

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Jenis Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, di mana menekankan pada empat hal yang dicari dari hubungan-hubungan variabel penelitian, yaitu persoalan hubungan-hubungan, pengaruh, perbedaan, dan identifikasi (Bungin, 2009 : 315).

Dengan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif eksplanatoris, yaitu menggambarkan fakta atau objek yang peneliti amati.

Dalam penelitian ini peneliti ingin melihat adakah hubungan tayangan *variety show The Return of Superman* terhadap minat menonton.

#### **3.2. Lokasi Penelitian**

Peneliti menggunakan pertimbangan praktis terkait dengan mempertimbangkan alokasi, pendanaan, dan juga kemudahan dalam memperoleh data, sehingga peneliti memilih lokasi di UKSW dengan alasan penelitian ini dilakukan dalam lingkup kampus UKSW Salatiga di mana di dalam kampus UKSW Salatiga terdapat mahasiswa dan mahasiswi yang tentunya tinggal di Kos yang biasanya tidak memiliki televisi dan pasti membutuhkan hiburan, maka mereka mencari tontonan yang menarik..

#### **3.3. Unit Amatan dan Unit Analisis**

Peneliti menetapkan yang menjadi unit amatan dalam penelitian ini adalah *audience* yang menonton tayangan *The Return of Superman*. Sedangkan unit analisa yang peneliti tetapkan adalah hubungan tayangan *The Return of Superman* terhadap minat menonton.

### **3.4. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel**

#### **3.4.1. Populasi**

Populasi merupakan generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009:80). Populasi yang peneliti gunakan adalah yang mengetahui tayangan *The Return of Superman*, dari awal tayangan tersebut ditayangkan hingga sekarang.

#### **3.4.2. Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel**

Sampel adalah sebagian anggota yang terdiri dari populasi yang dipilih. Teknik penentuan sampel ini menggunakan teknik *purposive sampling* di mana teknik ini diambil dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang dipilih adalah orang-orang yang paham tentang tayangan *variety show The Return of Superman*.

Dikarenakan jumlah populasi tidak diketahui secara pasti maka penarikan sampel yang digunakan menurut Roscoe dalam buku *Research Methods for Business* (1982: 253) memberikan saran ukuran sampel dalam penelitian antara 30 sampai dengan 500. Peneliti membatasi jumlah populasi yang belum diketahui secara pasti ini pada Mahasiswa Universitas Kristen Satya maka dalam penelitian ini jumlah sampel yang digunakan adalah 50 sampel (responden). Hal ini mengacu pada pernyataan Sugiyono (2005) bahwa ukuran sampel yang layak dalam penelitian serta syarat penelitian hipotesis adalah minimal 30 orang.

### **3.5. Metode Pengumpulan Data**

#### **3.5.1. Jenis Data**

##### **1) Data Primer**

Data ini diperoleh melalui penyebaran kuesioner yang akan dibagikan kepada mahasiswa penonton tayangan *The Return of Superman* di Universitas Kristen Satya Wacana.

##### **2) Data Sekunder**

Data ini diperoleh dari buku maupun literatur yang tersedia, lalu studi pustaka serta jurnal yang telah diteliti orang lain sebelumnya untuk mendukung penelitian.

#### **3.5.2. Teknik Pengumpulan Data**

Data penelitian ini didapatkan dari mahasiswa mengetahui tayangan *The Return of Superman*, dari awal tayangan tersebut ditayangkan hingga sekarang melalui metode penyebaran kuesioner, kuesioner menurut Sugiyono (2008 : 199):

*“Angket atau kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab”.*

Tujuan peneliti dalam penyusunan kuesioner untuk memperbaiki bagian yang dianggap kurang tepat untuk diterapkan dalam pengambilan data terhadap responden.

### **3.6. Identifikasi Variabel dan Indikator Penelitian**

#### **3.6.1. Identifikasi Variabel**

Dalam menentukan variabel penelitian merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian. Variabel Penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk

dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011:38). Variabel penelitian terdiri dari:

❖ **Variabel Bebas**

Variabel bebas (independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen atau terikat (Sugiyono, 2011: 39). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah daya tarik tayangan *variety show The Return of Superman*.

❖ **Variabel Terikat**

Variabel terikat (dependen) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2011:40). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat menonton pada mahasiswa yang mengetahui tayangan *The Return of Superman*, dari awal tayangan tersebut ditayangkan hingga sekarang.

### 3.6.2. Indikator Variabel Penelitian

❖ **Variabel X**

Indikator variabel bebas X: Indikator Tayangan *Variety show The Return of Superman* yang peneliti akan gunakan indikator variabel X dalam Jurnal oleh Devina Hermanto, dengan judul Pengaruh Tayangan *Variety show Running Man* terhadap Perubahan Perilaku, dan kemudian disesuaikan dengan penelitian penulis indikator yang terkait adalah:

- Frekuensi Menonton
- Pemain ayah dan anak
- Tingkah laku
- Bintang Tamu
- Lokasi Shooting & budaya yang menarik

### ❖ Variabel Y

Indikator variabel terikat Y: Indikator Minat menonton yang mendukung penelitian pada variabel terikat, yang ditemukan (Saiful S,2009), yaitu:

- Kognitif
- Afektif
- *Behavior*

### 3.7. Skala Pengukuran

Skala pengukuran menggunakan Skala *Likert* yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2001: 93). Bentuk akhir analisis Skala Likert meletakkan posisi sikap seseorang ke dalam posisi masing-masing respon dengan cara menghitung berapa banyak setuju atau tidak setuju pada pernyataan tertentu.<sup>1</sup>

**Tabel 3.1**  
**Skala Likert**

| Penilaian Skala Likert | Nilai |
|------------------------|-------|
| Sangat Setuju          | 4     |
| Setuju                 | 3     |
| Tidak Setuju           | 2     |
| Sangat Tidak Setuju    | 1     |

Sumber: Purnomo,2014:35

Tulisan di atas merupakan, jawaban atau pilihan netral pada kuisioner dihilangkan dengan alasan adanya pilihan netral akan membuat

<sup>1</sup><http://tu.laporanpenelitian.com/2014/11/23.html>(diakses Kamis, 2 April 2015, pk. 22.22)

responden cenderung memilih jawaban tersebut untuk cari aman, terutama bagi mereka yang ragu-ragu akan jawabannya.

### 3.8. Hubungan antara Variabel Penelitian, Indikator Penelitian, dan Skala Pengukuran

**Tabel 3.2**  
**Hubungan antara Variabel Penelitian, Indikator Penelitian, dan Skala Pengukuran**

| Takrif Variabel  | Indikator                   | Item Instrumen  |   | Skala Pengukuran |
|--|-----------------------------|---|---|------------------|
|  |                             | <i>Favorable</i>  | <i>Unfavorable</i>  |                  |
| <b>Indikator Daya Tarik Tayangan Variety Show The Return of Superman (X)</b> | <b>Frekuensi Menonton :</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saya menghabiskan waktu 1- 2 jam untuk menonton tayangan ini.</li> <li>✓ Saya selalu menyiapkan waktu setiap minggunya untuk menonton tayangan tersebut</li> <li>✓ Saya menonton setiap episode tanpa melewatkan satu episode apapun</li> <li>✓ Saya mengulang setiap episode yang saya suka.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saya menonton ketika saya sempat atau memiliki waktu luang</li> <li>✓ Saya hanya menonton part tertentu di setiap episode</li> </ul>                         | <b>Ordinal</b>   |
|  | <b>Pemain ayah dan anak</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saya menyukai semua pemain dalam tayangan <i>The Return of Superman</i></li> <li>✓ Hanya satu atau beberapa pemain yang saya sukai (antara anak/ayah)</li> <li>✓ Saya hanya akan menonton jika itu pemain yang saya sukai.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saya tidak tahu siapa saja yang menjadi pemain dalam tayangan tersebut.</li> <li>✓ Saya tidak menyukai semua pemain, hanya sekedar menonton saja.</li> </ul> | <b>Ordinal</b>   |
|  | <b>Tingkah laku</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saya menyukai semua tingkah laku yang dilakukan pemain (Ayah/anak) dalam tayangan <i>The</i></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saya tidak menyukai anak kecil dalam</li> </ul>  | <b>Ordinal</b>   |

|  |  |   |  |                |
|--|--|---|--|----------------|
|  |  | <p><i>Return of Superman</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Setelah menonton, saya menjadi lebih memahami tingkah laku anak kecil</li> <li>✓ Tayangan <i>The Return of Superman</i> membuat saya menyukai anak kecil bahkan ingin mempunyai anak</li> <li>✓ Tingkah laku anak dan ayah ditampilkan tayangan tersebut menginspirasi kita dalam cara mendidik anak</li> </ul>   | <p>tayangan <i>The Return of Superman</i> karena tingkah laku mereka yang nakal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saya lebih menyukai anak kecil yang bukan menjadi pemain dalam <i>The Return of Superman</i></li> </ul> |                |
|  | <b>Bintang Tamu</b>                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saya menonton ketika bintang tamu tersebut, saya sukai.</li> <li>✓ Bintang tamu yang dihadirkan mempunyai pemahaman luas dan menyukai anak kecil</li> <li>✓ Bintang tamu yang dihadirkan sedang booming pada saat itu.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bintang tamu yang dihadirkan tidak saya ketahui</li> <li>✓ Bintang tamu yang dihadirkan tidak menyukai atau pun mengerti pemahaman apapun tentang anak kecil</li> </ul>                     | <b>Ordinal</b> |
|  | <b>Lokasi Shooting &amp; budaya yang menarik</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tayangan <i>The Return of Superman</i> membuat saya ingin mengetahui apapun tentang korea</li> <li>✓ Tayangan <i>The Return of Superman</i> membuat saya ingin mendatangi tempat yang mereka gunakan untuk <i>shooting</i></li> <li>✓ tayangan ini menunjukkan nilai kebudayaan harus ditanamkan atau diajarkan sejak kecil</li> <li>✓ Budaya mengajar anak pada tayangan ini mengubah atau</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tempat yang digunakan tidak pas untuk pemain (Ayah/anak).</li> <li>✓ Setelah menonton tidak membuat saya ingin pergi ke korea.</li> </ul>   | <b>Ordinal</b> |

|                                     |                 |  |   |                |
|-------------------------------------|-----------------|--|---|----------------|
|                                     |                 | memperbaharui cara pandang saya.   |   |                |
| <b>Indikator Minat Menonton (Y)</b> | <b>Kognitif</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tayangan tersebut memberikan pengetahuan baru tentang cara mengurus anak</li> <li>✓ Setelah menonton saya memiliki acuan dalam mendidik anak.</li> <li>✓ Saya menyukai dan percaya informasi yang diberikan sehingga saya selalu memanfaatkan waktu senggang dan menyediakan waktu untuk menonton <i>The Return of Superman</i></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tayangan tersebut menyampaikan informasi yang sudah saya ketahui</li> <li>✓ Tayangan ini tidak baik untuk ditonton karena memberikan pengaruh buruk</li> </ul>   | <b>Ordinal</b> |
|                                     | <b>Afektif</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saya menyukai anak-anak membuat saya menonton <i>The Return of Superman</i></li> <li>✓ Setelah menonton membuat saya ingin berada pada situasi yang sama</li> <li>✓ Jika saya memiliki anak saya akan mengikuti pengajaran dalam tayangan <i>The Return of Superman</i></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Setelah melihat tayangan membuat saya tidak menyukai anak kecil</li> <li>✓ Saya menonton untuk hiburan tidak berpengaruh apapun dengan saya</li> </ul>   | <b>Ordinal</b> |
|                                     | <b>Behavior</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saya mengikuti kegiatan pemain <i>The Return of Superman</i> melalui forum atau media sosial mereka</li> <li>✓ Setelah menonton membuat saya, memberikan perhatian khusus dalam mendidik anak</li> <li>✓ Setelah menonton membuat saya membeli sesuatu yang berhubungan dengan pemain (ayah/anak)</li> <li>✓ Saya menguasai beberapa bahasa, budaya dan permainan yang ada di korea setelah menonton <i>The Return of Superman</i></li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saya hanya menonton <i>The Return of Superman</i> tidak membuat saya mengikuti kegiatan pemain (Anak/ayah)</li> <li>✓ Tayangan <i>The Return of Superman</i> tidak bermanfaat apapun untuk saya</li> </ul> | <b>Ordinal</b> |

### **3.9. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel X atau independen adalah tayangan *The Return of Superman* dan variabel Y atau dependen adalah Minat menonton mahasiswa. Menurut Sugiyono (2012) analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh sumber terkumpul menggunakan statistik. Teknik analisa data yang digunakan adalah statistik deskriptif.

#### **3.9.1. Statistik Deskriptif**

Menurut Sugiyono (2003:11) penelitian deskriptif penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen). Statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendiskripsikan karakteristik responden

#### **3.9.2. Analisis Korelasi**

Metode Korelasi bertujuan meneliti sejauh mana variasi pada satu faktor berkaitan dengan variasi pada faktor lain (Jalaluddin, 2012:27). Metode Korelasional digunakan untuk 1) Mengukur hubungan di antara berbagai variabel, 2) meramalkan variable tak bebas dari pengetahuan kita tentang variable bebas, dan 3) Meratakan jalan untuk membuat rancangan penelitian eksperimental (Jalaluddin, 2012:31).

Untuk melakukan kemudahan interpretasi mengenai kekuatan hubungan antara dua variabel penulis memberikan kriteria sebagai berikut (Sarwono:2006):

**Tabel 3.3**  
**Koefisien Korelasi**

|                 |   |
|-----------------|---|
| 0               | Tidak ada korealsi antaran dua variabel |
| $> 0 - 0,25$    | Korelasi sangat lemah                   |
| $> 0,25 - 0,50$ | Korelasi cukup                          |
| $> 0,5 - 0,75$  | Korelasi kuat                           |
| $> 0,75 - 0,99$ | Korelasi sangat kuat                    |
| 1               | Korelasi sempurna                       |

*Sumber: Purnomo,2014:112*

Untuk melakukan interpretasi kekuatan hubungan antara dua variabel dilakukan dengan melihat angkat koefisien korelasi hasil perhitungan dengan menggunakan kriteria, sebagai berikut:

- a) Jika angka koefisien korelasi menunjukkan 0, maka kedua variabel tidak mempunyai hubungan.
- b) Jika angka koefisien korelasi mendekati 1, maka kedua variabel mempunyai hubungan semakin kuat.
- c) Jika angka koefisien korelasi mendekati 0, maka kedua variabel mempunyai hubungan semakin lemah.
- d) Jika angka koefisien korelasi sama dengan 1, maka kedua variabel mempunyai hubungan linier sempurna positif.
- e) Jika angka koefisien korelasi sama dengan -1, maka kedua variabel mempunyai hubungan linier sempurna.

- **Uji Korelasi Spearman dan Kendall**

Teknik Korelasi yang digunakan adalah Uji Korelasi Spearman Rank dan Uji Korelasi Kendall Tau, Teknik korelasi ini digunakan untuk mencari koefisien korelasi antara data ordinal dan data ordinal lainnya. Teknik korelasi ini dapat digunakan dengan rumus;

$$Y_{ho} = 1 - \frac{6 \sum d^2}{N(N^2 - 1)}$$

Keterangan :

$Y_{ho}$  = koefisien korelasi *Rank Order*

$l$  = bilangan konstan

$6$  = bilangan konstan

$d$  = perbedaan antara pasangan jenjang

$N$  = jumlah individu dalam sampel

$\Sigma$  = sigma atau jumlah

### 3.9.3. Uji Validitas

Validitas ini merupakan suatu proses untuk menguji item pertanyaan dalam sebuah instrument dan merupakan ukuran seberapa cermat alat ukur tes melakukan fungsi ukurnya (Azwar, 1997:120). Uji Validitas ini menggunakan rumus Pearson yaitu :

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

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara x dan y

$x$  = nilai variabel bebas atau antara (preditor y)

$y$  = nilai variabel terikat

$\Sigma xy$  = jumlah product dari x dan y

Pengujian validitas butir menggunakan teknik *corrected item-total correlation*. Angka pada kolom *corrected item-total correlation* menunjukkan nilai r hasil. Dasar pengambilan keputusannya adalah (Santoso, 2001) :

- a) Jika r hasil positif, serta r hasil > r tabel, maka butir atau variabel tersebut valid.
- b) Jika r hasil tidak positif, serta r hasil < r tabel, maka butir atau variabel tersebut tidak valid.
- c) r-tabel diperoleh dari  $df = N-2 = 28$  ( 0,374 dengan taraf signifikansi 5% )

Setelah dilakukan uji validitas dengan menggunakan teknik *Pearson Correlation-Product Moment* dengan program SPSS 16, hasilnya adalah:

**Tabel 3.4****Tabel Uji Validitas Tayangan Variety Show The Return of Superman dengan  
Minat Menonton**

| <b>No.</b> | <b>Butir Pertanyaan</b>             | <b>r-Hasil</b> | <b>r-Tabel</b> | <b>Keterangan</b> |
|------------|-------------------------------------|----------------|----------------|-------------------|
| 1          | Butir 1 (Frekuensi Menonton)        | 0,753          | 0,374          | <b>VALID</b>      |
| 2          | Butir 2 (Frekuensi Menonton)        | 0,235          | 0,374          | TIDAK VALID       |
| 3          | Butir 3 (Frekuensi Menonton)        | 0,773          | 0,374          | <b>VALID</b>      |
| 4          | Butir 4 (Frekuensi Menonton)        | 0,791          | 0,374          | <b>VALID</b>      |
| 5          | Butir 5 (Frekuensi Menonton)        | 0,491          | 0,374          | <b>VALID</b>      |
| 6          | Butir 6 (Frekuensi Menonton)        | 0,096          | 0,374          | TIDAK VALID       |
| 7          | Butir 7 (Pemain Ayah & anak)        | 0,168          | 0,374          | TIDAK VALID       |
| 8          | Butir 8 (Pemain Ayah & anak)        | 0,510          | 0,374          | <b>VALID</b>      |
| 9          | Butir 9 (Pemain Ayah & anak)        | 0,506          | 0,374          | <b>VALID</b>      |
| 10         | Butir 10 (Pemain Ayah & anak)       | 0,639          | 0,374          | <b>VALID</b>      |
| 11         | Butir 11 (Pemain Ayah & anak)       | 0,455          | 0,374          | <b>VALID</b>      |
| 12         | Butir 12 (Tingkah Laku Ayah & Anak) | 0,586          | 0,374          | <b>VALID</b>      |
| 13         | Butir 13 (Tingkah Laku Ayah & Anak) | 0,591          | 0,374          | <b>VALID</b>      |
| 14         | Butir 14 (Tingkah Laku Ayah & Anak) | 0,722          | 0,374          | <b>VALID</b>      |

|    |   |        |       |              |
|----|---|--------|-------|--------------|
| 15 | Butir 15 (Tingkah Laku Ayah & Anak)                     | 0,652  | 0,374 | <b>VALID</b> |
| 16 | Butir 16 (Tingkah Laku Ayah & Anak)                     | 0,371  | 0,374 | TIDAK VALID  |
| 17 | Butir 17 (Tingkah Laku Ayah & Anak)                     | 0,193  | 0,374 | TIDAK VALID  |
| 18 | Butir 18 (Bintang Tamu)                                 | 0,665  | 0,374 | <b>VALID</b> |
| 19 | Butir 19 (Bintang Tamu)                                 | 0,236  | 0,374 | TIDAK VALID  |
| 20 | Butir 20 (Bintang Tamu)                                 | 0,656  | 0,374 | <b>VALID</b> |
| 21 | Butir 21 (Bintang Tamu)                                 | -0,074 | 0,374 | TIDAK VALID  |
| 22 | Butir 22 (Bintang Tamu)                                 | 0,415  | 0,374 | <b>VALID</b> |
| 23 | Butir 23 (Lokasi <i>Shooting</i> & Budaya yang Menarik) | 0,770  | 0,374 | <b>VALID</b> |
| 24 | Butir 24 (Lokasi <i>Shooting</i> & Budaya yang Menarik) | 0,426  | 0,374 | <b>VALID</b> |
| 25 | Butir 25 (Lokasi <i>Shooting</i> & Budaya yang Menarik) | 0,741  | 0,374 | <b>VALID</b> |
| 26 | Butir 26 (Lokasi <i>Shooting</i> & Budaya yang Menarik) | 0,649  | 0,374 | <b>VALID</b> |
| 27 | Butir 27 (Lokasi <i>Shooting</i> & Budaya yang Menarik) | 0,699  | 0,374 | <b>VALID</b> |
| 28 | Butir 28 (Lokasi <i>Shooting</i> & Budaya yang Menarik) | 0,606  | 0,374 | <b>VALID</b> |

|    |                              |        |       |              |
|----|------------------------------|--------|-------|--------------|
| 29 | Butir 29 (Kognitif)          | 0,557  | 0,374 | <b>VALID</b> |
| 30 | Butir 30 (Kognitif)          | 0,751  | 0,374 | <b>VALID</b> |
| 31 | Butir 31 (Kognitif)          | 0,611  | 0,374 | <b>VALID</b> |
| 32 | Butir 32 (Kognitif)          | 0,185  | 0,374 | TIDAK VALID  |
| 33 | Butir 33 (Kognitif)          | 0,231  | 0,374 | TIDAK VALID  |
| 34 | Butir 34 (Afektif)           | 0,616  | 0,374 | <b>VALID</b> |
| 35 | Butir 35 (Afektif)           | 0,301  | 0,374 | TIDAK VALID  |
| 36 | Butir 36 (Afektif)           | 0,529  | 0,374 | <b>VALID</b> |
| 37 | Butir 37 (Afektif)           | 0,081  | 0,374 | TIDAK VALID  |
| 38 | Butir 38 (Afektif)           | 0,372  | 0,374 | <b>VALID</b> |
| 39 | Butir 39 ( <i>Behavior</i> ) | 0,645  | 0,374 | <b>VALID</b> |
| 40 | Butir 40 ( <i>Behavior</i> ) | 0,052  | 0,374 | TIDAK VALID  |
| 41 | Butir 41 ( <i>Behavior</i> ) | 0,598  | 0,374 | <b>VALID</b> |
| 42 | Butir 42 ( <i>Behavior</i> ) | 0,762  | 0,374 | <b>VALID</b> |
| 43 | Butir 43 ( <i>Behavior</i> ) | -0,087 | 0,374 | TIDAK VALID  |
| 44 | Butir 44 ( <i>Behavior</i> ) | 0,270  | 0,374 | TIDAK VALID  |

Sumber: Analisis Data Primer, Tahun 2016

### 3.9.4. Uji Realibitas

Uji Reliabilitas pun juga merupakan proses untuk mengukur butir atau item suatu instrumen. Instrumen dikatakan reliabel (andal) jika pertanyaan konsisten atau stabil. Uji Reliabilitas ini menggunakan rumus alpha Chronbach ( $\alpha$ ). Dengan kriteria alat ukur (instrumen) dinyatakan reliabel jika *alpha cronbach* > rtabel dan jika *alpha cronbach* < rtabel maka dinyatakan tidak reliabel.

$$\alpha = \frac{1 - s^1 - s^2}{Sx^2}$$

Keterangan :

$\alpha$  = Koefisien reliabilitas alpha

$s^1$  = varian skor belahan 1

$s^2$  = varian skor belahan 2

$Sx^2$  = varian skor skala

Untuk pengujian reliabilitas butir dilakukan dengan membandingkan nilai *r Alpha* dengan nilai *r* tabel pada taraf signifikansi 5%. Dasar pengambilan keputusannya adalah (Santoso, 2001) :

- Jika *r Alpha* positif dan *r Alpha* > *r* tabel maka butir atau variabel tersebut reliabel.
- Jika *r Alpha* negatif dan *r Alpha* < *r* tabel maka butir atau variabel tersebut tidak reliabel
- r*-tabel diperoleh dari  $df = N-2 = 28$  ( 0,374 dengan taraf signifikansi 5% )

**Tabel 3.5**

**Tabel Uji Realibilitas Tayangan Variety Show The Return of Superman dengan Minat Menonton**

**Reliability Statistics**

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .819             | 44         |

*Sumber: Analisis Data Primer, Tahun 2016*

Melalui tabel tersebut, menunjukkan bahwa variabel Tayangan *Variety Show The Return Of Superman* dengan Minat Menonton memiliki nilai Cronbach Alpha 0.819 diatas r-tabel (0,374) sehingga dapat dikatakan hasil pengujian ini reliabel.