

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

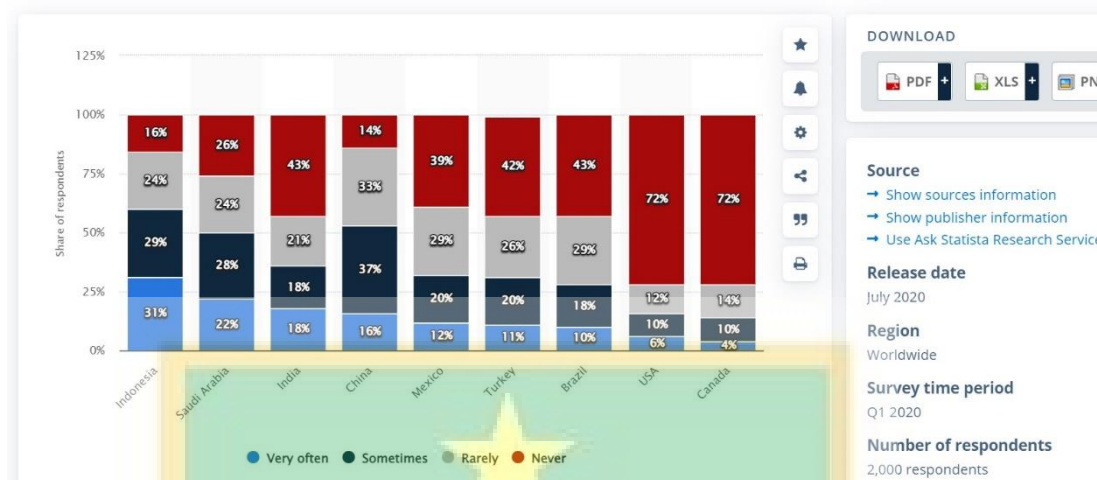
Dalam kehidupan saat ini manusia tidak bisa terpisah oleh penggunaan media, baik media cetak maupun media massa (Fitriyani dalam Muhammad, Humaizi, & Pohan, 2021). Kata *media* berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata *medium*. Secara harfiah, *media* berarti perantara yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*) (Syafriзал, 2016). Dengan kata lain media merupakan fasilitas yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas diberbagai bidang. Munculnya beragam jenis media membuat media seperti media massa semakin digemari dan sering digunakan sebagai alat komunikasi. Penggunaan media yang dilakukan secara terus menerus akan memunculkan pengaruh pada diri pada individu. Menurut Rakhmat dalam Dirayati (2018) dijelaskan bahwa pengaruh terpaan media adalah efek yang muncul setelah seseorang membaca, mendengar, dan menonton sebuah pesan yang disampaikan melalui media massa, yang mana efek yang timbul dari komunikasi massa berkaitan dengan pengetahuan (kognitif), mengubah sikap (afektif), dan menggerakkan perilaku audiens (behavioral).

Semakin berkembangnya teknologi informasi yang mempermudah komunikasi menjadikan banyak pembelajaran pendidikan menggunakan media-media yang lebih relevan dan terkini untuk melakukan transfer ilmu dan pengetahuan dalam mempelajari bahasa asing. Salah satu faktor penting dalam mempelajari bahasa asing adalah motivasi, baik motivasi dari dalam diri sendiri (internal) maupun motivasi yang datangnya dari luar (eksternal). Hal ini senada

disampaikan oleh Mutler dan Louw dalam Triarisanti & Purnawarman, (2019) yang menginvestigasi hubungan antara lingkungan pembelajaran, motivasi, dan minat. Hasilnya menunjukkan bahwa faktor intrinsik (minat, motivasi dan kepercayaan diri) dan faktor ekstrinsik (pengajar & kurikulum) memberikan pengaruh kepada hasil pembelajaran. Selanjutnya menurut Gardner pakar *socioeducational model* dalam Najwa, (2019) bahwa motivasi memberikan pengaruh kepada pembelajar bahasa asing untuk meningkatkan kemampuannya. Demikian juga Ames dalam Najwa, (2019) mendefinisikan motivasi sebagai pendorong pembelajar untuk memberikan dorongan tindakan dan mempertahankan niat individu dalam mencapai tujuan yang mereka inginkan.

Salah satu bahasa yang saat ini menjadi bahasa yang diminati untuk dipelajari adalah Bahasa Korea. Berkat fenomena gelombang Korea budaya populer Korea diperkenalkan melalui berbagai macam jenis. Akibatnya, budaya dari negara Korea menjadi tren dunia yang tereermin dalam gelombang Korea (Lee, 2011). Menurut *The Korean Foundation (2012)*, *Hallyu* yang berasal dari negara Korea Selatan berhasil meyukseskan budayanya dengan menghadirkan warna yang berbeda dari yang selama ini ditawarkan oleh budaya barat. Demikian juga di Indonesia, segala sesuatu yang berhubungan dengan Korea mendapat tanggapan yang luar biasa. Contohnya musik, film, drama, *fashion*, makanan, bahasa, budaya hingga program *variety show* korea (예능 프로그램).

## Viewership of Korean television series or movies worldwide in 1st quarter 2020



**Figure 1** infografis penonton program series dan film korea pada tahun 2020

Sumber: [www.statista.com](http://www.statista.com)

Indonesia sendiri menempati peringkat pertama dalam jumlah penonton program TV korea (series dan film) pada tahun 2020, yang menurut statista Indonesia dengan jumlah presentasi 31%. (gambar grafik 1.1). IDN times juga melakukan survey terhadap peminat sinetron Indonesia dan Drama Korea. Survey dilakukan melalui media survey elektronik yang disebar ke seluruh Indonesia selama dua Minggu pada bulan Juni 2020. Hasil survey menunjukkan 96% responden lebih memilih drama Korea , dan 4% memilih sinetron Indonesia (IDNtimes, 2020).

Budaya populer Korea yang digemari saat ini selain drama, music, film adalah *variety show*. *Variety show* yang populer dikalangan para penggemar budaya pop Korea di Indonesia adalah *Running man*, *Knowing Brothers*, *Superman is Back*, *Three meals a day*, *1 Night 2 days* dan *summer vacation*. Program *variety show* merupakan program acara *multi-Genre* yang biasa mencakup music, komedi, informasi, hingga permainan. Menurut Naratama dalam SyafrizalAgusdi (2016)

Variasi acara tersebut dipadukan dalam sebuah pertunjukan dalam bentuk siaran langsung maupun siaran rekaman.

Selain itu para penggemar budaya populer Korea dan siswa yang belajar Bahasa Korea juga berkumpul dalam berbagai forum pada berbagai aplikasi di internet dan saling berbagi informasi baik itu melalui Facebook, Instagram dan Twitter dan salah satunya adalah pada akun Twitter @BakorFess. Akun Twitter @BakorFess adalah akun khusus (*autobase*) pada Aplikasi Twitter yang diperuntukkan untuk pembelajar Bahasa Korea. Akun @BakorFess ini adalah salah satu dari sekian banyak akun khusus yang dibuat oleh pribadi untuk mengumpulkan orang-orang yang memiliki keterkaitan yang sama, atau bisa disebut dengan istilah *autobase*. Follower akun @BakorFess juga terdiri dari berbagai macam tipe, ada yang belajar sendiri (otodidak), mengikuti kursus/les bahasa Korea, mahasiswa Bahasa Korea dan penggemar budaya Korea.

Tidak sedikit pelajar Bahasa Korea yang merasa memiliki kendala dalam mempelajari bahasa Korea, seperti kendala pengetahuan kosakata bahasa Korea dan pengetahuan tentang struktur tata bahasa seperti penutur asli. Sehingga hal ini dapat menurunkan minat dan motivasi belajar siswa. Kendala lainnya dalam mempelajari Bahasa Korea adalah dikarenakan perbedaan struktur Bahasa yang berbeda dengan bahasa ibu yang dimiliki yaitu Bahasa Indonesia.

Hal ini sesuai dengan pendapat Iskandar Wasid dan Sunendar dalam Andari, (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa kedua akan lebih berat jika bahasa itu memiliki konsep linguistik yang sangat berbeda dengan bahasa pertama yang dikuasai. Kendala lainnya dalam mempelajari bahasa asing adalah saat masih menggunakan buku pelajaran yang kurang dalam memvisualisasi kondisi atau

konteks bahasa, jadi dengan adanya media pembelajaran yang dapat membantu memvisualisasikan suatu konteks akan lebih memudahkan pelajar untuk memahami bahasa target.

Ketika siswa tertarik untuk belajar bahasa asing, metode yang menarik dan lingkungan belajar yang tepat dapat membantu mereka dalam memperoleh bahasa yang ditargetkan. Dan penggunaan budaya populer sebagai media pembelajaran dalam pendidikan dapat menciptakan siklus belajar bahasa yang positif (Hutchinson & Waters dalam (Najwa, 2019)). Dengan kata lain penggunaan budaya populer dengan dibantu berbagai media adalah salah satu motivasi eksternal dan opsi lain selain materi yang sudah ada yang didapatkan oleh siswa dalam mempelajari bahasa terutama mempelajari Bahasa Korea. Penggunaan media yang efektif diyakini dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa.

Selanjutnya menurut Ishak dan Deni dalam Andari, (2021) motivasi belajar dan keingintahuan pelajar akan meningkat jika siswa diberikan media dengan bunyi-bunyi serta gambar-gambar yang ditampilkan seperti gambar, foto, dan audio dalam bentuk rekaman video yang termasuk dalam media pembelajaran bentuk *audio visual* yang bisa meningkatkan hasil belajar. Media *audio visual* yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran adalah *Variety Show*. Menurut Baese Berk dalam Cohen, (2018) dijelaskan bahwa studi menunjukkan pembelajaran bahasa asing yang baik adalah melalui pembelajaran aktif dan pasif, dan menonton *Variety Show* dalam bahasa asing melibatkan keduanya.

Berdasarkan uraian di atas, maka diputuskan judul dari penelitian ini adalah :  
“Pengaruh Menonton Variety Show Korea Pada Motivasi Belajar Bahasa Korea Sebagai Bahasa Kedua pada akun Twitter @Bakorfess”

## 1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan menonton *variety show* Korea terhadap motivasi belajar Bahasa Korea pada followers akun Twitter @Bakorfess?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh positif dan signifikan menonton *variety show* Korea terhadap motivasi belajar Bahasa Korea pada followers akun Twitter @Bakorfess

## 1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini memberikan masukan teoritis dan praktis kepada pembelajar Bahasa Korea untuk menggunakan *variety show* sebagai media pembelajaran karena dapat membantu untuk meningkatkan motivasi pembelajar dalam mempelajari Bahasa Korea.

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan pengembangan ilmu pengetahuan terutama tentang *variety show* Korea serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar Bahasa Korea sebagai bahasa kedua.

### 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan untuk menciptakan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran dan motivasi belajar Bahasa Korea dan sebagai sumber informasi dan referensi untuk penelitian selanjutnya.

### **1.5. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik regresi linear sederhana. Tujuan utamanya adalah menggabungkan informasi tentang variable dari sekelompok objek (populasi) dengan menggunakan pernyataan atau pertanyaan yang diperlukan sebagai dasar perencanaan dan pemecahan masalah. Menurut Menurut Sugiyono (2011) analisis regresi linear sederhana adalah suatu alat analisis yang digunakan untuk memberikan informasi estimasi keterkaitan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Menurut Arikunto didalam Rukajat (2018) metode kuantitatif adalah metode penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data penafsiran data tersebut, serta penampilan hasilnya. Metode kuantitatif juga merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel dalam penelitian.

### **1.6. Sumber Data**

Penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini adalah pengikut akun twitter @Bakorfess yang berjumlah 137 orang yang didapatkan berdasarkan teori Roscoe. Menurut Sugiyono, (2018) data primer adalah data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Sedangkan data sekunder yaitu sumber data tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data melainkan melalui orang lain atau melalui dokumen. Data sekunder dalam penelitian ini didapatkan dari berbagai jurnal dan informasi dari media elektronik yang sesuai dengan permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini.

## **1.7. Sistematika Penyusunan**

### **BAB 1 : Pendahuluan**

Bab pendahuluan dalam penelitian ini berisi penjelasan tentang latar belakang masalah penelitian, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sumber data dan sistematika penulisan.

### **BAB 2 : Kerangka Teori**

Kerangka teori dalam penelitian ini digunakan untuk mendukung pemecahan masalah dalam penelitian dan sebagai landasan untuk menentukan teori variabel yang digunakan dalam penelitian yang didapatkan dari berbagai kutipan buku, jurnal, dan teori-teori pendukung lainnya yang sesuai dengan topik peneliam. Dalam bab ini juga diuraikan tentang penelitian yang relevan, kerangka berfikir, hipotesis penelitian, desain penelitian, penentuan populasi dan sampel, instrumen penelitian, serta teknik analisis yang digunakan dalam mengolah data yang diperoleh dan hipotesis statistik.

### **BAB 3 : Hasil dan Pembahasan**

Bab ini berisi tentang gambaran umum objek penelitian, uji statistik deskriptif, uji asumsi klasik, pengujian hipotesis, dan pembahasan.

### **BAB 4 : Kesimpulan dan Saran**

Dalam bab ini diuarikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah disusun.