

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi saat ini sangat cepat. Perkembangan tersebut berpengaruh pada kehidupan masyarakat termasuk di dalamnya bidang pendidikan. Bidang pendidikan merupakan aspek utama dalam membangun kualitas sumber daya manusia. Secara filosofis pendidikan merupakan proses kemanusiaan yang diperlukan untuk memberikan kesempatan pada setiap orang untuk tumbuh dan berkembang menjadi manusia berbudaya dan beradab.

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang fundamental dan penting bagi keberhasilan pembangunan suatu negara. Pendidikan sebagai modal suatu negara dalam mencetak generasi penerus yang berkualitas harus memiliki standar mutu pendidikan yang baik. Pendidikan juga dapat menjadikan manusia memiliki berbagai kemampuan kemanusiaan untuk menjawab berbagai tantangan dan permasalahan kehidupan (Gaffar, 2001:14). Pendidikan akan membentuk sebuah budaya masyarakat tertentu.

Budaya adalah dasar terbentuknya kepribadian manusia, dari budaya dapat terbentuk identitas manusia, identitas suatu masyarakat dan identitas bangsa (Tilaar, 2008:8). Budaya itu pula membawa seseorang memasuki budaya global dalam dunia terbuka dewasa ini. Oleh karena itu, pemerintah harus menjadikan pendidikan sebagai solusi pembangunan bangsa. Indonesia baru yang kita cita-

citakan adalah suatu negara dan masyarakat yang mampu bekerjasama, menghargai, bermoral, dan menciptakan kreasi positif untuk memajukan negara.

Pendidikan merupakan sebuah proses untuk memperbaiki kondisi bangsa dan salah satu proses pendidikan adalah pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses belajar dan pengajaran yang dilakukan secara bertahap untuk mengubah perilaku seseorang (Sumadi, 2005:253). Pembelajaran merupakan suatu sistem, berarti pengajaran itu terdiri dari sejumlah komponen yang secara teratur saling berhubungan dan bergantung untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Keberhasilan belajar mengajar dipengaruhi oleh faktor internal siswa maupun eksternal. Clark dalam Sudjana (2007:39) menyebutkan bahwa 70% hasil belajar siswa disekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan seperti media.

Media televisi merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat efektif untuk membantu peningkatan pengetahuan siswa (Mulyono, 2001:10-12). Media televisi sangat membantu siswa dalam menampilkan gambar gerak dan benda-benda yang tidak dapat dilihat secara langsung. Televisi sebagai salah satu media massa elektronik memiliki beberapa kelebihan dalam penyajiannya. Kelebihannya adalah televisi dapat menguasai jarak dan ruang. Televisi dapat menjangkau massa yang banyak dan informasi yang disampaikan sangat aktual.

Televisi dengan beragam acaranya baik yang bersifat edukatif, hiburan dan juga perpaduan dari keduanya telah berhasil menyedot banyak penonton dari berbagai kalangan umur. Nurudin (2009:24) mengungkapkan tentang kedudukan televisi sebagai salah satu media massa yang memiliki esensi pendidikan,

informasi, sekaligus hiburan. Namun yang sering terjadi adalah bahwa aspek hiburan lebih mendapatkan porsi yang lebih dibandingkan aspek informasi dan pendidikan. Salah satu acara di televisi yang bermuatan pendidikan adalah acara Olimpiade Indonesia Cerdas (OIC) yang ditayangkan oleh RTV merupakan sebuah program Cerdas Cermat tingkat SMA yang dikemas dalam sebuah acara pencarian bakat yang menghibur dan dengan tampilan yang modern. Program yang sarat dengan muatan edukasi ini tayang perdana pada tanggal 29 September 2014 setiap hari Senin sampai dengan Jumat pukul 19:00 WIB di Rajawali Televisi dan dibawakan oleh Nirina Zubir. Sehubungan dengan itu maka pengetahuan penonton atas program edukasi tersebut akan sangat berbeda-beda, hal ini dapat berhubungan dengan motif dari masing-masing penonton itu sendiri.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang sebelumnya telah diuraikan, maka peneliti mengemukakan rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu : Apakah terdapat hubungan antara motif menonton tayangan Olimpiade Indonesia Cerdas dengan pengetahuan siswa SMA Kota Bandung ?

Dari perumusan di atas, maka pokok kajian masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi menjadi beberapa hal yang dianggap penting, diantaranya :

1. Bagaimana hubungan antara motif mendapatkan informasi dari tayangan Olimpiade Indonesia Cerdas di RTV dengan pengetahuan siswa ?

2. Bagaimana hubungan antara motif mendapatkan pengalaman dari tayangan Olimpiade Indonesia Cerdas di RTV dengan pengetahuan siswa?
3. Bagaimana hubungan antara motif integrasi sosial dari tayangan Olimpiade Indonesia Cerdas di RTV dengan pengetahuan siswa ?
4. Bagaimana hubungan antara motif mendapatkan hiburan dari tayangan Olimpiade Indonesia Cerdas di RTV dengan pengetahuan siswa ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pengidentifikasian masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hubungan antara motif mendapatkan informasi dari tayangan Olimpiade Indonesia Cerdas di RTV dengan pengetahuan siswa.
2. Untuk mengetahui hubungan antara motif mendapatkan pengalaman dari tayangan Olimpiade Indonesia Cerdas di RTV dengan pengetahuan siswa.
3. Untuk mengetahui hubungan antara motif integrasi sosial dari tayangan Olimpiade Indonesia Cerdas di RTV dengan pengetahuan siswa.
4. Untuk mengetahui hubungan antara motif mendapatkan hiburan dari tayangan Olimpiade Indonesia Cerdas di RTV dengan pengetahuan siswa.

1.4 Kegunaan Penelitian

1. Dalam bidang akademik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konsep tentang program pendidikan yang bersumber dari media massa elektronik di lingkungan keluarga.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan secara spesifik dapat memberikan gambaran, input dan evaluasi tentang tayangan Olimpiade Indonesia Cerdas dan pengetahuan siswa.

1.5 Ruang Lingkup, Pengertian Istilah dan Pembatasan Masalah

A. Ruang Lingkup

1. Penelitian dilakukan di Kota Bandung.
Objek yang diteliti adalah motif siswa dalam menonton tayangan Olimpiade Indonesia Cerdas (OIC) di RTV dan pengetahuan siswa SMAN 1 dan SMAN 2 Kota Bandung.
2. Masalah yang diteliti adalah mengenai hubungan antara tayangan Olimpiade Indonesia Cerdas (OIC) dengan pengetahuan siswa SMAN 1 dan SMAN 2 Kota Bandung.
3. Populasi yang diteliti adalah siswa kelas 2 yang telah menonton tayangan Olimpiade Indonesia Cerdas (OIC) di RTV dari bulan September 2015 sampai bulan Desember 2015.

B. Pengertian Istilah

1. Televisi : Azhar Arsyad (2003:50) mendefinisikan televisi sebagai sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Tidak jauh dengan apa yang disebutkan oleh Azhar Arsyad, pendapat lain juga diutarakan oleh Basuki Wibawa dan Farida Mukti (2001:67) dimana disebutkan bahwa “televisi adalah media yang menyampaikan pesan melalui gambar gerak yang dilengkapi suara.
2. Acara pendidikan : jenis acara yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan pemirsa. Acara pendidikan di televisi dibedakan menjadi dua, yaitu pendidikan sekolah dan luar Pendidikan sekolah. Pendidikan sekolah meliputi acara pengetahuan pelajaran sekolah (Matematika, IPA, dan yang lainnya) dan cerdas cermat. Acara pendidikan luar sekolah meliputi acara ceramah agama.
3. Aktivitas menonton tayangan televisi : adalah suatu kegiatan, kesibukan, keaktifan, pekerjaan menonton dan memperhatikan acara atau hal yang disajikan dalam televisi yang dikemas dalam suatu acara televisi (Alwi, 2003).
4. Motif menonton tayangan di media TV dalam hal ini merupakan motif seseorang menggunakan media karena faktor : ingin mendapatkan informasi dan pengetahuan (kognitif didalamnya terdapat *physiological needs*), mendapatkan hiburan atau pelepasan (*escape needs*, didalamnya terdapat kebutuhan keamanan),

aktualisasi diri (*social integrative needs*), dan pengalaman estetis (*Affective needs*, didalamnya terdapat kebutuhan cinta).

5. Pengetahuan merupakan hasil dari tahu yang terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap obyek tertentu. Pengindraan terjadi melalui panca indra yang meliputi indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Pengetahuan merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (Notoatmodjo, 2012).

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah serta tidak menyimpang dari judul yang telah di tentukan, maka peneliti membatasi lingkup penelitian ini hanya difokuskan tentang :

1. Terbatas pada motif mendapatkan informasi, pengalaman, integrasi sosial dan motif mendapatkan hiburan dari tayangan Olimpiade Indonesia Cerdas di RTV.
2. Terbatas pada dampak tayangan media yakni pengetahuan siswa.
3. Terbatas pada hubungan korelasional antara motif dengan pengetahuan siswa.

1.6 Kerangka Pemikiran dan Hipotesis

1.6.1 Kerangka Pemikiran

Titik tolak dalam penelitian ini, penulis menggunakan pernyataan, teori dan model dari beberapa ahli yang cukup relevan dengan permasalahan yang diteliti.

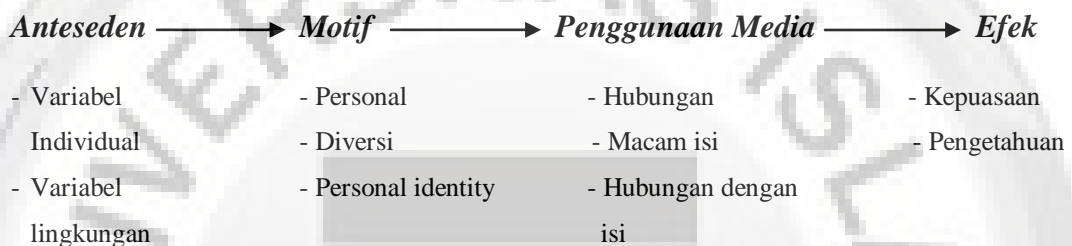
Setelah berupaya menyelaraskan antara rumusan masalah dan tujuan penelitian, langkah penulis selanjutnya adalah menyusun kerangka pemikiran yang dapat mengarahkan penulis untuk mencari teori yang digunakan dalam penelitian yang akan penulis lakukan. Adapun dalam hal ini yang mendapat perhatian lebih adalah keterkaitan antara tayangan acara pendidikan di TV dengan pengetahuan siswa.

Hadirnya media komunikasi massa baik itu berupa cetak maupun elektronik sangatlah membantu individu ataupun kelompok dalam memberikan informasi atau gagasan kepada khalayak. Hardjana (2003:11) menyatakan bahwa komunikasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh komunikator berupa penyampaian pesan melalui media tertentu kepada komunikan, komunikan menerima pesan dan memahami pesan sesuai dengan kemampuan serta menyampaikan tanggapan melalui media tertentu kepada komunikator. Ditinjau dari sudut pandang pertukaran makna, komunikasi diartikan sebagai proses penyampaian makna dalam bentuk gagasan atau informasi dari komunikator ke komunikan melalui media tertentu. Media komunikasi merupakan alat yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikan, dan alat yang digunakan oleh komunikan untuk menyampaikan umpan balik atas pesan yang telah diterima dan dipahami oleh komunikan.

Teori *uses and gratifications* merupakan pergeseran fokus dan tujuan komunikator ke tujuan komunikasi. Model ini menentukan fungsi komunikasi massa dalam melayani khalayak (Effendy, 2004:290). Menurut Elihu Katz, Jay G Blumer, dan Michael Gurevitch, *Uses and Gratifications* dalam Rakhmat (2004:205) meneliti asal mula kebutuhan secara psikologis dan sosial, yang

menimbulkan harapan tertentu dari media massa atau sumber-sumber lain, yang membawa pada pola terpaan media yang berlainan (atau keterlibatan pada kegiatan lain), dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan dan akibat-akibat lain. Model *uses and gratifications* dapat dilukiskan seperti terlihat pada gambar dibawah ini :

Model Uses and Gratifications



Sumber : Rakhmat (2004:205)

Model *uses and gratifications* menunjukkan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah bagaimana media mengubah sikap dan perilaku khalayak, tetapi bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak. Jadi bobotnya ialah pada khalayak yang akhir, yang sengaja menggunakan media untuk mencapai tujuan khusus. Model *uses and gratifications* ini dimulai dengan lingkungan sosial yang menentukan kebutuhan kita. Lingkungan sosial tersebut meliputi ciri-ciri afiliasi kelompok dan ciri-ciri kepribadian. Kebutuhan individual (*individual's needs*) dikategorisasikan sebagai *cognitive needs*, *affective needs*, *social integrative needs*, dan *escapist needs*.

Penjelasannya adalah sebagai berikut :

- 1) *Cognitive needs* (kebutuhan kognitif):
Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan informasi, pengetahuan dan pemahaman mengenai lingkungan. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat untuk memahami dan

menguasai lingkungan; juga memuaskan rasa penasaran kita dan dorongan untuk menyelidiki kita. Kebutuhan kognitif adalah aspek intelektual, yang berkaitan dengan apa yang ingin diketahui manusia. Menurut Rakhmat (2004:42) komponen kognitif adalah kepercayaan. Dalam hal ini, kepercayaan tidak ada hubungannya dengan hal-hal gaib, tetapi hanyalah keyakinan bahwa sesuatu itu 'benar' atau 'salah' atas dasar buku, sugesti otoritas, pengalaman, atau intuisi.

- 2) *Affective needs* (kebutuhan afektif)
Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan pengalaman-pengalaman yang estetis, menyenangkan dan emosional.
- 3) *Social integrative needs* (kebutuhan sosial secara integratif)
Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kontak dengan keluarga, teman, dan dunia. Hal-hal tersebut didasarkan pada hasrat untuk berafiliasi.
- 4) *Escapist needs* (kebutuhan pelepasan)
Kebutuhan yang berkaitan dengan upaya menghindarkan tekanan, ketegangan, dan hasrat akan keanekaragaman.

Rakhmat (2004:208) menyatakan bahwa teori *Uses and gratifications* memfokuskan pada motif sebagai variabel independen yang mempengaruhi penggunaan media. Menurut Gerungan (2004:152) motif manusia merupakan dorongan, keinginan, hasrat, dan tenaga penggerak lainnya yang berasal dari dalam dirinya untuk melakukan sesuatu. Motif mempunyai peranan yang sangat penting dalam setiap tindakan atau perbuatan manusia yang dapat diartikan sebagai latar belakang dari tingkah laku manusia itu sendiri. Motif merupakan suatu keadaan tertentu pada diri manusia yang mengakibatkan manusia itu bertingkah laku untuk mempunyai tujuan.

Motif-motif manusia mempunyai peranan sangat besar dalam kegiatan-kegiatannya, dan merupakan latar belakang tindak-tanduknya. Tingkah laku disebabkan oleh adanya kebutuhan yang dirasakan individu. Hal itu terjadi, karena individu bertingkah laku ingin memuaskan kebutuhan yang dirasakannya. Semua tingkah laku manusia pada dasarnya mempunyai motif, demikian juga dalam

mengambil keputusan untuk memilih media. Penggunaan media karena dipengaruhi beberapa faktor, antara lain pada kebutuhan dasar yang membentuk motif seseorang untuk memilih media tertentu. Menurut teori *uses and gratification* dari Devito (1997:528) menjelaskan interaksi orang dengan media melalui pemanfaatan media oleh orang itu serta gratifikasi yang mereka peroleh dari media. Anggota khalayak secara aktif dan sadar mengaitkan diri mereka dengan media tertentu untuk memperoleh gratifikasi. Media dianggap bersaing dengan sumber-sumber lain yang bisa memenuhi kebutuhan.

Berdasarkan motif gratifikasi yang dirumuskan oleh Kart, Gurevitch, dan Haas, maka dapat disimpulkan bahwa motif seseorang menggunakan media karena faktor ingin mendapatkan informasi dan pengetahuan (kognitif didalamnya terdapat *physiological needs*), mendapatkan hiburan atau pelepasan (*escape needs*, didalamnya terdapat kebutuhan keamanan), aktualisasi diri (*social integrative needs*), dan pengalaman estetis (*affective needs*).

Menurut Wiryanto (2003:56) teori *uses and gratifications* merupakan pendekatan tentang kebutuhan individu terhadap pesan-pesan media berdasarkan atas manfaat dan kepuasan. Menurut pendekatan ini, komunikasi massa mempunyai kapasitas menawarkan sejumlah pesan yang dapat dimanfaatkan oleh komunikannya, sekaligus dapat memuaskan berbagai kebutuhannya. Dengan demikian, orang yang berbeda dapat menggunakan pesan yang sama untuk berbagai tujuan atau maksud yang berbeda-beda. Jadi, media massa menunjukkan peranannya.

Peran media televisi adalah sebagai saluran komunikasi massa, alat pelayanan dalam kehidupan sosial, interaksi diantara lapisan masyarakat dan untuk meningkatkan pengetahuan. Pengetahuan seseorang dapat didukung oleh informasi yang diterimanya melalui televisi. Menurut Notoatmodjo (2012), pengetahuan atau ranah kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. Tingkat pengetahuan yang dicakup dalam domain kognitif mempunyai tingkatan sebagai berikut, yaitu :

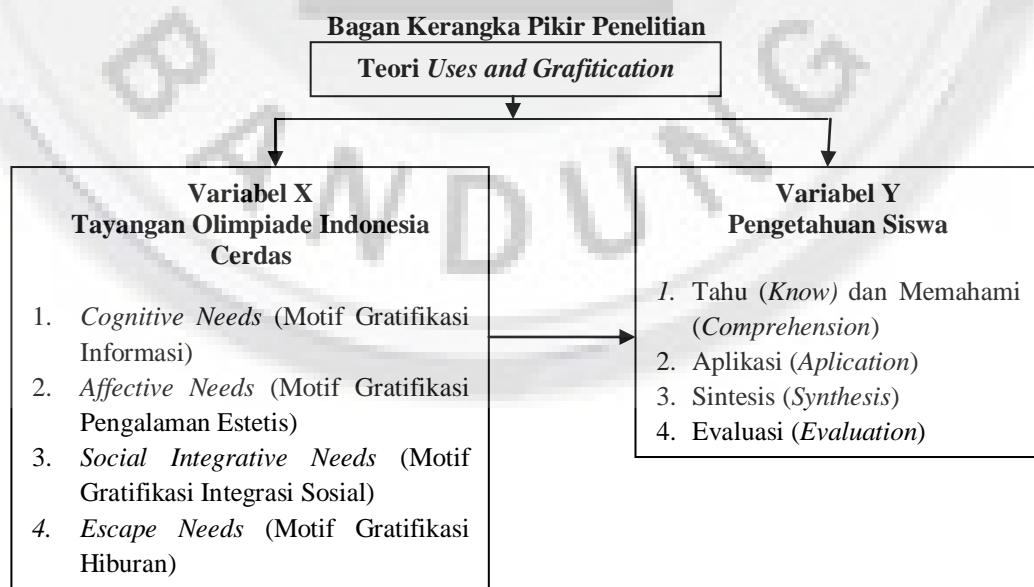
1. Mengetahui dan memahami. Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali termasuk (*recall*) terhadap suatu yang spesifik dari seluruh bahan atau rangsangan yang telah diterima. Memahami diartikan sebagai kemampuan menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara luas.
2. Aplikasi, diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi nyata.
3. Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain, sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada. kemampuan siswa untuk menjabarkan materi.
4. Evaluasi, ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek.

Berdasarkan pendapat Wiryanto (2003:56) yang menyatakan bahwa peran media televisi adalah sebagai saluran komunikasi massa, alat pelayanan dalam kehidupan sosial, interaksi diantara lapisan masyarakat dan untuk meningkatkan pengetahuan. Teori *uses and gratifications* mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Dengan kata lain, pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik untuk memenuhi kebutuhannya. Artinya, teori kegunaan dan kepuasan

mengasumsikan bahwa penggunaanya mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya termasuk di dalamnya informasi dan pengetahuan.

Penelitian tentang motif gratifikasi dan hubungannya dengan tingkat penggunaan media massa telah banyak dilakukan sebelumnya. Penelitian Dwi Mardikowati, dkk (2004) yang berjudul motif gratifikasi dalam menonton film ayat-ayat cinta menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan antara motif-motif gratifikasi dengan tingkat penggunaan media dalam menonton film Ayat-Ayat Cinta. Abdul Aziz (2014) melakukan penelitian dengan judul hubungan motif menonton televisi dengan hasil belajar menunjukkan ada hubungan positif dan signifikan antara motif menonton tayangan TV dengan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka untuk memperjelas alur berpikir dalam mengkaji penelitian ini, digambarkan dalam bagan sebagai berikut :

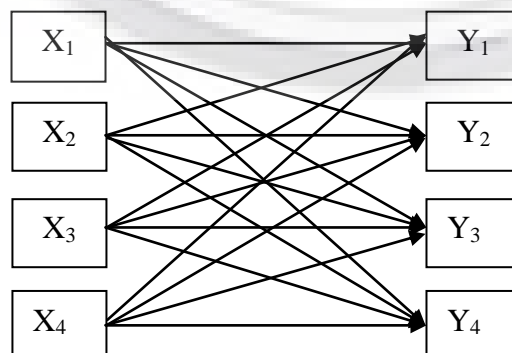


1.6.2 Hipotesis

Hipotesis adalah kesimpulan sementara atau proposisi tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Hipotesis umum yang diajukan penulis adalah : “Ada hubungan yang positif dan signifikan antara motif-motif gratifikasi dengan pengetahuan siswa”.

1. Terdapat hubungan yang signifikan antara motif mendapatkan informasi dari tayangan Olimpiade Indonesia Cerdas di RTV dengan pengetahuan siswa.
2. Terdapat hubungan yang signifikan hubungan antara motif mendapatkan pengetahuan dari tayangan Olimpiade Indonesia Cerdas di RTV dengan pengetahuan siswa.
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara motif integrasi sosial dari tayangan Olimpiade Indonesia Cerdas di RTV dengan pengetahuan siswa.
4. Terdapat hubungan yang signifikan antara motif mendapatkan hiburan dari tayangan Olimpiade Indonesia Cerdas di RTV dengan pengetahuan siswa.

Untuk kepentingan analisis, maka dibuat model struktur hubungan kausal antara variabel yang disebut diagram *path* sebagai berikut :



1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian kuantitatif ini adalah metode penelitian deskriptif korelasional. Menurut Slamet (2008:7), metode penelitian deskriptif bermaksud untuk memberikan uraian mengenai suatu gejala sosial yang diteliti. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif korelasional merupakan penelitian yang tidak hanya berusaha menggambarkan suatu fenomena yang sesuai dengan fakta yang ada, tetapi mencari hubungan di antara variabel-variabel yang diteliti dengan cara menguji hipotesis.

Penelitian ini menggunakan dua variabel yang saling berkorelasi sehingga digunakan analisis korelasional. Analisis korelasional yakni membahas tentang derajat hubungan antara variabel-variabel dikenal dengan nama analisis korelasional. Ukuran yang dipakai untuk mengetahui derajat hubungan, terutama untuk data kuantitatif, dinamakan koefisien korelasional. (Sudjana, 2002:367).

Metode korelasional digunakan untuk :

1. Mengukur hubungan diantara berbagai variabel
2. Meramalkan variabel tak bebas dari pengetahuan kita tentang variabel bebas.
3. Meratakan untuk membuat rancangan penelitian eksperimental.

1.7.2 Populasi dan Sampel

Populasi menurut Rakhmat (2004:25), adalah :”Kumpulan objek penelitian, objek penelitian ini berupa orang, organisasi kelompok, lembaga, buku, kata-kata,

surat kabar dan lain-lain. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 SMA di Kota Bandung yang telah menonton tayangan Olimpiade Indonesia Cerdas (OIC) di RTV dari bulan September 2015 sampai bulan Desember 2015.

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian. Artinya sampel adalah bagian populasi yang akan diteliti dan yang dianggap dapat menggambarkan populasinya. Metode yang digunakan adalah *Cluster Random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel secara acak pada kelompok-kelompok (Rakhmat, 2004:81). Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan sistem *multi stage cluster sampling*, dimana terdapat tiga tahap sampling pada saat penentuan sampel. Siswa SMAN yang berada di Kota Bandung tersebar secara geografis. Penelitian tidak dilakukan pada semua siswa SMAN di Kota Bandung. Satuan sampel penelitian atau unit analisisnya adalah siswa kelas 2. Rumus yang digunakan adalah :

$$n_o = \frac{t^2 \cdot (p \cdot q)}{d^2} \quad n = \frac{n_o}{1 + \left(\frac{n_o}{N}\right)} \quad V = \left(\frac{d}{t}\right)^2 \quad deff = \frac{V}{\left(\frac{p \cdot q}{n}\right)} \quad n^1 = n \cdot deff$$

N = populasi untuk unit primer

Deff = desain efek

P & q = parameter proporsi binominal (ditentukan peneliti)

t = koefisien kepercayaan (ditentukan peneliti)

d = sampling error

n_o = sampel asumsi

n = sampel untuk final

Tahap I : Pembagian wilayah SMA Negeri di Kota Bandung yang dibagi menjadi

8 wilayah. Dari 8 wilayah peneliti menarik sampel dengan rumus :

$$n_o = \frac{t^2 \cdot (p \cdot q)}{d^2}$$

$$n_o = \frac{1,64^2 \cdot (0,50 \times 0,50)}{0,1^2} = 67,24$$

$$n = \frac{n_o}{1 + \left(\frac{n_o}{N}\right)}$$

$$n = \frac{67,24}{1 + \left(\frac{67,24}{5}\right)} = 4,65$$

$$V = \left(\frac{d}{t}\right)^2$$

$$V = \left(\frac{0,1}{1,64}\right)^2 = 0,003718$$

$$deff = \frac{V}{\left(\frac{p \cdot q}{n}\right)}$$

$$deff = \frac{0,003718}{\left(\frac{0,25}{4,65}\right)} = 0,069155$$

$$n^1 = n \times deff$$

$$n^1 = 4,65 \times 0,069155$$

$$= 0,32$$

$$= 1$$

Dari 8 wilayah tersebut kemudian diambil 1 wilayah, wilayah A yang dipilih secara acak oleh peneliti.

Tahap II : wilayah A terdiri dari 4 SMA Negeri yakni : SMAN 1, SMAN 2, SMAN 15 dan SMAN 19. Kemudian ditarik populasinya :

$$n_o = \frac{t^2 \cdot (p \cdot q)}{d^2}$$

$$n_o = \frac{1,64^2 \cdot (0,50 \times 0,50)}{0,1^2} = 67,24$$

$$n = \frac{n_o}{1 + \left(\frac{n_o}{N}\right)}$$

$$n = \frac{67,24}{1 + \left(\frac{67,24}{14}\right)} = 11,59$$

$$V = \left(\frac{d}{t}\right)^2$$

$$V = \left(\frac{0,1}{1,64}\right)^2 = 0,003718$$

$$deff = \frac{V}{\left(\frac{p \cdot q}{n}\right)}$$

$$deff = \frac{0,003718}{\left(\frac{0,25}{11,59}\right)}$$

$$= 0,172329$$

$$\begin{aligned}
 n^1 &= 11,59 \times 0,172329 \\
 &= 1,99 \\
 &= 2
 \end{aligned}$$

Dari 4 SMAN tersebut terpilihlah 2 SMA yang akan menjadi populasi dan yang terpilih secara acak adalah SMAN 1 dan SMAN 2.

Tahap III : Dari SMAN 1 dan SMAN 2 masing-masing ditarik sampel dengan menggunakan rumus :

$$n_o = \frac{1,96^2 \cdot (0,50 \times 0,50)}{0,5^2} = 384,16$$

$$n = \frac{384,16}{1 + \left(\frac{384,16}{24} \right)}$$

$$= 22,59$$

$$V = \left(\frac{0,05}{1,96} \right)^2 = 0,000651$$

$$deff = \frac{0,000651}{\left(\frac{0,25}{22,59} \right)} = 0,0588$$

$$\begin{aligned}
 n^{1''} &= 22,59 \times 0,0588 = 1,33 \\
 &= 1
 \end{aligned}$$

Dari 2 SMAN tersebut diambil kelas 2 yang akan menjadi sampel pada penelitian ini.

$$n_o = \frac{1,96^2 \cdot (0,50 \times 0,50)}{0,5^2} = 384,16$$

$$n = \frac{384,16}{1 + \left(\frac{384,16}{25} \right)}$$

$$= 23,47$$

$$V = \left(\frac{0,05}{1,96} \right)^2 = 0,000651$$

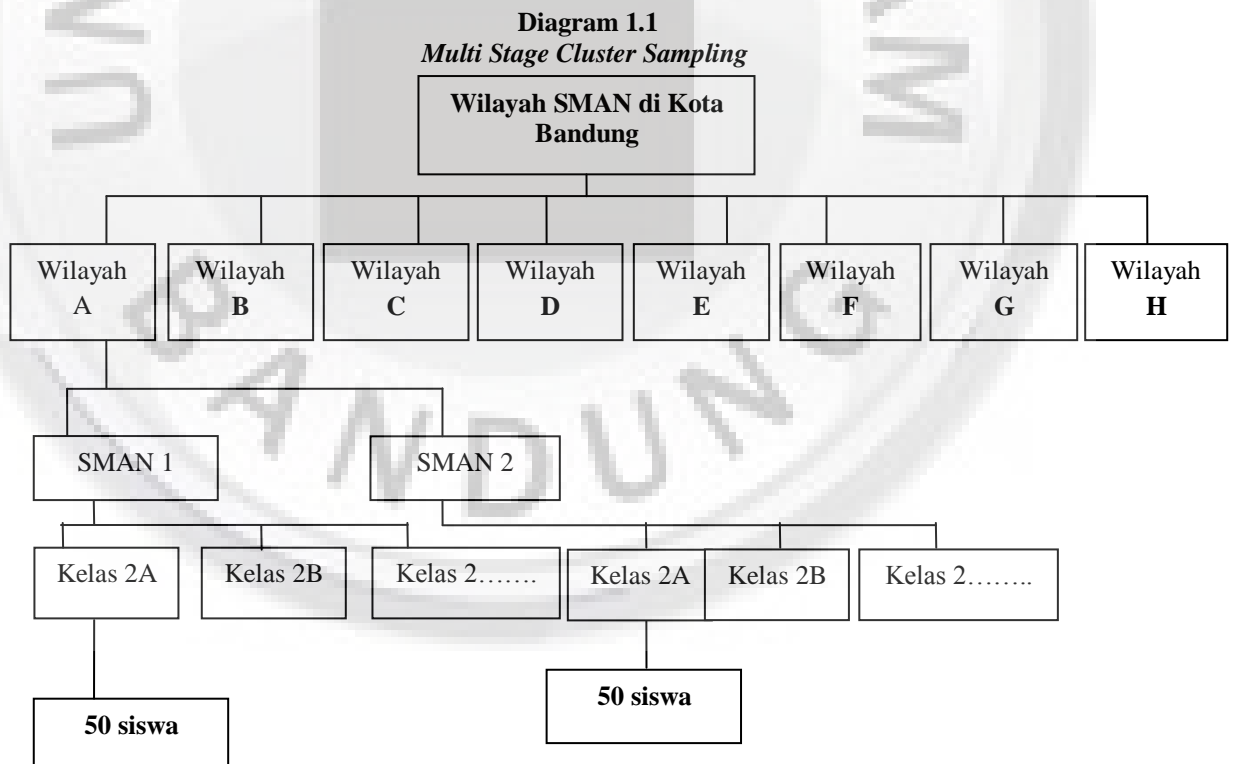
$$deff = \frac{0,000651}{\left(\frac{0,25}{23,47} \right)} = 0,061101$$

$$n^{1''} = 23,47 \times 0,061101$$

$$= 1,43$$

$$= 1$$

Sehingga dalam penelitian ini yang menjadi sampelnya adalah kelas 2 SMAN 1 dan SMAN 2.



Gambar 1.1
Teknik Penarikan Sample Kluster

Berdasarkan proses di atas, maka dalam penelitian ini yang menjadi sampelnya adalah siswa kelas 2 sebanyak 100 orang.

1.7.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah :

1. Angket

Angket disebarakan kepada sampel berisikan daftar pertanyaan berstruktur.

Diharapkan responden dapat menjawab dengan jujur semua pertanyaan yang berhubungan dengan penelitian.

2. Kajian Pustaka

Penelitian pustaka yang dilakukan dengan cara membaca, mempelajari dan memahami buku-buku literatur yang ada hubungannya dengan masalah penelitian dengan tujuan agar mendapatkan data yang dapat dijadikan landasan teoritis dalam membantu penelitian.