

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

Waktu yang digunakan untuk melakukan dan menjalankan penelitian ini akan dilaksanakan sejak tanggal dikeluarkannya surat keterangan izin dalam melakukan penelitian dalam kurun waktu kurang lebih 3 Bulan, 1 Bulan untuk pengumpulan data, dan 2 bulan pengolahan data yang meliputi penyajian dalam bentuk skripsi dan proses bimbingan skripsi tersebut. Tempat penelitian akan dilaksanakan di Wilayah Tangerang Selatan tepatnya akan melakukan survey kepada *followers* @pmid_tangsel yang menonton pertandingan Real Madrid di *Champions League*. Pengambilan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner secara *online* menggunakan *google form*. Waktu dari penelitian dimulai dari 13 Maret sampai 26 Juni 2023.

3.2 PENDEKATAN PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2019) Kuantitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada data penelitian positivistik atau data konkret yang dapat diukur dengan menggunakan statistik. Pendekatan penelitian kuantitatif ditujukan untuk menjawab permasalahan yang ada melalui angka-angka dan analisis berupa statistik.

Penelitian ini menggunakan populasi atau sampel tertentu yaitu *followers* Instagram @pmid_tangsel yang menonton dan tidak menonton pertandingan *Champions League* Real Madrid. Metode kuantitatif yang digunakan dirasa sesuai dengan hipotesis yang telah dibuat.

3.3 METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode survei. Metode ini digunakan untuk pengumpulan data dari tempat tertentu terutama *followers* Instagram @pmid_tangsel yang menonton pertandingan *Champions League* Real Madrid untuk mengetahui pengaruh motif menonton. Metode survei ini mendapatkan data yang alami atau fakta bukan buatan misalnya dengan mengedarkan kuisisioner.

Metode penelitian ini termasuk ke dalam penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan data, baik dalam bentuk tabel maupun grafik, mencari rata-rata (mean), nilai tengah (median), standar deviasi dan lain.

3.4 VARIABEL DEFINISI DAN OPERASIONAL VARIABEL

A. Variabel

Menurut (Sugiyono, 2019) Variabel sendiri adalah Suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang,obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua macam variable pada penelitian ini yaitu,

- 1) Variabel Bebas (*Independent*) Variabel Bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab berubah atau timbulnya variabel dependen. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah Pengaruh Terpaan Program *Champions League*.
- 2) Variabel Terikat (*Dependent*) Variabel Terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah Motif Menonton (McQuail, 2018).
 - a. Motif Informasi
 - b. Motif Identitas Pribadi
 - c. Motif Integrasi
 - d. Motif Hiburan

B. Definisi Oprasional Variabel

Definisi operasional variable adalah seperangkat petunjuk yang lengkap tentang apa yang harus diamati dan mengukur suatu variabel atau konsep untuk menguji kesempurnaan (Sugiyono, 2019). Adapun variabel beserta operasionalnya dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 3. 1 Definisi operasional & Indikator variabel

Variabel	Dimensi	Indikator
X: Tayangan <i>Champions League Real Madrid</i>	1. Frekuensi menonton	<ul style="list-style-type: none"> a. Menonton ulang setiap pertandingan Liga Champions b. Mengikuti setiap tahapan yang ada di kompetisi Liga Champions. c. Program Liga Champions membuat penonton selalu ingin melihat acara tersebut.
	2. Durasi Menonton	<ul style="list-style-type: none"> a. Durasi pertandingan tidak membuat saya merasa bosan. b. Penonton selalu menyaksikan pertandingan hingga selesai. c. Penonton tetap menyaksikan tayangan Liga Champions walaupun berdurasi panjang
	3. Perhatian terhadap tontonan	<ul style="list-style-type: none"> a. Penghayatan terhadap tontonan b. Permainan yang menarik dari tayangan <i>UEFA Champions League</i> membuat penonton selalu ingin melihat acara tersebut. c. Tampilan dari tayangan Liga Champions selalu menarik perhatian penonton.

Variabel	Dimensi	Indikator
Y : Motif Menonton	1. Motif Informasi	<p>a. Penonton mendapatkan informasi terkait pertandingan Liga Champions.</p> <p>b. Penonton mendapatkan perkembangan hasil dari pertandingan Liga Champions klub Real Madrid.</p> <p>c. Penonton mendapatkan informasi terkait perkembangan Real Madrid selama bertanding di Liga Champions.</p>
	2. Motif Identitas Pribadi	<p>a. Ketika menonton Liga Champions Penonton merasakan perasaan yang menyenangkan.</p> <p>b. Penonton merasa sangat bersemangat dari segi fisik maupun moral dalam mendukung Real Madrid bertanding di turnamen <i>UEFA Champions League</i>.</p> <p>c. Penonton mengetahui hasil pertandingan Liga Champions</p> <p>d. Penonton merasa senang dengan hasil yang diraih Real Madrid bertanding di turnamen Liga Champions.</p>

	3. Motif Integrasi	<p>a. Merasa bangga ketika mendukung klub Real Madrid saat bertanding di Liga Champions.</p> <p>b. Penonton memberikan dukungan untuk Real Madrid dengan antusias sepanjang pertandingan <i>UEFA Champions League</i> berlangsung.</p> <p>c. Penonton menyiapkan tema-tema chants (lagu dukungan) untuk Real Madrid dengan sangat baik untuk dibawa ke dalam acara nonton bareng <i>UEFA Champions League</i>.</p>
	4. Motif Hiburan	<p>a. Program <i>UEFA Champions League</i> memberikan dorongan moral serta semangat bagi pendukungnya.</p> <p>b. Program <i>UEFA Champions League</i> memberikan kesan seru di dalam penayangannya.</p> <p>c. Program <i>UEFA Champions League</i> merupakan kejuaraan paling</p>

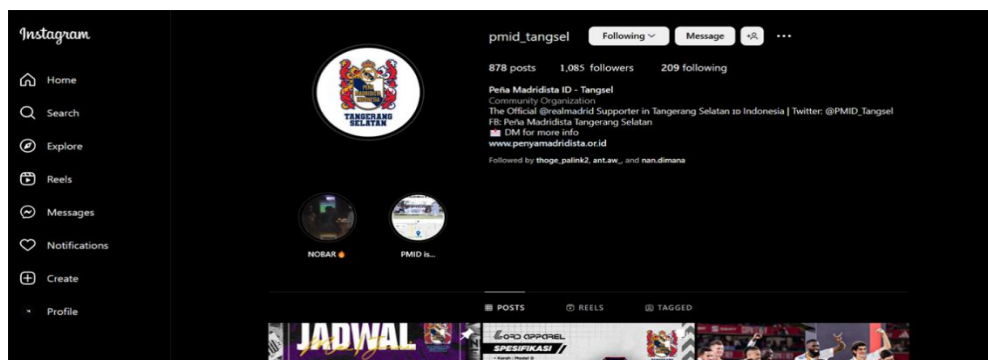
		<p>prestisius diantara seluruh kompetisi sepakbola di benua Eropa</p> <p>d. Program UEFA <i>Champions League</i> memberikan tontonan yang berkualitas dari segi audiovisual.</p>
--	--	--

3.5 POPULASI DAN SAMPEL

A. Populasi

Populasi ialah wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek atau objek yang mempunyai kuantitas serta karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2019 : 130). Populasi dari penelitian adalah *Followers* Instagram @pmid_tangsel dengan karakteristik populasi yang berjumlah 1.085 pengikut pada akun Instagram tersebut.

Gambar 3. 1 Tangkapan Layar Profil akun Instagram @pmid_tangsel



Sumber : Instagram, diakses pada 28 Februari 2023, pukul 14.22

B. Sampel

Sampel ialah faktor dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2019 :131). *Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sample yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sample. Sample pada penelitian ini akan menggunakan metode *probability sampling* dengan teknik *sample random sampling*. Pertimbangan peneliti dalam mengambil sampel ini sebagai berikut:

1. Mengetahui klub Real Madrid.

2. Menjadi *Followers* Instagram @pmid_tangsel.
3. Menonton tayangan pertandingan *Champions League* di tahun 2022.

Untuk memenuhi persyaratan tersebut maka dalam menentukan jumlah sampel, maka dari itu penentuan jumlah sampel digunakan rumus Taro Yamane agar mendapat ukuran populasi dan batas kesalahan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{Nd^2 + 1}$$

$$n = \frac{1085}{1085 (10\%)^2 + 1}$$

$$n = \frac{1085}{1085(0,01) + 1}$$

$$n = \frac{1085}{11,85}$$

$$n = 91,56$$

$$= 92 \text{ (dibulatkan)}$$

n = jumlah sampel yang akan diambil

N = jumlah populasi

d = persentasi kelonggaran/ketidaktelitian (10%)

3.6 PENGUKURAN DAN PENGAMATAN VARIABEL PENELITIAN

Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian untuk menyatakan tanggapan dari responden terhadap setiap pernyataan yang diberikan yaitu menggunakan Skala Likert. Skala disusun dalam bentuk pernyataan dan diikuti oleh respon yang menunjukkan tingkatan. (Widoyoko, 2016 : 104) Jawaban setiap item komponen yang menggunakan Skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negative dan jawaban itu dapat diberi skor sebagai berikut :

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Netral

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Untuk mempermudah dalam penelitian ini hanya akan menggunakan Skala Likert dengan menggunakan model lima pilihan (skala lima). Melalui skala Likert tersebut, nantinya seluruh pernyataan yang akan dijawab oleh responden akan dihitung pada setiap bobotnya lalu dijumlahkan secara keseluruhan untuk mengetahui nilai dari setiap responden dan dapat dijadikan skor penilaian terhadap variabel – variabel pada penelitian.

3.7 TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data adalah suatu langkah yang dinilai strategis dalam penelitian, karena mempunyai tujuan yang utama dalam memperoleh data. (Sugiyono, 2019:193). Dalam penelitian ini terdapat dua teknik pengumpulan data yaitu data primer dan data sekunder.

A. Data Primer

Data primer pada penelitian ini akan diambil dari angket (Kuesioner) yang akan dibagikan kepada responden. Angket atau kuesioner sendiri adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi sejumlah pertanyaan ataupun pernyataan tertulis yang

harus dijawab oleh para responden Dalam proses pengumpulan data. Peneliti menyebarkan kuesioner dengan cara *online* yaitu menggunakan *google form* yang nanti link akan dibagikan kepada responden lalu responden tersebut akan mengisi kuesioner melalui *google form* tersebut.

B. Data Sekunder

Data sekunder yang dikumpulkan berisikan informasi dan teori-teori yang digunakan untuk mendukung penelitian berasal dari buku-buku tentang komunikasi, internet, penelitian sebelumnya berupa skripsi, jurnal dan hasil laporan yang berhubungan dengan komunikasi massa , motif penggunaan media, televisi , dan tayangan program , serta data yang diperoleh dari *website-website* resmi yang tentunya membahas teori yang relevan dengan penelitian ini.

3.8 TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data merupakan sebuah kegiatan dimana setelah data yang kita sebar kepada seluruh responden diproses (Sugiyono, 2019). Analisis data sendiri adalah pengelompokkan sebuah data berdasarkan variable dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel yang diteliti oleh peneliti.

A. Uji Regresi Linear Sederhana

Peneliti sendiri menggunakan Uji Regresi Linier Sederhana yang Menurut Sugiyono (2019) Analisis regresi membantu dalam memprediksi berapa nilai variabel dependen kepada nilai variabel independen yang dimanipulasi. Dalam penelitian ini analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh tayangan *Champions League* Real Madrid (X) terhadap variabel Motif Menonton (Y) dan dirumuskan menggunakan rumus sebagai berikut;

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat dalam penelitian (Motif Menonton)

a = Nilai konstan

b = Koefisien regresi yang merupakan peningkatan dan penurunan variabel yang didasarkan oleh variabel independent. Bila mengalami kenaikan maka b (+) dan sebaliknya bisa ngalami penurunan maka b (-).

X = Nilai variabel *independent* (Pengaruh Tayangan Program *Champions League* Real Madrid)

B. Uji Hipotesis

Pengujian data yang telah ditemukan tentang pengaruh variabel X terhadap variabel Y dalam penelitian ini dapat dilakukan uji hipoteis. Pengujian tersebut menggunakan uji t dengan rumus:

$$t = \frac{\sqrt{(n - 2)}}{\sqrt{(1 - r^2)}}$$

Keterangan:

r = Koefisien korelasi antar X dan Y

n = Jumlah sampel dalam penelitian

Dengan demikian dapat diambil keputusan

Jika thitung > ttabel H0 ditolak dan H1 diterima (memiliki pengaruh).

Jika thitung < ttabel H0 diterima dan H1 ditolak (tidak memiliki pengaruh).

3.9 Uji Validitas dan Reliabilitas Data

A. Uji Validitas

Validitas merupakan keadaan yang menggambarkan apakah instrumen yang yang kita gunakan mampu mengukur apa yang akan kita ukur. Hasil yang diperoleh dari uji validitas adalah suatu instrumen yang valid atau sah.

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

Keterangan:

r = Koefisien korelasi variabel bebas dan variabel terikat

n = Banyaknya sampel

X = Skor tiap item

Y = Skor total variabel

Pengukuran uji validitas dilakukan dengan menguji tiap butir pernyataan yang diajukan kepada 30 responden pengikut akun @pmid_tangsel yang sesuai dengan karakteristik yang dibutuhkan dengan menggunakan signifikansi sebesar 10%. Dalam pengujian ini menggunakan IBM SPSS (*Statistic Package for Social Science*) versi 23.

Kriteria pengujian:

- a. Jika r hitung $>$ r table, maka instrument valid Jika r hitung $<$ r table, maka instrument tidak valid.
- b. Jika probabilitas (sig) $<$ α , maka instrument valid Jika probabilitas (sig) $>$ α , maka instrument tidak valid.
- c. Pengujian validitas instrument dilakukan melalui program SPSS.
- d. Penjelasan kesimpulan dari butir 1 dan 2 dengan membandingkan antara r hitung dengan r table dan probabilitas (sig) dengan r table, maka akan disimpulkan instrumen tersebut dinyatakan valid atau sebaliknya.

A. Hasil Uji Validitas Variabel (X)

Hasil uji validitas Variabel X “Terpaan Program *Champions League*” disajikan pada tabel dibawah ini

Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas Variabel X

No	Pernyataan	rtabel	rhitung	Keterangan
1	X1	0,306	0,612	VALID
2	X2	0,306	0,743	VALID
3	X3	0,306	0,804	VALID

4	X4	0,306	0,700	VALID
5	X5	0,306	0,815	VALID
6	X6	0,306	0,730	VALID
7	X7	0,306	0,771	VALID
8	X8	0,306	0,748	VALID
9	X9	0,306	0,739	VALID

Sumber : Hasil Perhitungan 12 Juni 2023 IBM SPSS 23

Perhitungan Uji Validitas menggunakan IBM SPSS 23 terhadap sembilan butir item variable X “Terpaan Program *Champions League*” dinyatakan **Valid** dikarenakan $r_{hitung} > 0,306(r_{tabel})$.

a. Hasil Uji Validitas Variabel (Y)

Hasil uji Validitas variable Y “Motif Menonton” dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas Variabel Y

No	Pernyataan	Rtabel	rhitung	Keterangan
1	Y1	0,306	0,682	VALID
2	Y2	0,306	0,752	VALID
3	Y3	0,306	0,672	VALID
4	Y4	0,306	0,894	VALID
5	Y5	0,306	0,956	VALID
6	Y6	0,306	0,714	VALID
7	Y7	0,306	0,690	VALID
8	Y8	0,306	0,872	VALID
9	Y9	0,306	0,956	VALID
10	Y10	0,306	0,789	VALID
11	Y11	0,306	0,814	VALID
12	Y12	0,306	0,956	VALID
13	Y13	0,306	0,840	VALID
14	Y14	0,306	0,920	VALID

Sumber : Hasil Perhitungan 12 Juni 2023 IBM SPSS 23

Berdasarkan perhitungan Uji Validitas melalui *software IBM SPSS versi 23*. Keempat belas item pernyataan variabel motif menonton dinyatakan Valid karena $r_{hitung} > 0,306(r_{tabel})$.

B. Uji Reliabilitas

Setelah kuesioner yang dibuat, penelitian ini dinyatakan valid maka selanjutnya adalah uji reliabilitas. Uji ini dilakukan pada pernyataan-pernyataan yang valid. Dan guna dari uji ini adalah mengetahui sejauh mana pengukuran terhadap subjek yang sama. Sedangkan menurut (Sugiyono, 2019) pengujian untuk bertujuan untuk mengetahui sejauh mana mengukur dan menghasilkan hasil yang relative konsisten apabila subjeknya sama. Dalam penelitian ini pernyataan yang sudah di uji validitas akan ditentukan reabilitas dengan kriteria; Penelitian ini menggunakan formula Cronbach Alpha (Sugiyono,2019) diukur berdasarkan akalan alpha 0 sampai 1.

- a. Jika r_{alpha} positif atau $> r_{tabel}$ maka pernyataan reliabel
- b. Jika r_{alpha} negatif atau $< r_{tabel}$ maka pernyataan tidak reliabel.

Dan jika skala tersebut dikelompokan dalam lima kelas dengan ukuran yang sama, maka ukuran tersebut dapat di interpretasikan dibawah ini:

Alpha	Tingkat Reliabilitas
0,00 – 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

Menurut (Sugiyono:2019) suatu item dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach Alpha $> 0,6$.

a. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Cronbach's Alpha	N of Items
0,895	9

Berdasarkan perhitungan melalui aplikasi *IBM SPSS versi 23* menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* pada Variabel X adalah 0,895. Berdasarkan pada kriteria yang dijelaskan di atas akan nilai lebih dari 0,6 dan mendapati angka 0,8.

b. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

Cronbach's Alpha	N of Items
0,958	14

Berdasarkan perhitungan melalui aplikasi *IBM SPSS versi 23* menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* pada Variabel X adalah 0,958. Berdasarkan pada kriteria yang dijelaskan di atas dan pernyataan tersebut dinyatakan **sangat reliabel** dikarenakan nilai lebih dari 0,6 dan mendapati angka 0,9.