

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada tinjauan pustaka, peneliti menyajikan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik yang akan dikaji. Tujuan dari tinjauan pustaka yaitu untuk memperoleh informasi mengenai perbedaan dan persamaan dari penelitian terdahulu, sehingga menghasilkan keaslian dalam penelitian. Keaslian penelitian sangat penting agar terhindar dari tindakan plagiarisme. Selain itu, peneliti mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal, internet, dan skripsi untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan tema yang akan dikaji. Teori-teori yang ditemukan juga akan dijadikan landasan bagi peneliti untuk menganalisis objek penelitian.

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Teori stimulus-respon

Teori stimulus-respon merupakan teori yang menjelaskan bahwa setiap respon yang muncul pada individu adalah hasil dari adanya suatu stimulus yang memicu respon tersebut. Dengan kata lain, stimulus merupakan sesuatu yang dapat mengubah perilaku atau respon seseorang. Contohnya, jika seseorang merasakan rasa sakit, maka ia akan mengeluarkan respon seperti mengeluh atau mengelilingi daerah yang terasa sakit tersebut. Teori ini juga menyatakan bahwa respon yang muncul tergantung pada kondisi dan latar belakang individu yang mengalami stimulus tersebut.

B.F Skinner menjelaskan bahwa setiap respon atau perilaku dapat didorong oleh rasa (stimulus internal) atau lingkungan (stimulus eksternal). Setiap respon yang diterima dengan baik dalam lingkungan akan lebih mungkin dilakukan lagi dalam masa depan, sementara respon yang tidak diterima dengan baik akan lebih mungkin untuk tidak dilakukan lagi. Dalam hal ini, Skinner memperkenalkan istilah

"reinforcement" yang merujuk pada pengurangan atau pemberian stimulus tertentu sebagai hasil dari suatu perilaku.

Menurut Skinner, perilaku manusia dapat dipelajari melalui latihan dan pengulangan, dan dapat dikendalikan melalui *operant conditioning*. *Operant conditioning* adalah proses dimana individu mempelajari hubungan antara perilaku dan konsekuensinya. Dalam hal ini, *reinforcement* atau pengurangan stimulus diterapkan untuk memodifikasi perilaku.

Dalam konteks pembelajaran, Skinner memperkenalkan teknik "*shaping*" untuk memodifikasi perilaku. *Shaping* adalah proses dimana individu mempelajari perilaku baru melalui serangkaian langkah-langkah yang bertahap dan reinforcement atau pengurangan stimulus diterapkan setelah setiap tahap selesai.

Secara keseluruhan, teori stimulus-respon menurut Skinner menekankan bahwa perilaku manusia dikontrol oleh lingkungan dan dapat dikendalikan atau dimodifikasi melalui pemberian atau pengurangan stimulus tertentu.

Menurut teori stimulus respon, variety show merupakan stimulus yang masuk ke dalam individu dan dapat menyebabkan munculnya respon dari individu tersebut, yaitu minat belajar bahasa Korea. Hal ini dapat terjadi karena variety show dapat memberikan inspirasi dan motivasi bagi individu untuk belajar bahasa yang dipakai di variety show tersebut. Selain itu, variety show juga dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkenalkan bahasa yang baru bagi individu, sehingga individu tersebut merasa tertarik untuk belajar bahasa tersebut.

2.1.2 Pengaruh

Teori pengaruh digunakan untuk menjelaskan bagaimana perilaku seseorang dapat dipengaruhi oleh orang lain atau lingkungan sekitarnya. Teori ini

mengasumsikan bahwa manusia cenderung terpengaruh oleh orang lain karena kebutuhan mereka untuk berinteraksi sosial dan mengikuti norma-norma yang ada dalam kelompok atau masyarakat tempat mereka tinggal.

Teori ini telah dikembangkan dalam beberapa bidang, seperti psikologi sosial, sosiologi, dan komunikasi. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pengaruh seseorang termasuk kekuatan dan status sosial orang yang mempengaruhi, sifat dan karakteristik pribadi dari orang yang terpengaruh, serta konteks sosial dan lingkungan yang ada.

Menurut Robert Cialdini, pengaruh adalah suatu konsep psikologis yang mengungkapkan mengenai bagaimana seseorang bisa mempengaruhi orang lain untuk bertindak atau melakukan suatu hal tertentu. Teori ini dikenal dengan nama "The Six Principles of Influence" dan dipublikasikan pada tahun 1984 dalam bukunya yang berjudul "Influence: The Psychology of Persuasion". Enam prinsip pengaruh menurut Cialdini adalah:

1. Kepatuhan (*Reciprocity*) - prinsip ini menyatakan bahwa manusia cenderung merespon dengan cara yang sama terhadap perlakuan yang mereka terima dari orang lain. Misalnya, ketika seseorang memberi hadiah, maka orang yang menerima hadiah tersebut akan cenderung membalas dengan memberikan hadiah yang sama atau lebih.
2. Konsistensi (*Consistency*) - prinsip ini menyatakan bahwa manusia cenderung untuk bertindak konsisten dengan apa yang telah mereka lakukan atau katakan sebelumnya. Misalnya, ketika seseorang telah setuju untuk melakukan suatu hal, maka mereka cenderung untuk mempertahankan keputusan tersebut.

3. Otoritas (*Authority*) - prinsip ini menyatakan bahwa manusia cenderung mengikuti seseorang yang dianggap memiliki otoritas atau keahlian di bidang tertentu. Misalnya, seorang dokter yang memberikan saran akan lebih dipercaya daripada seseorang yang bukan ahli medis.
4. Kesamaan (*Liking*) - prinsip ini menyatakan bahwa manusia cenderung lebih menerima saran atau pendapat dari orang yang memiliki kesamaan dengan mereka. Misalnya, seorang pelanggan akan cenderung lebih mempercayai rekomendasi dari seorang penjual yang memiliki kesamaan dengan dirinya.
5. Bukti Sosial (*Social Proof*) - prinsip ini menyatakan bahwa manusia cenderung mengikuti tindakan orang lain di sekitarnya. Misalnya, seseorang akan lebih cenderung membeli produk yang populer atau direkomendasikan oleh orang lain.
6. Kekurangan (*Scarcity*) - prinsip ini menyatakan bahwa manusia cenderung lebih tertarik pada sesuatu yang langka atau terbatas. Misalnya, ketika sebuah produk memiliki stok terbatas, maka pelanggan akan cenderung lebih cepat membelinya karena takut kehabisan.

Secara keseluruhan, teori pengaruh dapat membantu kita memahami bagaimana individu dan kelompok dapat saling mempengaruhi dan bagaimana kita dapat memanfaatkan pengaruh ini untuk mencapai tujuan tertentu atau memperbaiki perilaku dan sikap yang tidak diinginkan.

2.1.3 Internet

Internet adalah bagian dari revolusi informasi yang melibatkan penggunaan teknologi digital untuk menyebarkan informasi dan menghubungkan orang dari seluruh dunia (Manuel Castells, 1996). Sedangkan menurut Tim Berners-Lee (1989)

internet adalah suatu sistem yang terdiri dari jaringan komputer yang saling terhubung di seluruh dunia. Tujuannya adalah untuk memudahkan pertukaran informasi antar pengguna di seluruh dunia.

Internet memungkinkan penggunanya untuk berkomunikasi, berbagi informasi, mengakses berbagai sumber daya, dan melakukan berbagai transaksi secara online. Internet juga memungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai jenis informasi dan konten, seperti situs web, email, media sosial, video, musik, dan banyak lagi. Internet telah membawa perubahan besar dalam cara kita berkomunikasi, bekerja, belajar, dan bersosialisasi dengan orang lain.

Internet terdiri dari jutaan perangkat yang terhubung ke seluruh dunia, termasuk komputer, tablet, ponsel, dan perangkat IoT (Internet of Things) seperti lampu, kulkas, dan thermostat. Informasi yang dipertukarkan di internet dapat berupa teks, gambar, video, atau suara, dan dikirim melalui koneksi jaringan kabel atau nirkabel. Internet memberikan banyak manfaat seperti mempercepat pertukaran informasi, memfasilitasi kerja sama global, dan memberikan akses ke sumber daya pendidikan dan hiburan.

Internet digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi dan berbagai jenis konten. Dengan adanya internet, media tradisional seperti televisi, radio, dan koran semakin beralih ke platform digital. Konten yang sebelumnya hanya tersedia di media tradisional, kini dapat diakses secara online. Misalnya, televisi dan radio yang dapat ditonton atau didengarkan melalui aplikasi streaming online, serta koran dan majalah yang dapat dibaca secara digital melalui website atau aplikasi.

Selain itu, internet juga memungkinkan pengguna untuk membuat dan membagikan konten mereka sendiri melalui platform media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan lain-lain. Hal ini memberikan pengaruh besar pada cara media beroperasi dan cara pengguna mengonsumsi informasi. Dalam konteks yang lebih luas, internet juga telah memungkinkan munculnya media baru seperti blog, podcast, dan vlog. Hal ini memberikan peluang bagi individu untuk membagikan informasi dan menjangkau audiens secara global tanpa harus melalui media tradisional.

Secara keseluruhan, internet dan media saling terkait dan saling mempengaruhi satu sama lain. Internet telah memperluas akses ke media, memungkinkan pengguna untuk membuat dan membagikan konten mereka sendiri, serta memberikan pengaruh besar pada cara media beroperasi dan cara pengguna mengonsumsi informasi.

Rusman (2012:48) juga berpendapat Internet merupakan perpustakaan raksasa dunia, karena dengan mengakses internet bisa mendapatkan jutaan bahkan milyaran sumber informasi yang sangat berguna. Di era ini hampir semua orang berinteraksi melalui internet, semua kebutuhan dalam segala bidang bisa dilihat di dalam internet salah satunya adalah di bidang pendidikan. Penggunaan internet dapat dikatakan sebagai sumber media yang dapat mengembangkan hasil dan minat belajar dikarenakan proses pencarian informasi yang mudah. Menurut Cobine (dalam Mudiyanah, 2015:12–14) penggunaan internet memiliki banyak manfaat.

a. Menambah Informasi dan Wawasan

Internet bukan hanya merupakan perpustakaan raksasa dunia, internet juga merupakan gudangnya ilmu dunia maya. Banyak informasi – informasi penting yang bisa dicari dengan mudah dan cepat lewat situs pencari online yaitu Google.

Lewat situs Google banyak hal yang bisa kita cari seperti buku, penelitian dalam bentuk jurnal atau thesis, dan lain – lain yang bisa dijadikan sebagai bahan untuk penelitian skripsi bagi mahasiswa semester akhir.

b. Memudahkan Komunikasi

Dengan teknologi yang bertambah maju, canggih dan berkembang, melalui fasilitas digital berupa internet saat ini sudah digunakan untuk berkomunikasi secara mudah. Dengan orang lain dari jarak jauh, internet dapat bertindak sebagai perantara untuk berkomunikasi. Misalnya, ketika ingin mengirimkan pesan ataupun menelpon seseorang untuk berkomunikasi bisa menggunakan media sosial seperti instagram, twitter, line, ataupun whatsapp.

c. Meningkatkan Penguasaan Bahasa Asing

Internet menyediakan berbagai macam website yang bisa digunakan sebagai tempat pembelajaran. Di dalam internet semua orang bisa mencari tahu informasi mengenai bahasa – bahasa asing. Saat ini mengetahui bahasa asing selain bahasa ibu adalah sesuatu yang bisa dibanggakan. Penggunaan internet sebagai media pembelajaran bahasa dapat meningkatkan pemakaian bahasa dan memperlancar komunikasi dalam bahasa yang dipelajari.

d. Sarana Pendidikan Jarak Jauh

Karena internet bisa digunakan sebagai tempat untuk pembelajaran dan mendapatkan informasi, internet juga bisa dijadikan sebagai pendidikan yang dilakukan secara jarak jauh yang dimana pengajar dan pembelajar tidak harus berada di tempat yang sama. Penggunaan internet sebagai media pembelajaran saat ini sudah diterapkan oleh beberapa universitas, dalam penyampaian

materinya mereka sudah menerapkan penggunaan internet dan media digital. Proses belajar mengajar ini disebut sebagai *E-learning (Electronic Learning)* penerapan teknologi informasi dalam pendidikan dalam bentuk website yang dapat diakses di internet.

e. Sebagai Sarana Hiburan

Hiburan bisa didapatkan di dunia maya, tidak hanya didapatkan di dunia nyata saja. Internet bukan sekedar perpustakaan online saja, internet juga gudangnya sarana hiburan. Konten – konten yang menarik seperti video lucu, game online, video musik artis – artis Korea, dan lain – lain dapat dengan mudah diakses di internet. Contohnya media massa Youtube berbasis web video sharing yang dimana orang bisa berbagi atau menonton video sesuai konten yang diinginkan untuk dijadikan sebagai hiburan.

Dari beberapa keunggulan internet yang disebutkan di atas, terbukti bahwa internet semakin maju dan berkembang. Dimulai dari internet yang menyajikan informasi, tempat belajar, hingga sebagai sarana hiburan bisa diakses secara mudah dengan menggunakan internet.

2.1.4 Media

Media adalah perpanjangan dari diri manusia dan memengaruhi cara manusia berpikir dan bertindak (McLuhan, 1964). Dalam pandangan McLuhan, media bukan hanya sebuah saluran yang mengantar pesan dari pengirim ke penerima, tetapi media itu sendiri memiliki pengaruh yang kuat dalam membentuk dan memengaruhi cara manusia berpikir, bertindak, dan merespon informasi.

Sedangkan menurut Neil Postman (1985) media memiliki kekuatan yang besar dalam membentuk cara kita berpikir dan memahami dunia. Ia juga mengkritik penggunaan media dalam pendidikan, karena menurutnya pendidikan seharusnya lebih menekankan pada proses berpikir dan refleksi, bukan hanya pada informasi yang disajikan melalui media.

Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi dari satu pihak kepada pihak lain. Media bisa berupa media cetak seperti koran, majalah, buku, brosur, dan lain-lain, serta media elektronik seperti televisi, radio, internet, dan sebagainya.

Fungsi dari media adalah untuk menyampaikan informasi atau pesan dari sumber kepada penerima. Informasi yang disampaikan melalui media dapat berupa berita, hiburan, pendidikan, atau promosi produk dan jasa.

Media memiliki pengaruh besar terhadap minat belajar seseorang. Media yang menarik dan efektif dapat meningkatkan minat belajar seseorang, sedangkan media yang membosankan atau kurang efektif dapat menurunkan minat belajar.

Didalam artikel yang ditulis oleh Restu (2022) media menurut beberapa penelitian para ahli yaitu; Schramm mengutarakan media sendiri merupakan sebuah alat teknologi yang membawakan pesan atau informasi dan bersifat instruksional dimana media itu bisa dilihat, didengar, dibaca, dan dimanipulasi. Menurut Gagne, media merupakan jenis bagian atau sistem di lingkungan siswa yang dapat meningkatkan minat untuk mempelajari suatu hal. Menurut Miarso, media adalah berbagai macam sesuatu yang berfungsi untuk memberikan pesan dan informasi, dimana pesan yang disampaikan tersebut dapat mempengaruhi pikiran, perhatian, dan

keinginan pembelajar untuk belajar. Ahmad Rohani juga mengatakan bahwa media merupakan sebuah alat yang bisa diterima oleh indera manusia yang mana berfungsi sebagai alat perantara atau sarana dalam proses kegiatan berkomunikasi hingga proses belajar mengajar.

Hal ini dapat disimpulkan dari persepsi media para ahli yang disebutkan di atas, media sering digunakan sebagai alat untuk mendapatkan informasi hingga digunakan pada kegiatan dalam proses belajar mengajar. Maka dari itu, pesan, pengetahuan, informasi, dan wawasan dapat diterima dengan baik selama perhatian pembelajar terhadap penggunaan media itu benar.

Restu (2022) juga menyebutkan beberapa fungsi media secara umum, yaitu;

1. Sebagai sarana informasi.

Media sebagai sarana informasi untuk menambah pengetahuan atau wawasannya. Fungsi penggunaan media adalah untuk memudahkan pengguna mencari informasi secara mudah dan cepat. Saat ini sangat mudah untuk mencari informasi, mulai dari *handphone* hingga televisi semua orang bisa mendapatkan sebuah informasi.

2. Sebagai sarana untuk menyalurkan ide atau gagasan.

Media sebagai sarana untuk menyampaikan pemikiran atau gagasan baru yang ada dalam pikiran seseorang, dimana ide atau gagasan yang kreatif dituangkan untuk disalurkan kepada orang lain. Contoh media untuk menyalurkan ide atau gagasan bisa dilihat dari dalam film, cerpen, novel, dan sebagainya.

3. Sebagai sarana pendidikan dalam proses kegiatan belajar.

Media digunakan sebagai sarana dalam proses pembelajaran untuk memudahkan pembelajar atau peserta didik dalam menangkap atau menerima informasi ilmu pengetahuan. Di dalam dunia pendidikan, penggunaan media sangat penting untuk mendapatkan informasi diluar pengetahuan pengajar. Dengan menggunakan media pada aktivitas belajar juga membuat pembelajar tidak mudah bosan dengan proses belajar.

4. Sebagai sarana hiburan.

Media bukan hanya sebagai sarana mendapatkan informasi, memberikan informasi, atau sebagai media tempat pembelajaran saja, tetapi media juga bisa dijadikan sebagai sarana hiburan. Biasanya media dijadikan sebagai hiburan untuk menghilangkan beban pikiran, media yang bisa dijadikan sebagai hiburan dapat berupa film, buku, musik, ataupun media sosial.

5. Sebagai sarana pengawas kegiatan sosial.

Media bisa digunakans sebagai pengawasan dalam aktivitas masyarakat. Contohnya bisa dilihat dalam pemberitaan bahaya melanggar lalu lintas, dari pemberitaan ini merupakan tindakan preventif untuk mencegah masyarakat agar tidak melanggar lalu lintas.

Menurut Restu (2022) dalam artikelnya juga mengatakan bahwa media juga memiliki banyak manfaat yang bisa dirasakan langsung ataupun di waktu yang akan datang. Restu mengutarakan beberapa manfaat media, sebagai berikut;

1. Dengan media, masyarakat bisa mendapatkan banyak informasi dengan cepat, sehingga tidak membuat seseorang ketinggalan informasi. Dengan teknologi dan internet yang semakin berkembang mempengaruhi kecepatan dalam menerima informasi.

2. Informasi semakin mudah disalurkan dengan menggunakan alat elektronik yang semakin canggih yaitu televisi, *handphone* hingga laptop.
3. Dengan media, informasi yang diberikan bisa dengan maksimal. Maksudnya bisa menghindari kesalahpahaman antara komunikator dengan komunikan atau penerima pesan.
4. Dengan penggunaan media, pesan yang diberikan kepada penerima pesan bisa lebih efektif dan efisien, yaitu pesan disampaikan tanpa memerlukan waktu yang lama.

Media dapat menjadi sarana untuk pembelajaran. Jika media tersebut berisikan informasi dan pesan yang mengandung unsur pendidikan, maka disebut sebagai media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi yang dipelajari, media pembelajaran digunakan sebagai sarana atau instrumen dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat berupa bahan cetak (seperti buku teks, handout, kartu), bahan elektronik (seperti video, audio, presentasi), atau bahan lainnya (seperti model, alat peraga, permainan). Media pembelajaran dapat membantu pemelajar memahami materi yang dipelajari dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Satrianawati (2018:8) menyimpulkan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang perasaan dan pikiran bagi pengguna medianya. Sedangkan menurutnya media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan untuk mengefisienkan dan mengefektifkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Satrianawati juga menyebutkan bahwa jenis – jenis media tergolong menjadi 4 (empat) jenis, yaitu;

1. Media Visual

Dalam media ini yang dimaksud adalah media yang bisa dilihat, dimana mengandalkan indera penglihatan. Contoh media visual adalah buku, gambar, majalah, komik, alat peraga, miniatur, dan sebagainya.

2. Media Audio

Media Audio adalah media yang bisa kita dengar, dimana media ini mengandalkan indera telinga sebagai pendengaran. Contoh dari media audio adalah musik atau lagu, suara, radio, CD, alat musik, dan sebagainya.

3. Media Audio-Visual

Media ini bisa dilihat dan didengar secara bersamaan, dimana media ini menggerakkan indera penglihatan dan pendengaran di waktu yang bersamaan. Contoh dari penggunaan media audio-visual adalah film, drama, televisi, dan animasi.

4. Multimedia

Yang dimaksud dengan multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contoh dari multimedia adalah penggunaan internet, dimana pembelajaran menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada termasuk pembelajaran dari jarak jauh atau *virtual learning*.

Menurut Hasanah (2019:18–19) orang memilih media untuk digunakan sangatlah sederhana, yaitu untuk memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkannya. Seseorang dalam memilih menggunakan media, Hasanah mengutarakan beberapa penyebabnya, antara lain;

1. Ingin memberi penjelasan atau gambaran yang lebih konkret atau benar – benar nyata.

2. Dalam memicu minat belajar terhadap seseorang, penggunaan media dapat dilakukan lebih dari yang bisa dilakukan setiap individu.
3. Media juga dapat menambah pengetahuan atau wawasan baru kepada pengajar dan pembelajar.

Dengan demikian, media memiliki pengaruh yang besar terhadap minat belajar seseorang. Oleh karena itu, media dapat digunakan sebagai alat bantu dalam meningkatkan minat belajar seseorang.

2.1.5 Variety Show

Variety show adalah tipe acara televisi yang menampilkan beragam tipe hiburan, seperti pertunjukan musik, pertunjukan komedi, permainan, dan lain-lain. Naratama (2006;160) menyatakan bahwa format acara TV Variety Show merupakan kombinasi dari berbagai format seperti *Talk Show*, *Magazine Show*, *Quiz*, *Game Show*, *Konser Musik*, *Drama*, dan *Sit-Com*. Menurut Sony set (2008;26) yang tertera dalam buku yang berbeda, "variety show adalah tayangan yang memadukan unsur-unsur humor, musik, perubahan set, dan beragam elemen tambahan lain."

Daniel Dayan dan Elihu Katz (1992) menjelaskan tentang bagaimana variety show mempengaruhi masyarakat dan memberikan makna bagi penonton. Variety show adalah sebuah bentuk hiburan yang memadukan berbagai jenis elemen seperti musik, tari, akrobatik, dan aksi komedi. Variety show memiliki daya tarik yang kuat bagi penonton karena menawarkan banyak hal yang berbeda dalam satu program. Hal ini membuat penonton tidak merasa bosan dan menjadi lebih terlibat dengan acara. Variety show memberikan makna bagi penonton melalui interaksi yang terjadi antara pemain dan penonton. Keterlibatan penonton dalam acara membuat mereka merasa terhubung dengan pemain dan memiliki kesan positif tentang acara tersebut.

Variety show dapat menjadi sarana yang menyenangkan bagi penonton, namun juga dapat memiliki pengaruh terhadap minat belajar bahasa. Penyajian acara variety show Korea dapat menjadi salah satu metode dari banyaknya metode yang efektif untuk meningkatkan minat belajar bahasa Korea karena mereka dapat menyediakan konten yang menarik dan menyenangkan bagi penonton. Variety show Korea juga dapat memberikan ilustrasi dalam penggunaan bahasa Korea dalam situasi yang menyenangkan dan menarik, sehingga dapat menimbulkan minat pada penonton untuk belajar bahasa Korea.

Variety show TO DO X TXT dapat meningkatkan minat belajar bahasa Korea karena acara tersebut dapat membuat belajar bahasa Korea menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, variety show TO DO X TXT dapat meningkatkan pemahaman tentang budaya Korea dan meningkatkan kesadaran tentang pentingnya belajar bahasa Korea. Acara ini dapat menyajikan budaya Korea secara nyata dan menyenangkan sehingga membuat penonton merasa lebih dekat dengan budaya tersebut dan lebih tertarik untuk belajar bahasa Korea. Dengan demikian, mereka akan lebih mudah mengingat dan menyerap kata-kata baru yang didengar dari variety show tersebut. Selain itu, variety show TO DO X TXT juga menampilkan selebriti yang sudah akrab dengan penonton, sehingga penonton akan lebih terhubung dengan konten yang disajikan.

Indikator variety show menurut Imamatul (2014) sebagai berikut :

1. Daya tarik host, termasuk karakter, tingkah laku, interaksi pemain dan tamu spesial.
2. Daya tarik isi terletak pada permainan yang sangat penting untuk menarik perhatian penonton.

3. Durasi menonton variety show TO DO X TXT menunjukkan seberapa lama atau seberapa intens penonton menyaksikan setiap episode.
4. Daya tarik setting dalam variety show TO DO X TXT adalah lokasi di mana adegan dalam acara tersebut berlangsung.

2.1.4 Minat belajar

2.1.4.1 Minat

Minat merupakan suatu dorongan yang mengarah pada pengarahannya perhatian seseorang terhadap objek tertentu seperti pekerjaan, kelas, objek dan orang. Menurut Jahja (2011:63) Minat ditandai dengan menyukai sesuatu atau suatu kegiatan dan mengikutinya tanpa mengatakannya. Dengan kata lain, seseorang harus rela melakukan sesuatu yang disukainya. Jadi Timbulnya minat bersumber dari asumsi adanya hubungan antara diri sendiri dengan orang lain diluar diri. Semakin kuat atau luas rahasia yang disembunyikan, semakin besar minat orang tersebut (Natha Kosasi, 2012)

Slameto (2015:57) sebuah minat yang ada di dalam diri sendiri berhubungan dengan yang ada di luar diri, dan seseorang yang mempunyai minat dalam belajar memiliki ciri – ciri sebagai berikut;

1. Cenderung mengingat dan memperhatikan beberapa aktivitas, khususnya aktivitas yang disukai.
2. Ada perasaan senang dan suka terhadap apa yang diminati.
3. Memperoleh kepuasan atas apa yang diminatinya.
4. Lebih menginginkan suatu hal yang diminatinya dibandingkan hal lain.

Ketika seseorang memiliki minat terhadap suatu hal, maka ia akan lebih mudah dan lebih tertarik untuk belajar tentang hal tersebut. Minat dapat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar, karena ketertarikan seseorang pada suatu hal akan memicu dorongan untuk mencari tahu lebih banyak tentang hal tersebut.

Sebaliknya, jika seseorang tidak memiliki minat atau antusiasme terhadap suatu hal, maka belajar tentang hal tersebut akan terasa sulit dan membosankan. Oleh karena itu, penting untuk mencari dan memperkuat minat dalam proses belajar agar proses tersebut menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Minat bisa muncul dalam berbagai bidang, seperti hobi, profesi, atau kegiatan sosial. Sebagai contoh, seseorang yang memiliki minat dalam bidang musik mungkin akan merasa senang ketika memainkan alat musik atau mendengarkan lagu-lagu favoritnya, sedangkan seseorang yang memiliki minat dalam bidang olahraga mungkin akan lebih tertarik untuk berolahraga secara teratur. Minat bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya adalah:

1. Pengalaman masa lalu: Pengalaman masa lalu bisa mempengaruhi minat seseorang, misalnya seseorang yang pernah mengalami kejadian traumatis dalam suatu aktivitas mungkin akan kehilangan minatnya pada aktivitas tersebut.
2. Lingkungan: Lingkungan di sekitar seseorang juga bisa mempengaruhi minatnya, misalnya teman-teman sekelas atau keluarga yang memiliki minat yang sama bisa mempengaruhi seseorang untuk tertarik pada hal yang sama.
3. Karakteristik pribadi: Karakteristik pribadi seperti kepribadian, bakat, dan kemampuan juga bisa mempengaruhi minat seseorang. Sebagai contoh, seseorang

yang memiliki kepribadian yang suka berpetualang mungkin akan tertarik pada aktivitas yang menantang atau berisiko.

2.1.4.2 Belajar

Belajar adalah hasil dari perubahan perilaku yang terjadi sebagai respons terhadap rangsangan atau pengalaman (Watson, 1913). Belajar adalah proses aktif dan kontinu dari pengalaman, interaksi, dan refleksi yang memungkinkan individu untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kesadaran, dan perspektif. Belajar merupakan suatu proses yang mengakibatkan perubahan dalam perilaku dan pengetahuan individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Proses belajar dapat dilakukan melalui pengalaman, observasi, praktik, dan pembelajaran formal melalui pendidikan.

Belajar dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seseorang dalam menghadapi tantangan dan situasi baru. Belajar juga dapat membantu seseorang untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan sosialnya, serta membuka peluang untuk mencapai tujuan hidup yang lebih tinggi.

Belajar adalah metode yang di dalamnya terdapat unsur – unsur yang saling berkaitan. Rifai dan Anni (2009:68) menyatakan bahwa ada 4 (empat) unsur belajar, yaitu;

1. Pembelajar, yang meliputi peserta didik, pembelajar, dan warga belajar yang sedang melakukan aktivitas belajar.
2. Rangsangan (*stimulus*), suatu keadaan yang merangsang indera pembelajar agar mampu belajar secara maksimal.

3. Memori, yang berisikan kemampuan pembelajar berupa kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan yang didapatkan setelah melakukan proses pembelajaran.
4. Respon, tindakan yang dihasilkan dari memori proses pembelajaran sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku seperti minat atau motivasi belajar yang didapatkan.

Menurut Hamalik (2011:50) dalam bukunya, unsur – unsur yang berkaitan dalam proses belajar terdiri dari;

1. Motivasi

Motivasi yang diterapkan dalam kegiatan belajar adalah sebuah dorongan rasa senang dan semangat untuk melaksanakan pembelajaran.

2. Bahan Belajar

Sesuatu yang harus dipelajari oleh pembelajar dalam melaksanakan proses pembelajaran dan bahan – bahan belajar bisa berasal dari guru, buku, makalah, artikel, internet, dan lain – lain.

3. Alat Bantu Belajar

Alat yang digunakan untuk membantu pembelajar dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien.

4. Suasana Belajar

Dengan suasana belajar yang menyenangkan dapat menimbulkan antusias belajar, dengan suasana yang kondusif atau mendukung seperti belajar di suasana yang tenang dapat menciptakan kegiatan dalam mempelajari sesuatu.

5. Kondisi Subjek Belajar

Pada kondisi subjek belajar sebenarnya berbeda – beda tergantung tiap individu. Seorang pelajar dapat belajar secara efektif dan efisien tergantung kondisi setiap orang seperti berbadan sehat, intelegensi atau kecerdasan yang cukup, siap untuk melakukan kegiatan belajar, memiliki bakat khusus, dan juga yang terpenting memiliki minat untuk belajar.

Pembelajaran dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti kelas formal, kursus online, pelatihan, dan pengalaman hidup. Setiap orang mempunyai cara belajar yang berbeda-beda, sehingga diperlukan metode belajar yang sesuai untuk setiap individu.

Dalam belajar, seseorang harus memiliki motivasi, tujuan, dan konsistensi dalam belajar. Hal ini penting untuk mencapai hasil yang diinginkan dan mengoptimalkan proses belajar. Selain itu, belajar juga harus dilakukan dengan penuh kesabaran, ketekunan, dan disiplin untuk memperoleh hasil yang optimal.

2.1.4.3 Pengertian Minat Belajar

Minat belajar adalah tindakan atau perilaku seseorang yang memperlihatkan keinginan dan hasrat untuk belajar dengan antusias (Abdul Rahman Saleh dan Muhib Abdul Wahab). Ini menyebabkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku seseorang. Minat belajar dapat didefinisikan sebagai kecenderungan untuk memberikan perhatian dan merespons pada hal-hal, orang, atau situasi yang menarik, disertai dengan perasaan senang dan gembira.

Salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar seseorang adalah kebutuhan akan pencapaian. Kebutuhan akan pencapaian merupakan kebutuhan untuk merasa tercapai dan berhasil dalam sesuatu yang sedang dilakukan. Jika seseorang

merasa bahwa belajar bahasa Korea akan membantu mereka mencapai tujuan atau meningkatkan keterampilan mereka, maka minat belajar mereka akan lebih tinggi.

Selain itu, faktor lingkungan juga dapat mempengaruhi minat belajar seseorang. Dalam kasus ini, akun Twitter @moanamenfess dapat memberikan sumber daya dan dukungan bagi pengikutnya dalam belajar bahasa Korea. Dengan adanya sumber daya dan dukungan yang tersedia, pengikut akun tersebut akan lebih terdorong untuk belajar bahasa Korea dengan minat yang lebih tinggi.

Variety show dapat mempengaruhi minat belajar bahasa dengan cara meningkatkan kebutuhan mengetahui, mengendalikan, dan mengalami seseorang terhadap bahasa yang dipelajari. Variety show yang menampilkan konten yang bermanfaat dan menarik, dapat membuat seseorang merasa ingin mengetahui lebih banyak tentang bahasa tersebut. Selain itu, variety show yang menampilkan konten yang menantang dan mengajak seseorang untuk terlibat dalam aktivitas belajar, dapat membantu mereka merasa mandiri dalam memahami dan mengendalikan bahasa yang dipelajari.

Menurut Mokhammad dan Lestari (2017:93-94), empat indikator dari minat belajar adalah: 1) memiliki perasaan senang, 2) tertarik untuk belajar, 3) menunjukkan perhatian selama belajar, dan 4) terlibat dalam proses belajar.

2.2 Penelitian Terdahulu

Berikut Beberapa penelitian sebelumnya yang membahas pengaruh acara variety show terhadap minat belajar bahasa Korea atau penelitian yang terkait dengan penelitian oleh peneliti.

1. Penelitian pertama "The impact of K-Pop on language learning motivation: A case study of university students in South Korea" oleh Lee dan Kim (2018) Hasil

penelitian menunjukkan bahwa K-pop memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar bahasa bagi mahasiswa universitas di Korea Selatan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori motivasi dalam pembelajaran bahasa kedua (*second language learning motivation*). Metode kualitatif dipakai dalam penelitian ini dengan mengambil studi kasus pada beberapa mahasiswa yang suka K-pop. Hasil penelitian menunjukkan bahwa K-pop dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa melalui tiga cara: (1) dengan menyediakan contoh bahasa yang digunakan dalam lagu dan lirik, (2) dengan menyediakan konteks sosial yang menarik bagi mahasiswa untuk belajar bahasa, dan (3) dengan menyediakan akses ke budaya dan gaya hidup Korea yang menarik bagi mahasiswa. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa K-pop dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi mahasiswa dalam bahasa Korea. Walaupun begitu, hasil penelitian ini juga mengungkapkan bahwa K-pop tidak bisa dianggap sebagai satu-satunya cara untuk memotivasi pembelajaran bahasa.

2. Penelitian kedua "Variety shows and language learning motivation: A mixed-methods study" oleh Park dan Kim (2021) Penelitian ini menggunakan metode gabungan survei dan wawancara. Dalam penelitian ini, teori motivasi dalam pembelajaran bahasa dan teori pembelajaran berbasis media digunakan untuk menjelaskan pengaruh variety shows terhadap motivasi belajar bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa acara variety show mampu membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari bahasa, karena mereka merasa lebih senang dan terhibur saat menyaksikan acara tersebut. Selain itu, acara variety show juga dapat membantu siswa untuk belajar kosakata dan ekspresi bahasa yang digunakan dalam acara tersebut. Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa acara variety show

tidak selalu efektif dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa karena beberapa siswa merasa kesulitan dalam mengikuti konten acara tersebut.

3. Penelitian ketiga "The influence of variety shows on language learning motivation: A survey of Korean learners in Japan" oleh Tanaka dan Kim (2022) Untuk mengetahui dampak dari tontonan variety show terhadap minat belajar bahasa Korea, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melakukan survei pada pelajar bahasa Korea di Jepang. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori motivasi belajar bahasa kedua yang mengacu pada faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi individu untuk belajar bahasa kedua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa acara variety show memiliki pengaruh positif pada motivasi belajar bahasa Korea, dengan peserta menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan tertarik untuk belajar bahasa setelah menonton acara variety show. Selain itu, peserta juga menyatakan bahwa acara variety show membantu mereka untuk memahami kultur Korea lebih baik dan merasa lebih terhubung dengan orang Korea. Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa acara variety show tidak selalu efektif dalam membantu peserta untuk belajar gramatika dan kosakata yang lebih rumit. Rangkuman dari penelitian ini adalah bahwa acara variety show dapat memiliki pengaruh positif pada motivasi belajar bahasa, tetapi tidak selalu efektif dalam membantu pelajar belajar aspek teknis dari bahasa.

4. Penelitian ke-empat "Korean Wave Hallyu: A Study on the Impact of South Korean Popular Culture on the Learning of the Korean Language" oleh Kim, H. (2018). Penelitian ini mengeksplorasi dampak dari budaya populer Korea Selatan, yang dikenal sebagai "Korean Wave" atau "Hallyu", pada pembelajaran bahasa Korea. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik survei dan

analisis statistik. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori kulturalisme, yang menekankan bahwa budaya memiliki pengaruh besar pada individu dan masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa budaya populer Korea Selatan, seperti drama televisi dan musik, memiliki dampak positif terhadap minat dan motivasi siswa untuk belajar bahasa Korea. Terlebih lagi, penggunaan budaya populer dalam proses pembelajaran bahasa memperkuat keterampilan berbicara dan memahami teks, serta menambah pengetahuan tentang budaya Korea Selatan. Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa ada beberapa hambatan dalam menggunakan budaya populer dalam pembelajaran bahasa, seperti kesulitan dalam menemukan sumber yang sesuai dan kurangnya dukungan dari guru.

2.3 Keaslian Penelitian

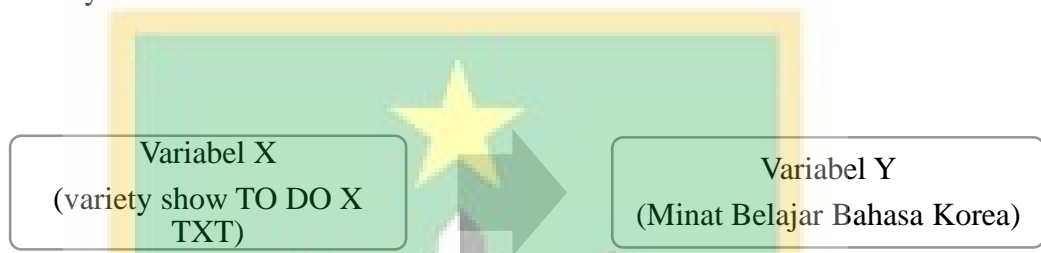
Keaslian penelitian dilakukan untuk membuktikan tidak adanya plagiarisme antara penelitian sebelumnya dan yang dilakukan saat ini. Penelitian dengan judul *Pengaruh Variety Show TO DO X TXT Terhadap Minat Belajar Baha Korea Pada Pengikut Akun Twitter @moanamenfess* memiliki keaslian penelitian yang membedakan dengan penelitian terdahulu. Setelah melakukan peninjauan terhadap penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa terdapat persamaan penelitian yaitu menggunakan media sebagai media pembelajaran bahasa. Sedangkan perbedaannya terletak pada waktu, tempat dan subjek penelitian yang digunakan.

2.4 Kerangka Pikir

Menggunakan teori-teori yang sudah dijelaskan, peneliti akan menentukan batasan konsep untuk penelitian yaitu pengaruh dari variety show TO DO X TXT terhadap minat belajar bahasa Korea pada penggemarnya. Peneliti akan menganalisis pengaruh ini dengan menggunakan Stimulus-Response theory B.F Skinner (1960) dan

menentukan stimulus dan respon yang akan digunakan. Variety Show TO DO X TXT sebagai stimulus dan minat belajar bahasa Korea sebagai respon.

Peneliti akan mencari indikator dari variety show dan minat belajar untuk memperkuat analisis. Skema penelitian digambarkan dalam bagan alur kerangka pemikiran berdasarkan kerangka pemikiran dan teori yang sudah dijelaskan sebelumnya.



Bagan 2.1 Kerangka Pikir

Sumber: Peneliti, 2023

2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori, penelitian yang relevan, dan kerangka pemikiran maka hipotesis penelitian ini adalah:

H_0 : Variety show TO DO X TXT tidak memiliki pengaruh terhadap minat belajar bahasa Korea pada pengikut akun twitter @moanamenfess

H_a : Variety show TO DO X TXT memiliki pengaruh terhadap minat belajar bahasa Korea pada pengikut akun twitter @moanamenfess

2.6 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah konsep atau fenomena yang akan diukur dalam suatu penelitian, seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2017). Variabel

independen (X) dan variabel dependen (Y) yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Independent (X)

Variabel independen adalah faktor penyebab atau variabel yang mempengaruhi variabel dependen, dan dikendalikan atau diuji oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2017) variabel independen diukur, dimanipulasi, atau dipilih untuk menentukan hubungan dengan gejala yang diamati. Dalam penelitian ini, variabel independen (X) adalah menonton variety show TO DO X TXT. Variabel dependen akan diamati untuk melihat dampak dari variabel independen

2. Variabel Dependent (Y)

Variabel dependen atau terikat adalah variabel yang diperlakukan sebagai hasil dari variabel independen (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini, Minat Belajar Bahasa Korea adalah variabel dependen (Y). Variabel independen diamati untuk melihat dampaknya pada variabel dependen

2.7 Metodologi Penelitian

2.7.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan secara online melalui bantuan google form pada akun twitter @moanamenfess.

2.7.2 Populasi, Sampel, Teknik Sampling

2.7.2.1 Populasi

Populasi dapat didefinisikan sebagai kumpulan individu atau organisme yang tinggal dalam lingkup geografis yang sama dan memiliki ciri-ciri yang serupa. Dalam penelitian ini, populasi adalah pengikut akun twitter @moanamenfess dengan jumlah sebanyak 60.000 orang.

2.7.2.2 Sampel dan Teknik Sampling

Sampel dalam penelitian ini merupakan pengikut akun twitter @moanamenfess yang mengisi kuisisioner melalui google form yang sudah ditetapkan berdasarkan teori roscocoe. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *nonprobability sampling* atau *purposive sampling* dengan pertimbangan tertentu..

Sampel yang diambil dengan menggunakan metode ini diambil secara acak dengan ketentuan memenuhi kriteria yang dibutuhkan di dalam penelitian dan karena jumlah populasi yang relatif besar dan diketahui jumlahnya, peneliti menggunakan rumus Slovin untuk menentukan jumlah sampel. Perhitungan sampel dilakukan dengan menggunakan rumus tersebut sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

- a. n : Jumlah Sampel
- b. N : Jumlah Populasi (60.000 orang pengikut akun Twitter @indomyfess)
- c. e : Batas kesalahan (*Error Tolerance*), dengan batas kesalahan sebesar 10%

Dengan menggunakan rumus slovin ini menghasilkan;

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2} = \frac{60.000}{1 + 60.000 \times 0,1^2} = 99,83$$

Dari perhitungan diatas, minimal jumlah sampel 99,83 orang responden yang dibulatkan menjadi 100 orang responden diperlukan dengan tingkat kesalahan 10%

2.7.3 Instrumen Penelitian

Pengukuran variabel dalam analisis menggunakan kuesioner dengan skala *likert* untuk variabel *variety show TO DO X TXT* dan minat belajar Bahasa Korea. Skala ini memiliki lima tingkatan penilaian jawaban yaitu: "Sangat Setuju" (5), "Setuju" (4), "Kurang Setuju" (3), "Tidak Setuju" (2), dan "Sangat Tidak Setuju" (1).

Tabel 2.1 Skor Skala Likert Kuesioner

Skor	Jawaban	Kode
5	Sangat Setuju	SS
4	Setuju	S
3	Kurang Setuju	KS
2	Tidak Setuju	TS
1	Sangat Tidak Setuju	STS

Sumber: Peneliti, 2023

Penelitian ini mulai dengan penyebaran kuesioner ke 30 responden sebagai uji coba. Setelah itu, kuesioner disebar ke 100 responden sesuai sample yang sudah ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin. Hasil jawaban dari responden diuji untuk memastikan keabsahan (*validity*) dan keandalan (*reliability*) instrumennya. Dari hasil uji, ditemukan beberapa instrumen yang valid dan tidak valid.

Instrument yang valid digunakan untuk meneliti sample sebenarnya, sementara yang tidak valid dibuang. Pengembangan instrumen dilakukan dengan tiga cara: (1) menentukan indikator variabel penelitian, (2) melakukan uji coba instrumen, dan (3) menguji validitas dan reliabilitas instrumen.

Adapun bentuk – bentuk pernyataan yang disebar ke responden melalui kuesioner dikembangkan dari indikator kedua variabel, yaitu variabel *variety show TO DO X*

TXT dan variabel Minat Belajar bahasa Korea untuk di uji apakah valid atau tidak bentuk butir – butir pernyataannya.

Tabel 2.2 Pernyataan Indikator Variabel Variety Show TO DO X TXT

Variabel Variety Show TO DO X TXT	Indikator	No	Pernyataan
Variety show merupakan tipe acara televisi yang menampilkan beragam tipe hiburan, seperti pertunjukan musik, pertunjukan komedi, permainan, dan lain-lain.	1. Daya Tarik Pemain	X ₁	1. Saya tertarik menonton variety show TO DO X TXT karena dibuat atau dibintangi oleh TXT
		X ₂	2. Saya menonton semua variety show yang dibintangi oleh anggota TXT
		X ₃	3. Saya tertarik menonton TO DO X TXT karena penampilan pemain menarik
		X ₄	4. Saya tertarik menonton TO DO X TXT karena anggota TXT berkomunikasi dalam bahasa korea dengan baik
	2. Daya Tarik Isi	X ₅	1. Saya tertarik menonton TO DO X TXT karena setiap episode menayangkan kegiatan atau tema yang berbeda
		X ₆	2. Saya tertarik menonton TO DO X TXT karena sangat menghibur
		X ₇	3. Saya tertarik menonton TO DO X TXT karena dapat pengetahuan baru
		X ₈	4. Variety show TO DO X TXT menayangkan keseruan anggota TXT bermain
	3. Durasi Menonton	X ₉	1. Saya menonton variety show TO DO X TXT setiap minggu
		X ₁₀	2. Saya menonton TO DO X TXT setiap bulan
		X ₁₁	3. Saya menonton TO DO X TXT secara lengkap tanpa skip
	5. Daya Tarik Setting	X ₁₂	1. Saya menyukai menonton TO DO X TXT karena setiap episode menayangkan tempat yang berbeda
		X ₁₃	2. Saya menyukai menonton TO DO X TXT karena eye catching atau enak dilihat
		X ₁₄	3. Saya menyukai menonton TO DO X TXT karena pemilihan lokasi syuting sesuai dengan tema yang ditayangkan
Jumlah Total Pernyataan		14 pernyataan	

Tabel 2.3 Pernyataan Indikator Variabel minat belajar bahasa Korea

Variabel Minat Belajar Bahasa Korea	Indikator	No	Pernyataan
Minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku.	1. Perasaan Senang	Y ₁	1. Saya senang dengan bahasa Korea setelah menonton TO DO X TXT
		Y ₂	2. Saya senang dengan bahasa Korea karena terlihat mudah dipelajari
		Y ₃	3. Saya senang dengan bahasa Korea agar bisa berbicara menggunakan bahasa Korea
	2. Ketertarikan	Y ₄	1. Saya tertarik menonton semua episode TO DO X TXT karena ingin mengetahui kosakata bahasa Korea yang baru
		Y ₅	2. Saya merasa memiliki minat belajar Bahasa Korea lebih tinggi setelah menonton TO DO X TXT
		Y ₆	3. Saya Tertarik belajar Bahasa Korea agar bisa menggunakan Bahasa Korea ketika mengunjungi lokasi variety show TO DO X TXT
	3. Perhatian	Y ₇	1. Saya memiliki perhatian terhadap bahasa Korea setelah menonton TO DO X TXT
		Y ₈	2. Saya tidak melakukan kegiatan lain ketika menonton TO DO X TXT
	4. Keterlibatan	Y ₉	1. Saya suka berinteraksi dengan penggemar TXT yang menonton TO DO X TXT
		Y ₁₀	2. Saya suka menggunakan kosakata bahasa Korea yang baru setelah menonton TO DO X TXT
Jumlah Total Pernyataan			10 pernyataan

Sumber: Peneliti, 2023

1.7.3.1 Uji Validitas Variabel X (Variety Show TO DO X TXT)

Uji validitas adalah proses untuk menilai sejauh mana suatu instrumen pengukuran dapat mengukur variabel yang diinginkan secara tepat dan akurat (Arikunto, 2013).

Tabel 2.4 Hasil Uji Validitas Variabel X

Pernyataan	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
X ₁	0,455	0,361	Valid
X ₂	0,626	0,361	Valid

X ₃	0,453	0,361	Valid
X ₄	0,600	0,361	Valid
X ₅	0,453	0,361	Valid
X ₆	0,335	0,361	Tidak Valid
X ₇	0,659	0,361	Valid
X ₈	0,355	0,361	Tidak Valid
X ₉	0,034	0,361	Tidak Valid
X ₁₀	0,391	0,361	Valid
X ₁₁	0,568	0,361	Valid
X ₁₂	0,732	0,361	Valid
X ₁₃	0,686	0,361	Valid
X ₁₄	0,510	0,361	Valid

Sumber: Peneliti, 2023

Hasil uji validitas pada variabel variety show TO DO X TXT menunjukkan bahwa dari 14 pernyataan yang diuji, 11 di antaranya valid dan 3 tidak valid. Pernyataan yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian. Hasil uji juga menunjukkan bahwa 11 pernyataan valid lebih besar dari nilai r_{tabel} (0,361) dengan tingkat kesalahan 5% dan taraf kepercayaan 95%.

Rumus yang digunakan untuk melakukan uji validitas data di dalam program SPSS 25 dapat menggunakan rumus *pearson* sebagai berikut;

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{N \sum x^2 - (\sum x)^2} \cdot \sqrt{N \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

Dengan Penjelasan, sebagai berikut:

- a. r_{xy} : Koefisien Validitas
- b. N : Banyaknya subjek

- c. x : nilai skor x
- d. y : nilai skor y
- e. $\sum x$: jumlah skor x
- f. $\sum y$: jumlah skor y
- g. $\sum x^2$: jumlah kuadrat x
- h. $\sum y^2$: jumlah kuadrat y

1.7.3.2 Uji Reabilitas Variabel X (Variety Show TO DO X TXT)

Uji reabilitas adalah uji yang dilakukan untuk mengukur kestabilan atau keandalan suatu instrumen pengukuran (Arikunto, 2010). Menurut Sugiyono (2019), koefisien reliabilitas dapat digunakan untuk menentukan apakah nilai uji reliabilitas pernyataan tersebut reliabel atau tidak. Sugiyono menjelaskan bahwa semua pernyataan tersebut akan dinyatakan reliabel jika koefisien kepercayaan atau reliabilitas instrumental lebih besar dari 0,60. Sebaliknya, jika hasilnya di bawah 0,60, reliabilitas dianggap buruk.

Tabel 2.5 Hasil Uji Reabilitas Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.721	14

Sumber: Peneliti, 2023

Pada penelitian ini nilai *cronbach alpha* dari variabel X (variety show TO DO X TXT) adalah 0,721 dari 14 butir pernyataan. Maka pernyataan kuesioner pada variabel ini dinyatakan *reliable*, dikarenakan nilai yang dihasilkan lebih dari 0,60.

2.7.3.3 Uji Validitas Variabel Y (Minat Belajar Bahasa Korea)

Tabel 2.6 Uji Validitas Variabel Y

Pernyataan	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
Y_1	0,775	0,361	Valid
Y_2	0,844	0,361	Valid

Y ₃	0,845	0,361	Valid
Y ₄	0,724	0,361	Valid
Y ₅	0,844	0,361	Valid
Y ₆	0,763	0,361	Valid
Y ₇	0,762	0,361	Valid
Y ₈	0,737	0,361	Valid
Y ₉	0,401	0,361	Valid
Y ₁₀	0,671	0,361	Valid

Sumber: Peneliti, 2023

Hasil uji validitas minat belajar Bahasa Korea menunjukkan bahwa dari 10 pernyataan yang diuji pada 30 responden, semuanya valid dan bisa digunakan.

2.7.3.4 Uji Reabilitas Variabel Y (Minat Belajar Bahasa Korea)

Tabel 2.7 Uji Validitas Variabel Y

Reliability Statistics	
Alpha	N of Items
.774	10

Sumber: Peneliti, 2023

Pada penelitian ini nilai *cronbach alpha* dari variabel Y (Minat Belajar Bahasa Korea) adalah 0.774 dari 10 pertanyaan. Maka pernyataan kuesioner pada variabel ini dinyatakan *reliable* atau dapat diandalkan, dikarenakan nilai yang dihasilkan lebih dari 0,60.

2.7.4 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif merupakan metode untuk menggambarkan dan menjelaskan data tanpa mencari hubungan antar variabel. Menurut Sugiyono (2017: 35) analisis ini dilakukan untuk mengetahui variabel bebas dari satu atau lebih variabel,

tanpa membandingkan atau mencari hubungan dengan variabel lain. Tujuannya adalah memberikan gambaran umum tentang data melalui tabulasi, grafik, dan statistik dasar seperti rata-rata, standar deviasi, dan median. Ini memungkinkan untuk mengambil kesimpulan dasar tentang data.

Central tendency merupakan salah satu pengukuran utama pada analisis statistik deskriptif. *Central tendency* atau kecenderungan pusat adalah suatu ukuran statistik yang digunakan untuk merepresentasikan nilai tengah atau pusat dari sekumpulan data. Di program SPSS, terdapat beberapa ukuran *central tendency* yang dapat digunakan untuk menghitung nilai rata-rata atau pusat dari data, yaitu:

1. Mean (rata-rata): Merupakan hasil penjumlahan semua data yang ada dalam sampel kemudian dibagi dengan jumlah data tersebut.
2. Median: Merupakan nilai tengah dari data yang diurutkan dari yang terkecil hingga yang terbesar.
3. Sum: Merupakan hasil penjumlahan semua data yang ada dalam sampel.
4. Mode: Merupakan nilai atau kategori data yang paling sering muncul dalam suatu sampel.

Untuk mengetahui besarnya variasi data dihitung dengan dispersi. Dispersi adalah salah satu fungsi statistik yang tersedia di program SPSS. Fungsi ini digunakan untuk menghitung variasi atau dispersi dari suatu data. Dispersi merupakan ukuran seberapa jauh titik data tersebar dari nilai rata-rata. Dalam program SPSS, fungsi dispersi ini dapat dihitung dengan menggunakan beberapa pilihan, di antaranya:

1. Range: menghitung selisih nilai tertinggi dan terendah dari data.

2. Deviasi Standar: menghitung seberapa jauh titik data tersebar dari nilai rata-rata, dengan menghitung akar kuadrat dari variansi.
3. Variansi: menghitung seberapa jauh titik data tersebar dari nilai rata-rata, dengan menghitung rata-rata dari selisih kuadrat antara setiap titik data dan nilai rata-rata.
4. Minimum dan Maksimum: menunjukkan nilai terkecil dan terbesar dari data.

2.7.5 Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik merupakan langkah dalam analisis statistik yang bertujuan untuk menentukan apakah suatu model statistik memenuhi syarat-syarat dasar untuk memastikan bahwa hasil analisis dapat dipercaya dan dipahami dengan benar. Menurut Sugiyono (2017) uji asumsi klasik merupakan salah satu tahap penting dalam analisis regresi, karena kesalahan dalam asumsi dapat menghasilkan kesimpulan yang salah dan menyesatkan. Hal ini dapat menyebabkan kerugian yang signifikan dalam pengambilan keputusan berdasarkan hasil analisis regresi. Oleh karena itu, uji asumsi klasik harus dilakukan sebelum melakukan analisis regresi, agar hasilnya lebih akurat dan dapat dipercaya. Dalam uji ini, dilakukan pengujian normalitas, linearitas, dan heterokedisitas.

2.7.5.1 Uji Normalitas Data

uji normalitas adalah suatu teknik statistik yang digunakan untuk mengevaluasi kecocokan distribusi data dari sampel dengan distribusi normal atau tidak (Sugiyono,2017). Distribusi normal memiliki bentuk seperti grafik bel curve, dengan rata-rata, median, dan modus yang sama. Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data sesuai untuk analisis statistik yang mengasumsikan data berdistribusi

normal. Dalam program SPSS 25, pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan *Test of Normality Kolmogorov-Smirnov*.

Menurut Santoso (2012: 293), dasar pengambilan keputusan dapat dilakukan berdasarkan probabilitas (*Asymtotic Significance*), yaitu:

- a. Jika probabilitas lebih besar dari 0,05 maka distribusi dari model regresi dikatakan normal.
- b. Jika probabilitas lebih kecil dari 0,05 maka distribusi dari model regresi dikatakan tidak normal.

2.7.5.2 Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk memverifikasi apakah hubungan antara variabel terikat dan bebas dalam model statistik adalah linear atau tidak. Linearitas ditentukan dengan memeriksa korelasi antara variabel bebas dan residual (selisih antara nilai sebenarnya dan nilai prediksi dari model). Jika korelasi antara variabel independen dan residual tidak signifikan, maka dapat dikatakan bahwa model tersebut linier. Namun, jika korelasi antara kedua variabel tersebut signifikan, maka dapat dikatakan bahwa model tersebut tidak linier. Untuk menentukan linieritas, kriteria pengujian menyatakan bahwa jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka hubungan antara variabel X dan Y dinyatakan linier. Ada dua cara untuk memutuskan hasil uji linieritas, yaitu:

- a. Jika nilai *deviation from linearity Sig.* Lebih besar dari 0,05, maka ada hubungan yang linier signifikan antara variabel independent dengan variabel dependen.
- b. Jika nilai *deviation from linearity Sig.* Lebih kecil dari 0,05, maka tidak ada hubungan yang linier signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen.

2.7.5.3 Uji Heterokedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk memverifikasi apakah adanya ketidaksamaan dalam residual dari satu observasi ke observasi lain dalam model regresi (Ghozali, 2018:137). Proses ini dilakukan untuk memastikan bahwa model regresi tidak mengalami heteroskedastisitas. Heteroskedastisitas adalah ketika variasi residual tidak sama di seluruh jangkauan data. Ini dapat menyebabkan hasil analisis yang tidak valid dan dapat mempengaruhi interpretasi model. Uji heterokedastisitas dilakukan untuk mengevaluasi kualitas model regresi dan menentukan apakah perlu dilakukan perbaikan atau tidak. Dalam penelitian ini, heterokedastisitas pada data yang diolah dievaluasi melalui observasi pada grafik *scatter-plot* dengan asumsi:

- a. Jika ada pola tertentu seperti titik-titik yang membentuk pola yang teratur (bergelombang, menyebar dan menyempit) maka terjadi heterokedastisitas
- b. Jika tidak ada pola bergelombang, menyebar dan menyempit maka tidak terjadi heterokedastisitas

2.7.6 Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana melibatkan metode statistik untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel dependen (variabel yang diteliti) dan satu atau lebih variabel independen (faktor pengaruh). Tujuannya adalah untuk mengukur pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dan memastikan seberapa baik model regresi memprediksi perubahan pada variabel dependen. Analisis regresi linear sederhana dapat dilakukan dengan menentukan koefisien korelasi dan koefisien regresi antara kedua variabel tersebut.

Regresi sederhana dapat digambarkan sebagai berikut:

$$y = \alpha + \beta x$$

Keterangan:

- a. y : Nilai variabel dependen (variabel y)
- b. α : Konstanta
- c. β : Koefisien regresi
- d. x : Nilai variabel independen (variabel x)

2.7.7 Hipotesis

2.7.7.1 Uji t

Uji T (t-test) merupakan metode statistik yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua sampel independen atau kelompok yang berbeda. Ini membantu untuk menentukan apakah perbedaan rata-rata antar kelompok tersebut signifikan atau tidak. Untuk mengukur pengaruh variabel independen variety show TO DO X TXT terhadap variabel dependen motivasi belajar bahasa Korea dengan melihat nilai signifikansi t. Jika nilai sig t lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) diterima, tetapi jika sig t lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak. Proses uji ini dilakukan dengan membandingkan nilai t_{hitung} yang diperoleh dari hasil analisis statistik dengan nilai t_{tabel} .

Uji Hipotesis dilakukan dengan dua cara perbandingan t_{hitung} dan t_{tabel} , dan dengan mengevaluasi tingkat signifikansi.

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya variabel independen memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Namun jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya variabel independen tidak memiliki pengaruh signifikan.

2. Jika angka signifikansi (sig) $> 0,05$, maka H_0 diterima, yang berarti tidak ada pengaruh yang signifikan. Namun jika $\text{sig} < 0,05$, maka H_0 ditolak dan terdapat pengaruh signifikan antara variabel independen dan dependen.

2.7.7.2 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien Determinasi (R^2) adalah ukuran kuantitatif yang digunakan untuk menilai sejauh mana model regresi mampu menjelaskan variasi variabel dependen. Skalanya berkisar antara 0 hingga 1, dengan nilai 1 mengindikasikan bahwa model regresi sangat baik dalam menjelaskan variasi variabel dependen, sedangkan nilai 0 berarti model regresi tidak memberikan penjelasan sama sekali.

Menurut Sujarweni (2015:164), Koefisien Determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur persentase variasi variabel dependen yang diterangkan oleh variabel independen. Semakin besar nilai R^2 , semakin besar pengaruh variabel independen terhadap perubahan variabel dependen.

Rumus perhitungan koefisien determinasi :

$$Kd = r^2 \times 100\%$$

Dimana:

- a. Kd: Koefisien Determinasi
- b. r^2 : Kuadrat nilai koefisien

Kriteria analisis dengan menggunakan uji koefisien determinan r^2 adalah:

1. Bila hasil Kd dekat dengan 0 (nol), ini menunjukkan bahwa pengaruh antara variabel independen dan dependen lemah.
2. Bila hasil Kd dekat dengan 1 (satu), ini menunjukkan bahwa pengaruh antara variabel independen dan dependen kuat.