

## BAB TIGA

### REKA BENTUK DAN KAEDAH KAJIAN

#### 3.1 Pendahuluan

Bab ini akan menerangkan tentang kaedah kajian yang digunakan untuk mengumpulkan data dan maklumat bagi mencapai matlamat kajian. Dalam bab ini, terdapat penerangan tentang reka bentuk kajian, lokasi kajian, persampelan, alat mengukur kajian, kaedah pengumpulan data dan cara menganalisis data

Kerlinger (1973) mengatakan reka bentuk yang sesuai boleh mengawal varians yang tidak berkait dengan penyelidikan. Ini bermakna pemboleh ubah yang tidak berkaitan atau sesuai diasingkan daripada mempengaruhi penyelidikan

#### 3.2 Reka Bentuk Kajian

Kajian ini berbentuk deskriptif dan ia bertujuan untuk menganalisis penerimaan audiens terhadap program *games show* di Malaysia. Mengikut Ary dan Jacobs (1990), penyelidikan deskriptif direka untuk mendapat maklumat berkenaan dengan sesuatu kedudukan kejadian masa kini. Ianya khas untuk menentukan keadaan situasi yang wujud pada masa penyelidikan dijalankan. Ianya juga bertujuan menerangkan apa yang wujud berhubung dengan angkubah-angkubah dalam sesuatu situasi tersebut.

Kajian ini menggunakan kaedah tinjauan yang melibatkan kerja peninjauan kuantitatif dan penafsiran kualitatif. Kaedah tinjauan ini melibatkan dua jenis kegiatan utama iaitu tinjauan soal selidik dan temu ramah.

Fink (1995) mendefinisikan tinjau selidik sebagai cara menghasilkan maklumat untuk menghurai, membanding dan meramal sikap, pendapat, nilai dan perilaku berdasarkan apa yang terkandung dalam rekod responden dan kegiatan mereka manakala Ackroyd dan Hughes (1992) mengatakan tinjau selidik dibahagikan kepada empat kategori berdasarkan sifat responden iaitu *factual*, *attitudinal*, *psychological* dan *explanatory*.

Ary dan Jacobs (1990) berpendapat bahawa kebaikan menggunakan soal selidik adalah melibatkan responden yang ramai, lebih luas dan menyeluruh. Johnson (1994) menyenaraikan tiga kekuatan kaedah ini. Pertama, dapat melibatkan responden yang ramai. Kedua, membolehkan pengkaji membuat kajian hubungan dan perbandingan dengan hasil kajian kepada populasi yang lebih besar dan ketiga, dapat menghasilkan fakta dan maklumat yang boleh di "*cross-tabulate*" dalam pelbagai kaedah statistik bagi mempelbagaikan dapatan sesuatu kajian.

Misalnya, Canary dan Spitzberg (1993) telah menggunakan kaedah tinjau selidik untuk mengkaji tajuk yang berkaitan dengan "*Loneliness and Media Gratification*" terhadap 196 responden yang merupakan pelajar-pelajar di kolej manakala satu kajian lagi yang dijalankan oleh Bhatia dan Desmond (1993) ke atas 404 pelajar universiti dan mereka dikehendaki mengisi 83 soalan dalam borang soal selidik bertajuk "*Emotion, Romantic Involvement and Loneliness*"

Kaedah ini dipilih kerana mudah dijalankan jika melibatkan sampel kajian yang besar dan perolehan maklumat-maklumat daripada borang soal selidik kemudiannya dapat digeneralisasikan untuk mewakili satu fenomena dalam satu kelompok yang lebih besar. Dalam konteks kajian ini, tinjauan soal selidik dipilih untuk memperolehi data-data tentang penerimaan audiens televisyen seperti motif penontonan *games show*, persepsi terhadap *games show*, kepentingan *games show*,

motif penontonan *games show*, tahap kepuasan daripada penontonan program *games show* serta perbandingan antara *games show* import dengan *games show* tempatan di Malaysia.

Seterusnya, kaedah temu bual bersemuka turut digunakan untuk memperolehi dan mengumpulkan data dengan cara menterjemahkan pokok persoalan kajian (*research problems*) dan mengajukan soalan-soalan ini kepada responden secara verbal. Ia merupakan satu proses aktif yang melibatkan dua pelakon iaitu penemubual dan responden

Kaedah ini pernah digunakan oleh Van Zoonen (1994) dalam mengkaji kedudukan dan peranan televisyen dalam kehidupan setiap keluarga di Holland. Daripada jumlah ini, 13 responden ialah suri rumah dan mereka telah memberi sambutan positif dan baik dalam kajian tersebut. Ini adalah seperti yang dikatakan oleh Syed Arabi Idid (1992) bahawa temu bual bersemuka yang dirangka dan dilaksanakan dengan terancang akan menghasilkan kadar gerak balas antara 80 hingga 85 peratus daripada responden.

Kaedah ini digunakan selepas kaedah tinjau selidik dilakukan. Ia untuk mendapatkan penerangan lebih mendalam dan jelas daripada responden yang telah menjawab borang soal selidik. Ia lebih bersifat terbuka dan pula memerlukan responden meluahkan pandangan dan cadangan secara bebas. 12% daripada jumlah responden yang diuji akan dipilih untuk menjalankan temu bual bersemuka ini.

### **3.3 Lokasi Kajian**

Kajian ini tertumpu di Selangor dan Kuala Lumpur. Kedua-dua kawasan ini dipilih sebagai sasaran kajian memandangkan kawasan ini memiliki keistimewaan seperti populasi yang tinggi dan taraf pendidikan yang tinggi.

### 3.4 Persampelan

Kajian ini akan dijalankan di tujuh buah kolej yang berlokasi di Negeri Selangor manakala dua buah kolej di Kuala Lumpur dan sampel kajian ini ialah pelajar akhir yang sedang menuntut di institusi pengajian tinggi terpilih iaitu :

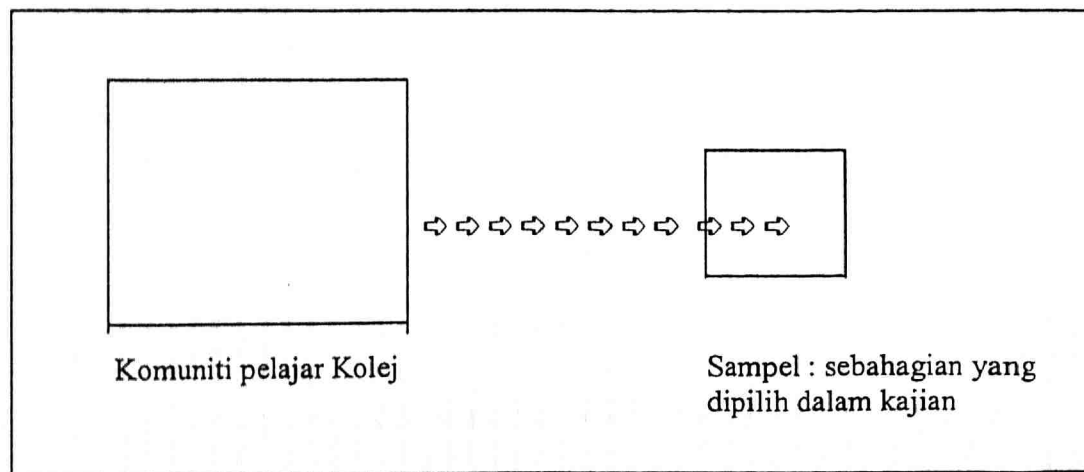
- 1) Federal Institute of Technology (Negeri Selangor)
- 2) PJ Art College (Negeri Selangor)
- 3) Informatic College (Negeri Selangor)
- 4) TL Management School (Negeri Selangor)
- 5) EU Instituite (Negeri Selangor)
- 6) Saito Academy (Negeri Selangor)
- 7) New Era College (Negeri Selangor)
- 8) Mantissa Institute (Kuala Lumpur)
- 9) Flamingo Institute of Further Education (Kuala Lumpur)

Pelajar kolej dipilih sebagai sasaran kajian memandangkan golongan muda ini lebih banyak dikaitkan suka menonton televisyen khasnya rancangan yang berbentuk hiburan seperti muzikal atau kuiz berbanding golongan pekerja yang mungkin menghadapi kesulitan untuk menonton televisyen kerana mereka telah 'menggadai' masa untuk bekerja manakala golongan suri rumah atau golongan tua pula berhadapan dengan kurang berminat untuk menonton *games show*. Minat mereka lebih bercondong untuk rancangan *soap opera* atau drama.

**Jadual 3.4.1 Senarai Sembilan Buah Kolej Terpilih**

Nama Kolej	Lokasi
1) Federal Institute of Technology	Section 1
2) PJ Art College	Section 8
3) Informatic College	Section 16
4) TL Management School	Section 19
5) EU Institute	Section 20
6) Saito Academy	Section 52
7) New Era College	Kajang
8) Mantissa Institute	Taman Tun Dr. Ismail
9) Flamingo Institute of Further Education	Ampang

Pemilihan sampel adalah dengan cara persampelan rawak (random sampling) iaitu memilih responden secara rawak tanpa melalui proses pemilihan atau aturan misalnya jantina, bangsa atau bidang pengajian yang spesifik.



Sejumlah 360 set borang soal selidik telah diagihkan secara sama rata kepada sembilan buah institusi pengajian tinggi terpilih seperti yang telah dinyatakan di atas dan taburan pengagihan dan pulangan soal selidik telah dinyatakan pada jadual 3.4.2.

Dari jumlah tersebut, sebanyak 243 atau 67.5% borang soal selidik telah dipulangkan kepada pengkaji untuk tujuan analisis dalam kajian ini.

Walau bagaimanapun, didapati 20 borang soal selidik yang dipulangkan oleh responden terpaksa ditolak kerana beberapa masalah teknikal seperti rosak, kotor, kesilapan menjawab dan tulisan yang kabur. Dengan itu, hanya 223 atau 61.9% dari jumlah soal selidik yang telah dipulangkan dapat digunakan secara penuh untuk tujuan kajian ini.

**Jadual : 3.4.2 Jumlah agihan dan pulangan borang soal selidik.**

Bil	Institusi Pengajian Tinggi	Agihan	Pulangan	Peratus %
1.	<b>Federal Institute of Technology</b>	40	24	60
2.	<b>PJ Art College</b>	40	29	72.5
3.	<b>Informatic College</b>	40	35	87.5
4.	<b>TL Management School</b>	40	24	60
5.	<b>EU Institute</b>	40	28	70
6.	<b>Saito Academy</b>	40	32	80
7.	<b>New Era College</b>	40	26	65
8.	<b>Mantissa Institute</b>	40	22	55
9.	<b>Flamingo Institute of Further Education</b>	40	23	57.5
		<b>360</b>	<b>243</b>	<b>67.5</b>

### 3.5 Instrumen Kajian

Kajian ini telah menggunakan dua instrumen kajian iaitu tinjau selidik dan temu ramah bersemuka

#### a) Tinjau Selidik

Instrumen kajian utama yang digunakan dalam kajian ini ialah tinjau selidik.

Soalan-soalan yang terkandung dalam borang soal selidik dinyatakan dalam dua bentuk iaitu soalan berbentuk tertutup (*close ended*) dengan pilihan jawapan (a), (b),

(c), (d), (e) akan disediakan untuk responden dan soalan berbentuk Skala Likert 5 mata. Skala Likert 5 mata ini terbahagi kepada 5 pilihan iaitu :

- 1 = sangat setuju (*strongly agree*)
- 2 = setuju (*agree*)
- 3 = berkecuali (*neutral*)
- 4 = tidak setuju (*disagree*)
- 5 = sangat tidak setuju (*strongly disagree*)

Dalam kajian ini, soal selidik dibahagikan kepada tiga bahagian iaitu:

**Bahagian A: Latar belakang responden**

- i) jantina, etnik, umur, agama dan bidang pengajian.

**Bahagian B: Persepsi dan pola penontonan televisyen**

- i) persepsi televisyen berbanding dengan barangan konsumer dan alat media lain.

(soalan 1, 2 dan 3)

- ii) pola penontonan televisyen.

(soalan 4 dan 5)

**Bahagian C: Pola dan tabiat penontonan program *games show***

- i) pola penontonan program *games show*.

(soalan 1, 2, 3 dan 4)

- ii) tabiat penontonan program *games show*

(soalan 5, 6, 7, 8, 9 dan 10)

Bahagian D: Penerimaan responden terhadap program *games show*

- i) Persepsi terhadap program *games show*  
(soalan 1)
- ii) pemilihan program *games show*  
(soalan 2 dan 3)
- iii) kepentingan program *games show*  
(soalan 4)
- iv) motif penontonan program *games show*  
(soalan 5)
- v) tahap kepuasan responden terhadap program *games show*  
(soalan 6, 7 dan 8)
- vi) perbandingan program *games show* import dengan  
*games show* tempatan  
(soalan 9, 10 dan 11)

Sebelum soal selidik dibina dan diedarkan, pengkaji telah menjalankan kajian rintis (*Pilot Survey*) di Universiti Malaya. Seramai sepuluh mahasiswa tahap akhir dari Jabatan Matematik, Fakulti Sains telah dipilih untuk menjawab soal selidik tersebut. Tujuan kajian rintis ini dijalankan untuk:

- a) Membetulkan penggunaan bahasa terutamanya perkataan, tatabahasa, makna dan struktur ayat supaya lebih mudah difahami oleh responden.
- b) Mengenalpasti masalah berhubung dengan pemahaman dan interpretasi terhadap soalan-soalan soal selidik.
- c) Menilai tindak balas yang diberikan terhadap soalan-soalan serta melihat sama ada ia bersesuaian atau tidak.



- d) Melihat tempoh masa yang diperlukan untuk menjawab semua soalan dalam borang soal selidik.
- e) Mendapat maklum balas agar soalan-soalan tersebut dapat dimurnikan.

Berdasarkan kajian rintis dengan sepuluh mahasiswa tahap akhir dari Jabatan Matematik, beberapa perubahan telah dibuat dari segi struktur ayat dan kepanjangan ayat supaya bersesuaian dengan pengetahuan dan pengalaman pelajar-pelajar di kolej.

Selain itu, beberapa soalan tambahan yang berkaitan juga disertakan dalam borang soal selidik itu setelah meninjau beberapa cadangan dan pandangan bernas daripada responden dalam kajian rintis tersebut.

#### **b) Temu Bual Bersemuka**

Kaedah ini dijalankan selepas tinjau selidik dijalankan dengan memilih 12% daripada jumlah responden (223) yang telah menjawab borang soal selidik iaitu sebanyak 27 responden akan dijadikan sasaran temu bual bersemuka.

Teknik temu bual bersemuka ini berbentuk tidak berstruktur iaitu responden diberi kebebasan dan kelonggaran untuk menjawab soalan-soalan yang diajukan oleh pengkaji. Setiap responden akan ditanyakan soalan yang sama mengikut urutan dan soalan-soalan yang akan ditanyakan adalah seperti berikut:

- 1) Apakah pandangan anda terhadap masa hadapan program *games show* di Malaysia?
- 2) Adakah kanak-kanak digalakkan untuk menonton *games show*?  
Mengapa?
- 3) Pada pendapat anda, apakah bentuk program *games show* yang paling menarik atau disukai ramai?
- 4) Adakah anda bersetuju bahawa 'menonton program *games show*

merupakan satu aktiviti berfaedah'?

- 5) Adakah anda akan terus menonton atau memilih program *games show* pada masa akan datang? Mengapa?
- 6) Sila nyatakan perbezaan antara program *games show* tempatan dengan program *games show* dari barat.
- 7) Adakah program *games show* sama penting dengan berita? Mengapa?

### 3.6 Prosedur Kajian

Selain menggunakan tinjau selidik dan temu bual bersemuka, sumber sekunder juga digunakan untuk memperolehi data-data daripada bahan-bahan bertulis atau terbitan akademik yang berkaitan dengan bidang kajian ini seperti surat khabar, majalah, jurnal dan buku rujukan. Maklumat-maklumat ini penting untuk menyokong dan menguatkan maklumat yang sedia ada dalam data primer.

Kajian ini banyak berpandukan rujukan dari Barat memandangkan program *games show* ini bermula dan berkembang dari Amerika dan England.

### 3.7 Kaedah Analisis Data

Data yang diperolehi daripada tinjau selidik akan dianalisis secara kuantitatif berdasarkan pengiraan yang akan dibuat. Data yang dikumpulkan akan dianalisis dengan ujian '*Statistical Packages for Social Sciences*' (SPSS) for Windows Version 10.0. Kaedah analisis data yang digunakan ialah ujian kekerapan (frekuensi), ujian korelasi Pearson dan ujian Min, Mod dan Median seperti berikut:

#### a) Statistik Deskriptif

Kiraan frekuensi digunakan untuk menggambarkan kekerapan yang diterima serta peratusannya.

b) Statistik Inferens

Ujian korelasi Pearson digunakan untuk meninjau perhubungan atau perkaitan antara angkubah-angkubah.

c) Statistik Min, Mod dan Median

Kiraan min, mod dan median untuk kategori umur responden

### 3.8 Kesimpulan

Bab ini telah menghuraikan secara terperinci kaedah pelaksanaan kajian ini iaitu melalui kaedah tinjauan selidik, temubual dan pemerhatian. Penggabungan kaedah-kaedah kuantitatif dan kualitatif dijangka dapat menghasilkan dapatan yang berkesan dan menyeluruh.