju (STS) 1

3.6 Teknik Pengukuran Data

3.6.1 Uji Validitas

Kriyantono (2006, p. 283) mengutip pendapat Singarimbun & Effendi bahwa uji validitas dibagi menjadi validitas rupa, validitas prediktif, validitas konstruksi, dan validitas isi, serta validitas eksternal. Penelitian ini akan menggunakan validitas konstruksi untuk menguji bahwa instrumen penelitian berkaitan secara logis dengan konsep. Dalam hal ini, konsep tingkat kepuasan khalayak. Arikunto memberikan beberapa langkah pengujian, yakni, mendefinisikan konsep yang diukur secara operasional, lalu mengujicobakan alat ukur kepada sejumlah responden, dan menghitung nilai korelasi antardata pada tiap pertanyaan dan skor total dengan rumus *product moment* (Kriyantono, 2006, p. 285). Rumus *product moment*:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Sumber: Kriyantono (2014, p. 146)

r_{xy} : koefisien korelasi

X : skor pertanyaan setiap nomor

Y : jumlah skor total

N : jumlah responden

Pertanyaan penelitian dinyatakan valid apabila r hitung lebih besar dari r tabel, sehingga alat ukur tersebut dapat digunakan untuk mengukur variabel yang ditentukan (Sugiyono, 2013, p. 121).

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Pre-test Kelompok A Variabel *Gratification Sought*

Indikator	R-hitung	R-tabel	Keterangan
X1	0,462	0,4438	Valid
X2	0,512		Valid
X3	0,588		Valid
X4	0,474		Valid
X5	0,722		Valid
X6	0,756		Valid
X7	0,720		Valid
X8	0,504		Valid
X9	0,378		Invalid

Sumber: Olahan Peneliti

Berdasarkan uji validitas Pre-test Variabel *Gratification Sought* berita komik pada tabel 3.4 menunjukkan bahwa sebagian besar indikator pada variabel ini valid yang diukur dari nilai R-hitung lebih besar dari nilai r-tabel (0,4438). Namun, pada item X9 dinyatakan tidak valid karena r hitung lebih kecil dari r tabel.

U M M N
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Post-test Kelompok A Variabel *Gratification Obtained* Berita Komik

Indikator	R-hitung	R-tabel	Keterangan
Y1	0,430	0,4438	Invalid
Y2	0,555		Valid
Y3	0,558		Valid
Y4	0,371		Invalid
Y5	0,572		Valid
Y6	0,637		Valid
Y7	0,629		Valid
Y8	0,619		Valid
Y9	0,500		Valid

Sumber: Olahan Peneliti

Berdasarkan uji validitas Post-test Variabel *Gratification Obtained* berita komik pada tabel 3.5 menunjukkan bahwa sebagian besar indikator pada variabel ini valid yang diukur dari nilai R-hitung lebih besar dari nilai r tabel. Namun, pada item Y1 dan Y4 dinyatakan tidak valid karena r hitung lebih kecil dari r tabel.

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

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Pre-test Kelompok B Variabel *Gratification Sought*

Indikator	R-hitung	R-tabel	Keterangan
X1	0,575	0,4438	Valid
X2	0,827		Valid
X3	0,739		Valid
X4	0,470		Valid
X5	0,655		Valid
X6	0,331		Invalid
X7	0,573		Valid
X8	0,682		Valid
X9	0,637		Valid

Sumber: Olahan Peneliti

Berdasarkan uji validitas Pre-test Kelompok B Variabel *Gratification Sought* berita teks pada tabel 3.6 menunjukkan bahwa sebagian besar indikator pada variabel ini valid yang diukur dari nilai R-hitung lebih besar dari nilai r-tabel. Namun, pada item X6 dinyatakan tidak valid karena r hitung lebih kecil dari r tabel.

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

Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Post-test Variabel *Gratification Obtained* Berita Teks

Indikator	R-hitung	R-tabel	Keterangan
Z1	0,406	0,4438	Invalid
Z2	0,576		Valid
Z3	0,793		Valid
Z4	0,333		Invalid
Z5	0,708		Valid
Z6	0,690		Valid
Z7	0,693		Valid
Z8	0,813		Valid
Z9	0,752		Valid

Sumber: Olahan Peneliti

Berdasarkan uji validitas Post-test Variabel *Gratification Obtained* berita teks pada tabel 3.7 menunjukkan bahwa sebagian besar indikator pada variabel ini valid yang diukur dari nilai R-hitung lebih besar dari nilai r-tabel. Namun, pada item Z1 dan Z4 dinyatakan tidak valid karena r hitung lebih kecil dari r tabel.

U M N
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

3.6.2 Uji Reliabilitas

Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila digunakan berulang kali oleh peneliti yang sama bahkan berbeda akan menghasilkan hasil yang relatif konsisten (Kriyantono, 2006, p. 278). Reliabilitas dipengaruhi oleh hasil pengukuran yang sebenarnya (*true score*) dan kesalahan pengukuran (*measurement error*) (Kriyantono, 2006, p. 279).

Dalam penelitian ini digunakan metode Alpha Cronbach. Apabila nilai koefisien Alpha Cronbach lebih besar dari 0,60, maka dinyatakan reliabel.

Rumus Alpha Cronbach:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

k : mean kuadrat antara subyek

$\sum s_i^2$: mean kuadrat kesalahan

s_t^2 : varians total

Rumus varians total dan varians item:

$$s_t^2 = \frac{\sum x_i^2}{n} - \frac{(\sum x_i)^2}{n^2}$$

$$s_i^2 = \frac{JK_i}{n} - \frac{JK_s}{n^2}$$

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

JK_i : jumlah kuadrat seluruh skor item

JK_s : jumlah kuadrat subjek

n : skor pertanyaan setiap nomor

n : jumlah responden

Tabel 3.8 Nilai Alpha Cronbach

Nilai Alpha Cronbach	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: Olahan Peneliti

Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas

Kelompok	Cronbach Alpha	Keterangan
Pre-Test A	0,752	Reliabel
Pre-Test B	0,777	Reliabel
Post-Test A	0,690	Reliabel
Post-Test B	0,853	Sangat reliabel

Sumber: Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel 3.9 uji reliabilitas diperoleh bahwa variabel penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang baik dengan nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60, sehingga instrumen penelitian dapat disimpulkan reliabel untuk digunakan.

3.7 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2014, p. 206) analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih nama yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan. Analisis data dilakukan agar hasil penelitian dapat dengan mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Untuk menganalisis tingkat kepuasan khalayak, perlu dilihat kesenjangan antara *gratification sought* dan *gratification obtained*. Apabila dalam hasil penghitungan nilai mean GS lebih kecil dari nilai mean GO, maka disimpulkan khalayak terpuaskan dan sebaliknya. Namun, sebelumnya, data hasil eksperimen peneliti olah dalam uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Pada uji normalitas, apabila data terdistribusi normal dapat dilanjutkan dengan uji *paired sample t-test* untuk uji hipotesis dan apabila data tidak terdistribusi normal dapat dilanjutkan dengan uji wilcoxon.