

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media Social terhadap Gaya Hidup Climber Remaja di Kota Bandung merupakan penelitian kuantitatif dengan metode survey. Penelitian kuantitatif merupakan sebuah teknik untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antara variabel satu dengan variabel lainnya (Creswell, 2013, hlm. 5). Menurut Creswell penelitian kuantitatif melakukan pengujian teori dengan cara memspezifikasi hipotesis-hipotesis, lalu melakukan pengumpulan data-data untuk membantah atau mendukung hipotesis-hipotesis tersebut.

Alasan peneliti menggunakan metode kuantitatif dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Instagram terhadap pola-pola serta gaya hidup baru yaitu gaya hidup climber bagi remaja, gaya hidup ini merupakan upaya berupa kecenderungan menyukai sesuatu yang instan dan tindakan manipulasi kelas social terhadap gaya hidup berupa aktivitas, minat serta opini para pengguna aplikasi Instagram. Pada penelitian yang dilakukan ini peneliti menggunakan metode survey, temuan serta data peneliti diolah dan dianalisis secara deskriptif untuk menjelaskan hasil dari data statistik yang diperoleh untuk menyajikan, mendeskripsikan, menjelaskan, dan menyimpulkan karakteristik masing-masing variabel yang akan diteliti yaitu variabel X (penggunaan media social instagram) dan variabel Y (gaya hidup climber remaja)

Penelitian kuantitatif bertumpu pada hasil pengukuran yang menghasilkan data. Menurut Sugiyono (Sugiyono,2011) penelitian kuantitatif merupakan penelitian berupa angka-angka dan menggunakan analisis statistic dalam menyimpulkan data yang kemudian di olah. Oleh karena itu dalam penelitian ini statistik memegang peranan penting sebagai alat untuk dapat menganalisis jawaban dari rumusan masalah yang telah dibuat.

3.2 Subjek dan Lokasi Penelitian

3.2.1 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian kuantitatif adalah pihak-pihak yang menjadi sasaran bagi penelitian. Subjek pada penelitian ini yaitu remaja dalam rentan umur 12-24 tahun (Mannheim, 1992) sebagai pengguna aktif pengguna media social, hal tersebut sesuai dengan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia bahwa remaja pada segmen usia 12-24 tahun pada tahun 2019 dan 15-19 tahun memiliki penetrasi paling tinggi yaitu mencapai 91% sebagai penyumbang pengguna internet di Indonesia (APJII, 2019).

3.2.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan melalui media social dalam ruang lingkup remaja di kota bandung. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian tersebut karena data dari Buletin APJII pada bulan Mei 2019, disebutkan bahwa Pengguna di Pulau Jawa masih berkontribusi terbesar terhadap kenaikan jumlah pengguna internet , yakni 56, 4 persen (APJII, 2019) hal menarik di temukan pula pada perkembangan penggunaan internet saat ini, menurut survei yang dilansir dalam Buletin APJII data penetrasi internet di ibukota provinsi. Beberapa ibukota provinsi memiliki penetrasi internet lebih tinggi dibandingkan penetrasi provinsi bahkan nasional dimana memiliki rerata 73,7 persen. Salah satunya yaitu Kota Bandung sebanyak 82,5 persen sebagai Kota kedua tertinggi setelah DKI Jakarta.

3.3 Populasi dan Sampel penelitian

Populasi merupakan bentuk generalisasi wilayah yang terdiri atas obyek ataupun subyek, populasi memiliki karakteristik tertentu yang dapat ditarik ke dalam bentuk sampel oleh peneliti, populasi dalam penelitian ini yaitu remaja kota bandung pengguna media social Instagram . (Sugiyono, 2010).

Sampel merupakan bagian dari populasi untuk dijadikan bahan penelaahan agar dapat mewakili populasi yang ada (Supangat, 2007). Oleh karena itu sampel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan Teknik *probability sampling* dengan desain pengambilan model secara sederhana (*simple random sampling*) dimana suatu teknik pengambilan sampel yang mampu memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur anggota populasi dan pengambilan sampel secara acak tanpa

memerhatikan strata yang ada dalam populasi. Ukuran sampel berdasarkan pemilihan populasi yang telah ditetapkan peneliti dapat dihitung dengan pengambilang sampel 10%. Untuk dapat menentukan sampel penelitian, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel dalam rumus Slovin dengan peluang kesalahan sebanyak 10% (Prasetyo & Jannah, 2010, hlm. 173). Adapun alasan pengambilan tempat penelitian di kota Bandung dikarenakan melihat kepada jumlah remaja di Kota Bandung, yaitu sebanyak 1.050.934 juta jiwa atau sebesar 42,8% dari total populasi sebanyak 2.507.888 juta jiwa pada tahun 2019 menurut Badan Pusat Statistik Kota Bandung. Untuk mengetahui lebih jelas terkait jumlah penduduk di Kota Bandung pada tahun 2019 menurut kelompok umur dan jenis kelamin dapat dilihat sebagai berikut:

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

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

E = Nilai kritis (batas ketelitian) yang ditetapkan

Berdasarkan rumus tersebut, maka ukuran sampel dalam penelitian ini dapat diketahui sebagai berikut:

$$n = \frac{1.050.934}{1 + 1.050.934 \cdot (0,1)^2}$$

$$n = \frac{1.050.934}{1 + 1.050.934 \cdot 0,01}$$

$$n = \frac{1.050.934}{1.051.934}$$

$$n = 95,95$$

$$n = 100 \text{ responden}$$

Table 3.2 Proyeksi Penduduk Menurut Umur dan Jenis Kelamin di Kota Bandung

Kelompok Umur	2019 Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin (Jiwa)		
	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki dan Perempuan
0 – 4	100268	96262	196530
5 – 9	97256	92702	189958
10 – 14	86810	83316	170126
15 – 19	106374	108412	214786
20 – 24	132224	123500	255724
25 – 29	117650	108690	226340
30 – 34	108335	99937	208272
35 – 39	97014	95903	192917
40 – 44	93112	94070	187182
45 – 49	83849	86414	170263
50 – 54	74627	75902	150529
55 – 59	60992	63231	124223
60 – 64	41950	41629	83579
65 - 69	29764	30654	60418
70 - 74	18006	19263	37269
75 +	15685	24087	39772
Jumlah	1263916	1243972	2507888

Sumber: BPS Kota Bandung

Berdasarkan data pada tabel tersebut, perhitungan populasi dihitung berdasarkan ukuran umur remaja sebanyak 1.050.934 juta jiwa di kota Bandung. Dan dengan hasil perhitungan sampel yaitu sebanyak 100 responden dengan taraf kesalahan 10% sesuai dengan perhitungan yang telah dilakukan .

3.4 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel yang akan diteliti adalah :

1. Penggunaan media social

Penggunaan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai suatu proses pemakaian atau perbuatan dalam memakai sesuatu (KBBI, 2019).

Kata penggunaan merupakan suatu kalimat yang menunjukkan adanya aktifitas, aktifitas tersebut yang mendorong perilaku sikap dalam penggunaannya. (Ajzen, 1991) mengemukakan beberapa indikator dalam perilaku penggunaan media social, diantaranya :

1. Perhatian, berkaitan dengan minat serta ketertarikan individu dalam penggunaan media social, aktivitas yang berlangsung berkaitan dengan pengaksesan media social sehingga individu turut menikmati aktivitas tersebut
2. Penghayatan, mengarah pada usaha individu untuk dapat memahami kondisi atau situasi tertentu, menghayati, serta menyerap informasi dalam suatu aspek. Media sosial memberikan banyak informasi yang bisa mempengaruhi individu untuk menerapkannya dalam kehidupan nyata.
3. Durasi, merupakan ukuran dari lamanya suatu kegiatan atau proses selang waktu penggunaan terhadap aspek tertentu. Durasi penggunaan media sosial dikatakan dalam kategori yang tergolong tinggi ketika individu menggunakan dalam rentan waktu lebih dari 3 jam, sedangkan jika kurang dari waktu tersebut dikatakan dalam kategori yang rendah
4. Frekuensi, adalah pengulangan perilaku dalam penggunaan media social. Penggunaan media social dikelompokkan kedalam kategori tinggi dan rendah, frekuensi penggunaan media social dalam kategori tinggi jika dalam penggunaannya lebih dari 4 kali dalam sehari, sedangkan dikatakan rendah jika frekuensi sebanyak 1-4 kali dalam sehari

Media social instagram sebagai salah satu aplikasi populer saat ini memberikan fasilitas interaktivitas antara pengguna, fitur utamanya yang memudahkan para penggunanya untuk dapat membagikan foto atau gambar yang menunjukkan aktifitas penggunanya dengan mudah memunculkan banyak minat individu untuk dapat mengunduh aplikasi Instagram, proses interaksi yang

ditawarkan dengan mudah melalui foto memudahkan penggunanya untuk melakukan komunikasi melalui dunia virtual.

Dalam penelitian ini penggunaan aplikasi Instagram merupakan bagian dari aktifitas dalam penggunaan media social yang dapat memudahkan proses interaksi individu ke dalam dunia tanpa batas, sehingga penggunanya dengan mudah dapat melihat aktivitas orang lain, ruang buatan yang diciptakan melalui gambar juga menarik perhatian penggunanya, sehingga media social dijadikan sebagai realitas kedua bagi penggunanya untuk dapat berkomunikasi.

2. Gaya Hidup Climber

Gaya hidup penggunaan media social tidak terlepas dari gaya hidup digital yang merupakan sebuah bentuk revolusi bagi masyarakat *millenial* yang merupakan dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. *E-lifestyle* menjadi istilah baru dalam kehidupan perkembangan gaya hidup yang telah berevolusi di media social, menurut Yu dalam jurnalnya yang berjudul *Construction and Validation of an E-Lifestyle Instrument* ia mengatakan bahwa gaya hidup saat ini telah mengalami perubahan di dunia baru yaitu media social, kondisi tersebut mencerminkan serangkaian perilaku yang berkaitan dengan kegiatan di internet (e-activity), ketertarikan dalam media online (e-interest), opini-opini yang semakin berkembang akibat perkembangan dunia baru di media digital ini (opinion), dan nilai baru yang berkembang di media (Yu, 2011, hlm. 216). Komponen pengukuran gaya hidup kemudian dikembangkan oleh peneliti berdasarkan analisis dimensi AIO's menurut plummer, yaitu berkaitan dengan (*Activities, Interest, Opinion*), dimensi AIO's ini kemudian dikembangkan sebagai berikut :

a. Activities (kegiatan)

Kegiatan dalam gaya hidup dapat diamati melalui tindakan berbelanja, proses interaksi, tindakan mencari hiburan atau kesenangan, berpergian dan bentuk kegiatan yang berkaitan dengan interaksi social di dalam media social

b. Interest (minat)

Minat dalam gaya hidup merupakan suatu tingkat ketertarikan individu terhadap suatu hal yang menyertai adanya perhatian khusus yang diberikan terus-menerus terhadap suatu objek, peristiwa, atau topik tertentu.

c. Opinion (pendapat)

Pendapat dalam gaya hidup berkaitan dengan respon yang diberikan oleh individu terhadap stimulus yang muncul dalam berkegiatan. Stimulus dapat berupa kondisi atau keadaan yang tengah terjadi, baik berupa isu social, produk tertentu, tindakan tertentu, atau hiburan.

Perilaku *climber* adalah seseorang yang berusaha menaikan status social yang dimilikinya dengan usaha-usaha tertentu. Social climber berasal dari kata “social climbing” yang merupakan bagian dari mobilitas social ke atas atau naik. Fenomena perilaku social climber kerap dikaitkan dengan usaha untuk menaikan status socialnya melalui symbol-simbol yakni seperti aksesoris, pakaian yang dikenakan, ataupun barang yang dipakai, maka dari itu tindakan social climber kerap berbeda dengan kenaikan status melalui prestasi diri, namun dikaitkan melalui pemaknaan symbol.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian agar pekerjaannya menjadi lebih mudah dan baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah (Faisal, 2007). Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media social terhadap gaya hidup climber remaja di kota bandung maka penelitian ini harus didukung oleh instrumen penelitian. Instrumen penelitian sangat diperlukan dalam penelitian ini untuk mencapai tujuan yang diharapkan, dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa kuisisioner dan angket. Kuisisioner yang diberikan dalam penelitian ini yaitu *closed ended questions* atau kuisisioner tertutup dimana peneliti sudah memberikan alternative jawaban kepada responden sehingga responden memberikan jawaban sesuai dengan jawaban yang sudah di sediakan oleh peneliti secara lengkap, peneliti menggunakan *closed ended questions* atau kuisisioner tertutup karena memiliki keunggulan tersendiri, hal tersebut dikemukakan oleh (Silalahi, 2010, hlm. 299) sebagai berikut :

- a. Jawaban dapat dibandingkan dari satu orang ke orang lain, serta jawaban terstandar
- b. Jawaban responden dapat diberikan kode, sehingga dapat memudahkan dalam proses analisis data
- c. Jawaban secara relative lengkap dan mempertinggi tingkat relevansi
- d. Menghemat waktu bagi responden dan peneliti

Menurut (Soeratio dan Lincoln, 1988) Angket merupakan cara pengumpulan data dengan memberikan daftar pertanyaan kepada responden untuk diisi yang kemudian di olah oleh peneliti, pertanyaan berkaitan dengan indikator yang sudah di tentukan peneliti serta dapat di ukur validitas dan reliabilitas datanya.

Instrumen yang telah dikembangkan oleh peneliti disebarakan melalui perangkat survei online melalui *google form*. Pengukuran instrumen dilakukan agar dalam penggunaan instrumen dapat dipercaya, skala pengukuran yang digunakan untuk variabel penelitian ini dengan menggunakan tingkat pengukuran ordinal dan skala pengukuran yaitu skala likert. Skala likert digunakan oleh peneliti untuk dapat mengukur sikap, pendapat serta persepsi seseorang (Silalahi, 2010, hlm.229). pertanyaan dalam instrument di ukur melalui indikator yang skala likert sebagai berikut:

Alternatif jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Skala likert digunakan untuk dapat mengungkapkan tingkatan sikap responden terhadap suatu pernyataan dalam instrument penelitian. Instrument penelitian ini digunakan untuk mengukur tingkatan pengaruh penggunaan media social terhadap gaya hidup climber remaja di kota bandung yang kemudian dikembangkan melalui kisi-kisi instrument

3.5.1 Proses Pengembangan Instrumen

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket dan kuisisioner sebagai instrument penelitian, yang kemudia dilakukan uji coba instrument sebelum angket diberikan kepada responde. Tujuan dilakukannya uji coba instrument untuk menghindari pertanyaan yang kurang jelas serta menghilangkan kata-kata yang sulit dijawab, serta guna mempertimbangkan penambahan serta pengurangan item pertanyaan dalam kuisisioner dan angket (Prasetyo, 2006) . Proses pengujian instrumen dilakukan melalui uji validitas dan reabilitas.

3.5.2 Uji Validitas

Sugiyono (2011, hlm. 267) mengatakan bahwa “pengujian validitas merupakan bentuk dari derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti”. Validitasitu sendiri merupakan suatu keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur yang hendak diukur. Arikunto (2006, hlm. 65) mengemukakan bahwa “sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur”, atau bisa dikatakan uji validitas dilakukan untuk dapat mengukur kebenaran atau ketepatan instrument dalam pengukuran variabel-variabel yang akan diukur.

Menurut Suharsimi Arikunto (1993: 136), validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen tertentu. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Melalui uji validitas peneliti dapat mempertimbangkan serta menemukan dugaan dari skor skor yang diperoleh dalam instumen untuk dipertimbangkan kelanjutan penggunaan instrument penelitian.

Dalam pengujian instrument dalam penelitian ini, dilakukan Teknik uji validitas yang digunakan sebagai pengukur tingkat kemampuan suatu instrument untuk mengungkapkan suatu yang dianggap pokok pengukuran yang dilakukan dengan instrument tersebut. Untuk menguji validitas instrument, penelitian ini menggunakan program computer seri program statistik (SPSS)

Table 3.5 Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaan media social

No. Item	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Keterangan
1	0.473	0.361	Valid
2	0.302	0.361	Tidak Valid
3	0.327	0.361	Tidak Valid
4	0.313	0.361	Tidak Valid
5	0.6	0.361	Valid
6	0.597	0.361	Valid
7	0.544	0.361	Valid
8	0.697	0.361	Valid
9	0.581	0.361	Valid
10	0.738	0.361	Valid
11	0.703	0.361	Valid
12	0.581	0.361	Valid
13	0.55	0.361	Valid
14	0.548	0.361	Valid
15	0.714	0.361	Valid
16	0.53	0.361	Valid
17	0.327	0.361	Tidak Valid
18	0.657	0.361	Valid
19	0.649	0.361	Valid
20	0.636	0.361	Valid
21	0.704	0.361	Valid
22	0.542	0.361	Valid
23	0.68	0.361	Valid
24	0.29	0.361	Tidak Valid
25	0.493	0.361	Valid
26	0.508	0.361	Valid
27	0.467	0.361	Valid
28	0.672	0.361	Valid

Hasil perhitungan uji validitas yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan dari total 28 item soal mengenai penggunaan media social, sebanyak 5 item soal tersebut dinyatakan tidak valid, peneliti menggunakan 23 item, soal valid sebagai instrument yang sah.

Table 3.6 Hasil Uji Validitas Variabel Gaya hidup Climber

No. Item	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Keterangan
1	0.762	0.361	Valid
2	0.74	0.361	Valid
3	0.738	0.361	Valid
4	0.808	0.361	Valid
5	0.845	0.361	Valid
6	0.835	0.361	Valid
7	0.838	0.361	Valid
8	0.83	0.361	Valid
9	0.793	0.361	Valid
10	0.738	0.361	Valid
11	0.802	0.361	Valid
12	0.808	0.361	Valid
13	0.866	0.361	Valid
14	0.737	0.361	Valid
15	0.77	0.361	Valid
16	0.779	0.361	Valid
17	0.847	0.361	Valid
18	0.904	0.361	Valid
19	0.691	0.361	Valid
20	0.43	0.361	Valid
21	0.407	0.361	Valid
22	0.541	0.361	Valid
23	0.817	0.361	Valid

24	0.602	0.361	Valid
25	0.765	0.361	Valid

Hasil perhitungan uji validitas yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan dari total 25 item soal mengenai gaya hidup climber, sebanyak 25 item soal tersebut dinyatakan valid

3.5.3 Spesifikasi Instrumen

Pada penelitian ini, peneliti mengambil indikator dari variabel penggunaan media social sebagaimana yang dikemukakan oleh (Dilarbo & Pribadi, 2017) beberapa indicator dalam perilaku penggunaan, meliputi:

- a. Adanya pengalaman yang menyenangkan
- b. Pilihan yang bijaksana
- c. Sikap yang menguntungkan
- d. Menikmati

Indikator-indikator tersebut mewakili variabel penggunaan media social yang kemudian disusun menjadi kisi-kisi instrumen penelitian sebagai berikut.

Table 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penggunaan Media Social

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item
Penggunaan media social (Variabel X)	Penggunaan layanan	Frekuensi penggunaan	1, 2
		Durasi penggunaan	3,4,5
	Perilaku pengguna	Perhatian (minat)	6,7,8,9,10,11,12,13,14
		Penghayatan	15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28

Sumber : data diolah oleh peneliti (2021)

Table 3.4 Kisi-kisi Instrumen Gaya Hidup Climber

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item
Gaya Hidup Climber (Y)	Aktivitas	Usaha Kenaikan status/ kelas social	1, 2,3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
		Minat	Ketertarikan terhadap produk dan aktivitas tertentu
	Ketertarikan terhadap nilai prestige dari kegiatan atau barang yang dikenakan		12,13, 14,15,16
	Perilaku yang mewakili gaya hidup		17,18, 19,
	Opini	Senang mengikuti trend dan mode	20, 24,
		Senang menjadi pusat perhatian	21,22,23
		Pandangan terkait objek	25,

Sumber : data diolah oleh peneliti (2021)

3.5.4 Uji Reabilitas

Uji reabilitas instrument merupakan hasil pengukuran data yang dapat dipercaya dan memberikan kesimpulan guna mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran. Dalam hal ini Creswell (2017, hlm. 331) mengatakan bahwa apabila satu alat ukur dipakai lebih dari satu kali untuk mengukur suatu permasalahan ataupun suatu fenomena yang sama dan hasil yang diperoleh melalui pengukuran data cenderung konsisten dan relatif sama, maka alat ukur yang digunakan dikatakan reliabel atau andal.

Pengujian reliabilitas instrumen ini dilakukan dengan menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan cara melakukan perhitungan terhadap item-item pertanyaan yang telah dinyatakan valid melalui bantuan program *SPSS 24 for windows*. Uji reabilitas bertujuan melihat apakah kuisisioner penelitian memiliki konsistensi jika dilakukan secara berulang, kuesioner dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* $> 0,6$

Hasil uji reliabilitas untuk penggunaan media social (variabel X) dan gaya hidup climber (variabel Y) dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Table 3.7 Uji Reabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	Jumlah Item	Keterangan
0,968	53	Reliabel

Sumber : data diolah oleh peneliti (2020)

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan peneliti di atas diketahui bahwa sebanyak 53 item soal dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,6. Hasil perhitungan uji reabilitas tersebut juga menunjukkan nilai yang jauh lebih besar sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa angket penelitian tersebut sangat konsisten dan dapat dijadikan sebagai instrumen penelitian yang sah.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Kuesioner

Creswell dalam (Creswell, 2012, hlm. 21) mengemukakan bahwa kuesioner merupakan sebuah teknik pengumpulan data berupa pertanyaan sistematis yang dibuat oleh peneliti untuk diisi oleh partisipan/responden. Secara sederhana angket atau kuesioner dapat diartikan sebagai sekumpulan pertanyaan yang disusun oleh peneliti guna membantu peneliti dalam menemukan jawaban dari permasalahan yang dikaji dalam penelitiannya.

3.6.2 Studi Literatur

Studi literatur dalam penelitian ini bertujuan untuk dapat melengkapi hasil penelitian yang telah diolah dari data numerik kedalam bentuk deskripsi, pengolahan tersebut dilengkapi dengan informasi-informasi dari berbagai teori yang relevan dalam penelitian. Studi literature digunakan juga karena mampu memberikan gambaran mengenai penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian yang dikaji oleh peneliti. Hal tersebut sejalan dengan pengertian menurut Creswell (2016, hlm.36) bahwa studi literatur mampu mengisi celah-celah pada penelitian sebelumnya untuk dilengkapi dan melengkapi penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Teknik yang dilakukan oleh peneliti dalam melengkapi penelitian menggunakan studi literatur yaitu dengan cara membaca, mempelajari serta mengkaji literatur yang berhubungan dengan penggunaan media social Instagram terhadap gaya hidup climber remaja kota Bandung.

3.6.3 Pelengkap dalam Pengambilan Data

Pelengkap pengambilan data dalam penelitian ini yaitu dalam bentuk observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mendapatkan fakta secara terbuka, observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk dapat mendapatkan informasi langsung dengan mengamati subjek serta lokasi terkait yang berhubungan dengan penelitian. Sesuai dengan yang dikemukakan menurut Creswell (2012, hlm. 213) "*Observation is the process of gathering open-ended, firsthand information by observing people and places at a research site*" bahwa proses observasi merupakan bentuk pengumpulan data secara langsung dan terbuka, informasi dapat di gali secara langsung dan mengetahui kondisi yang sebenar benarnya terjadi

dalam lapangan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bentuk observasi tidak terstruktur dimana dalam proses observasi peneliti melakukan pengamatan tanpa menggunakan pedoman observasi tertentu. Proses observasi yang dilakukan diantaranya pengamatan subjek penelitian serta proses pengisian kuisioner responden tidak ada yang mengalami kendala selama proses pengisian kuisioner, dan agar kuisioner dapat diisi sesuai dengan arahan.

Proses pelengkap pengambilan data selanjutnya yaitu dengan Dokumentasi. Dokumentasi merupakan cara pengumpulan data berupa pengumpulan berkas serta dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian, peneliti menggunakan dokumentasi dalam bentuk bukti *chatting* dalam proses pengambilan data penelitian berupa penyebaran angket.

3.6.4 Prosedur Statistik

Data dan fakta yang diperoleh dalam proses pencarian data di olah oleh peneliti melalui uji statistik untuk selanjutnya dapat di analisis dan dapat menggambarkan hasil penelitian. Statistic sendiri merupakan metode yang digunakan untuk menafsirkan data berupa olahan angka, data yang dikumpulkan melalui observasi di olah melalui aturan-aturan dan prosedur dalam metode statistic (Silalahi, 2010, hlm. 333). Data yang telah diolah dalam pengujian statistic digunakan untuk dapat menjawab rumusan masalah yang telah diajukan dalam penelitian. Dalam penelitian ini uji statistic yang digunakan menggunakan pengolahan data excel setya Software IBM SPSS 24, data yang telah dikumpulkan dalam proses pengumpulan data melalui kuisioner kemudian di konvensikan kedalam data intervan yang selanjutnya dilakukan langkah uji statistic melalui SPSS.

3.7 Tahap Pengujian Persyaratan Analisis Data

Dalam penelitian data memiliki peranan penting, maka dari itu proses penganalisisannya harus dilakukan dengan langkah yang benar. Analisis data merupakan kegiatan setelah data terkumpul dari responden (suharso, 2009). Dalam penelitian ini Teknik analisis data yang digunakan, sebagai berikut

3.7.1 Uji Normalitas

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif bivariat (dua variabel), uji normalitas dilakukan sebagai syarat yang digunakan untuk menilai persebaran data pada sebuah kelompok atau variabel. Hasil dalam pengujian normalitas yang dilakukan berguna untuk melihat persebaran data terdistribusi secara normal atau tidak. Dalam penelitian jika hasil uji normalitas yang digunakan berdistribusi secara normal maka akan menggunakan uji statistic paraetrik, namun jika data tidak berdistribusi secara normal maka statistic yang digunakan yaitu non parametric (Oktaviani & Notobroto, 2014). Dalam uji normalitas penelitian ini menggunakan uji *One sample Kolmogorov-smirnov*, menggunakan konsep dasarperbandingan distribusi data jika nilai p lebih besar dari 0,05 maka data terdistribusi secara normal (Oktaviani & Notobroto, 2014).

3.7.2 Uji Linieritas

Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan bivariat (dua variabel), Uji linearitas digunakan untuk melihat keadaan antara dua variabel penelitian memiliki hubungan yang sejalan atau tidak atau berbanding lurus atau tidak (bersifat linear), dalam melakukan uji linearitas melihat persebaran secara linear melalui plotting atau persebaran titik nilai variabel X dan variabel Y, hasil plot tersebut yang nantinya akan disebut dengan diagram pencar (*Scatter diagram*) (Suharto dan Siagian, 2006).

3.7.3 Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk dapat memprediksi hubungan antara dua variabel, maka dari itu analisis linear sederhana didasar atas hubungan pengaruh antara dua variabel atau bisa dikatakan terkait dengan hubungan sebab akibat dalam variabel (X) pengguna Instagram terhadap variabel terikat (Y) gaya hidup climber.

3.7.4 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan guna melihat apakah hipotesis penelitian yang dilakukan peneliti dapat diterima atau hasil ditolak. Uji hipotesis

dalam penelitian ini dihitung menggunakan signifikansi korelasi dengan ketentuan diantaranya sebagai berikut:

- a. Taraf signifikan 10%. Besaran taraf signifikansi dipilih berdasarkan ukuran baku batas toleransi kesalahan dalam penelitian ilmu sosial. Selain itu besarnya taraf signifikansi ditentukan peneliti berdasarkan besarnya populasi penelitian.
- b. Apabila $t_{tabel} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.
- c. Apabila $t_{tabel} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

3.7.5 Uji kontribusi

Analisis koefisien determinasi dilakukan dalam pengujian untuk dapat melihat besaran prediksi atau kontribusi pengaruh yang diberikan oleh variabel penyebab (X) terhadap variabel akibat (Y). sehingga dapat diketahui besaran persentase pengaruh dari keterhubungan variabel.

3.7.6 Kategorisasi Data

Pada penelitian kuantitatif melalui data yang telah tersusun dalam tabel instrument merupakan kerangka dasar untuk dapat dianalisis secara deskriptif sehingga penelitian ini dilakukan dengan tujuan deskriptif dan menggunakan statistika deskriptif dengan melakukan langkah pencatatan data, pengorganisasian data dan diperingkas informasi dari data numerik yang telah tersedia (Silalahi,2012).

Dalam pengkategorian peneliti menggolongkan kedalam tiga kategori berdasarkan masing-masing variabel melalui perhitungan sebagai berikut:

Rendah	$X < M - 1SD$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Tinggi	$M + 1SD \leq X$

M= mean	66.3
SD= standar deviation	11.1

Rendah	$X < 55,2$
Sedang	$55,2 \leq X < 77,4$
Tinggi	$X \geq 77,4$

Kemudian data diolah per variabel untuk melihat kategori dalam setiap variabel untuk dapat menentukan kekuatan jawaban dari setiap hasil jawaban responden dalam penelitian yang telah dilakukan.