

# PERKULIAHAN MPS

- Dosen: Dr. Drs. Bagus Haryono, M.Si
- KAMIS, 16 September 2021 -10.10-13.50
- **SOSIOLOGI FISIP UNS**
- **SEMESTER 3**
- **KELAS A**

# **Mendekatkan**

**Pendidikan (Prodi S-1 Sosiologi) dan Pekerjaan (Shopee)**

**Mengidentifikasi masalah riil yang memungkinkan terapan statistik utk sosiologi**

**Cross sectional – survey - eksplanatif:**

**Menghubungkan - korelasi**

**Memprediksi - regresi**

**Menemukan kausalitas - pengaruh - dampak - path analysis**

**Longitudinal – eksperimen – evaluatif, komparatif, aksi:**

**Mengukur: perubahan - pengaruh – dampak – dari treatment**

**dilema - perilaku konsumtif pada media produktif**

Penelitian cross sectional menggunakan survey umumnya melibatkan banyak variabel, namun dalam sesi ini akan dijelaskan bagaimana membangun logika untuk menata pengaruh antar variabel yang bersifat kausalitas maupun prediktif untuk 4, 5 dan 6 variabel.

Sekalipun demikian pola ini dapat digunakan pada pelibatan jumlah variabel yang lebih banyak. Selanjutnya sesi ini akan diakhiri dengan aplikasi statistic pada penelitian evaluative, komparatif, dan aksi pada penelitian longitudinal yang menggunakan eksperimen.

Membangun logika 4 variable - A, B, C, D

A = Pendidikan

B = Pekerjaan

C= Penghasilan

D= Pemilikan (kekayaan)

Membangun model dengan logika antara variable Pendidikan, Pekerjaan, Penghasilan dan Pemilikan (kekayaan). Misalnya penelitian dilakukan dengan responden mahasiswa (Diploma, S-1, S-2, atau S-3) yang masih fresh graduate (belum atau tidak memiliki sambilan pekerjaan dan tidak penghasilan sendiri, serta tidak memiliki harta warisan).

I = simbol *tally* menunjukkan tanda saling mempengaruhi

X= menunjukkan tanda tidak saling mempengaruhi, karena tidak mungkin ada variable yang mempengaruhi dirinya sendiri.

	A	B	C	D
A	X	-	-	-
B	I	X	-	-
C	I	I	X	-
D	I	I	I	X
Total	3	2	1	0

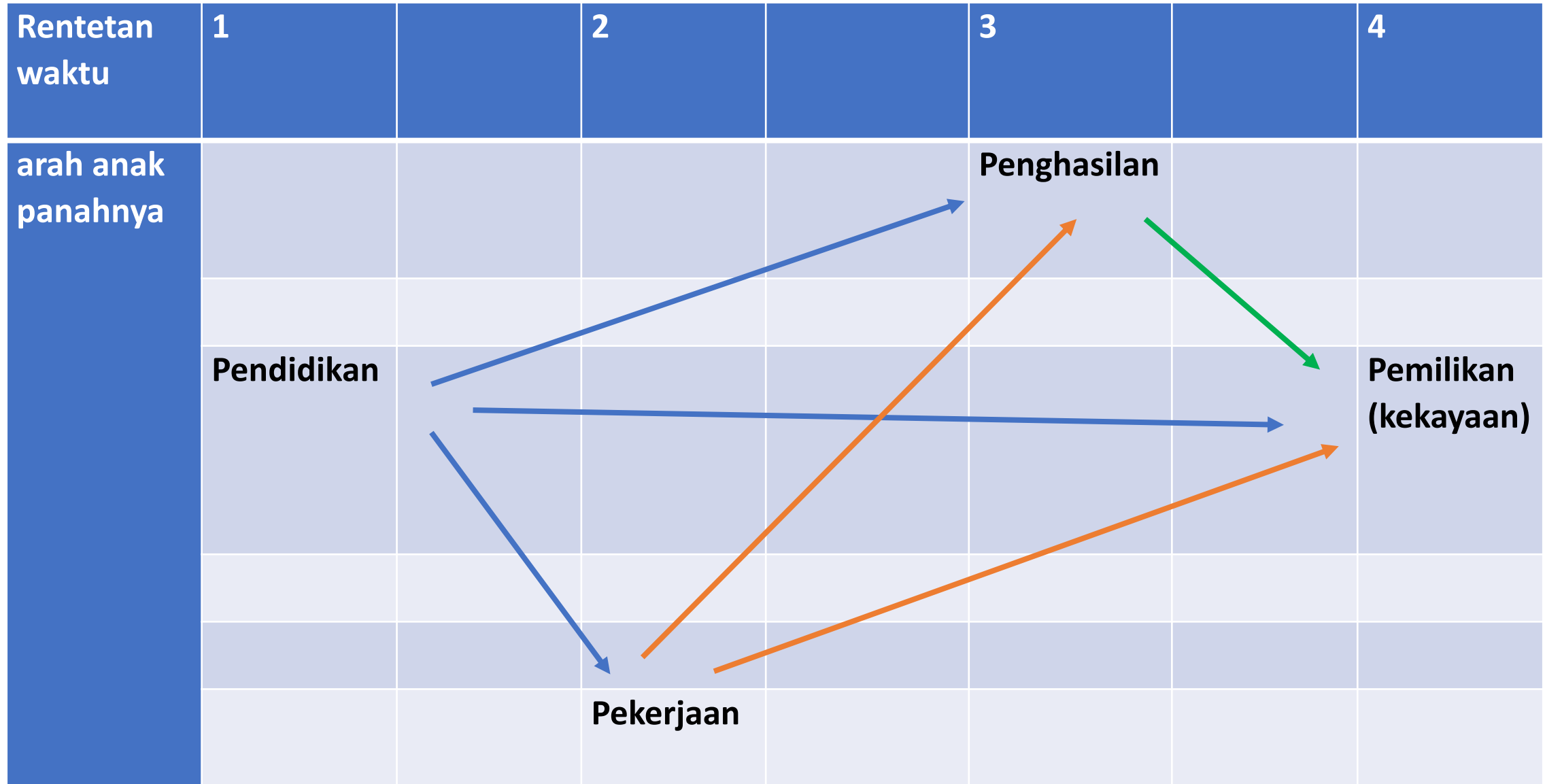
Interpretasi mengenai jumlah angka yang ada di dalam tabel, bahwa yang memiliki jumlah yang terbesar menjadi variabel independent, yang sedang menjadi variable antara (interveining), dan yang paling sedikit menjadi variabel dependent.

	A	B
A	X	-
B	I	X
Total	1	0

	A	B	C
A	X	-	-
B	I	X	-
C	I	I	X
Total	2	1	0

	A	B	C	D
A	X	-	-	-
B	I	X	-	-
C	I	I	X	-
D	I	I	I	X
Total	3	2	1	0

# Rentetan waktu, dan arah anak panahnya



## Membangun logika 4 variabel

**A: THE UTILIZATION OF INFORMATION TECHNOLOGY APPLICATION (TUINTA),**

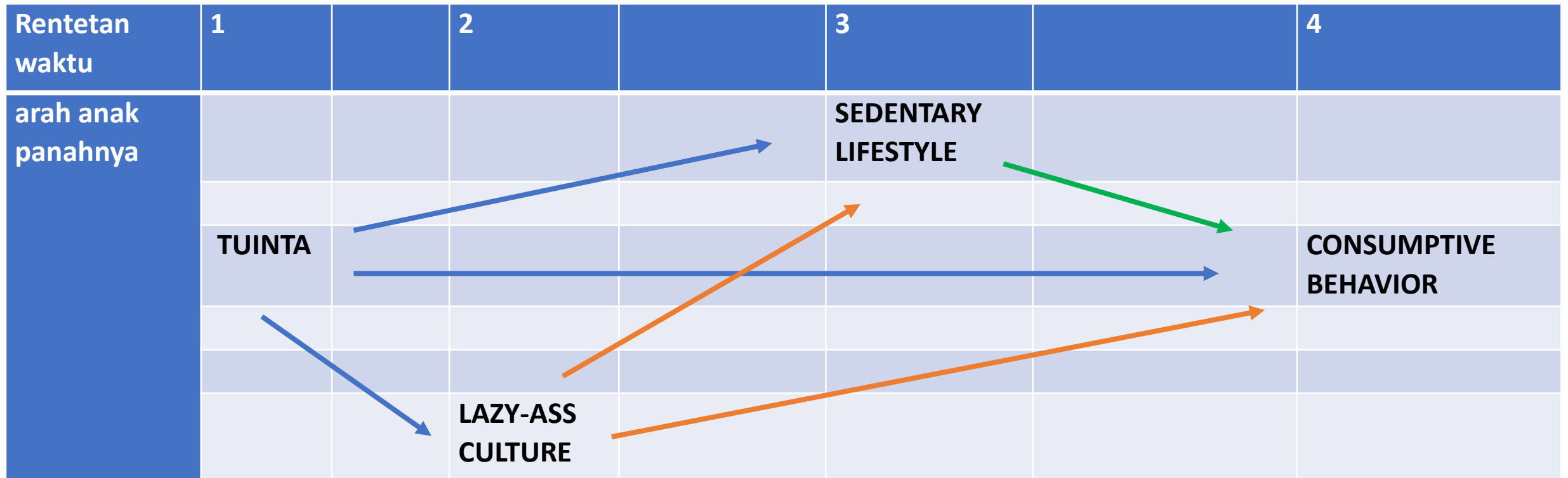
**B: LAZY-ASS CULTURE,**

**C: SEDENTARY LIFESTYLE,**

**D: CONSUMPTIVE BEHAVIOR**

**THE UTILIZATION OF INFORMATION TECHNOLOGY APPLICATION (TUINTA), LAZY-ASS CULTURE, SEDENTARY LIFESTYLE, AND CONSUMPTIVE BEHAVIOR OF VILLAGERS**

[http://ijessr.com/uploads2020/ijessr\\_03\\_340.pdf](http://ijessr.com/uploads2020/ijessr_03_340.pdf)



Sekarang yang – LONGITUDINAL- meneliti lebih dari sekali.  
Aplikasi statistic pada penelitian evaluative, komparatif, dan aksi pada penelitian longitudinal yang menggunakan eksperimen.

OBJEK PERILAKU- PARADIGMA PERILAKU SOSIAL -  
LONGITUDINAL - EKSPERIMEN – PRE-TEST, TREATMENT  
DAN POST TEST

Mengukur perubahan PERILAKU – menghitung perbedaan (selisih) antara sebelum diberi – setelah diberi treatment.



**Table 1. The relationship of information technology application of *e-commerce*, access to purchasing and opportunity of selling product, lazy-ass culture, sedentary lifestyle and consumptive behavior of villagers.**

Lazy-ass	TUJNTA		The Utilization of Information Technology Application: <i>e-commerce</i> , online, and cashless services	
			to open access to product selling	to open access to product purchasing
Lazy-ass culture	Sedentary lifestyle leading to productive behavior	I Should (expectedly benefit the villagers)	II What occurring (benefiting villagers, but instead benefiting the selling service providers inadequately)	
	Sedentary lifestyle leading to consumptive behavior	III What occurring (instead benefiting selling service providers, but harming the villagers)	IV Should (expectedly benefit selling service providers)	