BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan merupakan suatu proses dari manusia untuk mempelajari sesuatu ilmu pengetahuan agar kita bisa mengerti apa tujuan dari hidup ini. Zaman sekarang pendidikan menjadi suatu hal yang sangat penting untuk mengukur kemampuan dari manusia itu sendiri apakah dia layak atau tidaknya mendapatkan sesuatu yang berharga, apa lagi pada saat ini dimana teknologi informasi sedang berkembang dengan cepatnya oleh karena itu kita sebagai manusia wajib untuk mempunyai pendidikan yang cukup untuk bisa bersaing dengan yang lain. Indonesia adalah negara berkembang yang mengedepankan pendidikannya masyakaratnya di tuntut untuk memdapatkan atau mempunyai pendidikan harapannya negara indonesa bisa mempunyai masyarakat yang bisa bersaing dengan negara-negara lain yang sudah maju maupun sedang berkembang.

Perkembangan teknologi pada saat ini sangat berpengaruh terhadap pendidikan di Indonesia dikarenakan mudahnya mengakses pengetahuan dengan adanya media sosial. Oleh karena itu, masyarakat indonesia bisa lebih berkembang dan memdapatkan informasi-informasi dari seluruh dunia dengan adanya media sosial, tidak hanya dari media sosial saja kita mendapatkan informasi atau pendidikan tetapi sekarang kita bisa juga bisa mendapatkan hal tersebut dari televisi tentunya dari program acara televisi, beberapa program televisi pada saat ini banyak memberikan informasi-informasi yang disuguhkan untuk para penontonnya.

Perkembangan pada saat ini menjadi semakin pesat dengan adanya media media media baru yang bermunculan, dengan banyaknya media baru yang bermunculan ini terkadang beberapa dari masyarakat yang menyampingkan ilmu pengetahuan sebelumnya dikarenakan lebih memilih mencari tau informasi dari media media baru tersebut. Di era informasi ini, hampir setiap keluarga pasti memiliki sebuah televisi.

Televisi adalah salah satu contoh media elektronik, yang paling banyak dilihat, dan diminati, hal ini dikarenakan, telivisi sebagai sebuah media, bisa dikatakan sebagai penyampai pesan yang cukup cepat dan efektif, dan televisi pula bisa dilihat oleh seluruh lapisan, dan kalangan masyarakat, tidak mengenal umur, jenis kelamin, maupun ras. Telivisi pun mengalamai perkembangan yang dulu hanya berwarna hitam putih menjadi berwarna, dan yang dulu hanya sedikit menggunakan audio, sekarang menjadi full audio visual. Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin menjadi-jadi hingga berdampak kepada media massa lainnya seperti surat kabar, pada saat ini dikarenakan perkembangan teknologi informasi sampai akhirnya ada sebuah media baru surat kabar hampir jarang orang untuk membelinya karena dari perkembangan teknologi media baru bisa menciptakan surat kabar menjadi online (Hadi. Jurnal komunikasi aspikom, no 3, juli 2011: 234).

Media elektronik berbagai macam bentuknya, ada yang berupa radio, televisi, film, video, dan media baru pada saat ini adalah media massa internet. Media massa yang banyak digemari oleh banyak khalayak dan mempunyai banyak program-program siaran yang unik-unik dan kreatif dan bisa mengeluarkan gambar dan suara ialah Televisi. Televisi merupakan salah satu media massa yang termasuk dalam kategori media massa elektronik yang mempunyai berbagai macam program siaran.

Sebenarnya siaran radio juga menarik tetapi media massa radio hanya bisa didengar saja dan tidak bisa dilihat sehingga kita harus lebih berimajinasi dalam menikmati program siaran radio oleh karena itu mengapa media televisi lebih diminati oleh khalayak luas. Televisi dari tahun ke tahun terus menerus berkembang mulai dari segi tampilan bentuk televisi tersebut hingga dari segi program-program siaran yang disajikan bagi para khalayak.

Kehadiran media massa sangat mempengaruhi kehidupan, dampak atau efek yang dihasilkan oleh media massa ada beberapa macam yaitu dampak terhadap ekonomi, dampak sosial, efek terhadap dalam keseharian, efek terhadap

terhadap perasaan atau psikologis seseorang, dan berdampak kepada tumbuhnya suatu perasaan bagi suatu media (Ardiyanto, 2007: 50).

Ketidakpastian ekonomi dan politik pada jaman duhulu membuat program-program tayangan televisi menjadi tidak karuan, kebanyakan program tayangan televisi membuat suatu program sinetron komedi yang menceritakan kehidupan masyarakat kecil dan membuat program yang kurang baik ditonton (Irawanto. Jurnal ilmu komunikasi, no 1, juni 2006: 50). Banyaknya program yang kurang baik untuk ditonton akhirnya berdampak hingga saat ini, program-program siaran di dalam televisi saat ini ada yang baik untuk di konsumsi dan ada juga yang tidak baik untuk di konsumsi bagi para penontonnya, salah satu penonton setia dari program-program televisi salah satunya adalah para remaja.Masa dimana saat kita sedang ingin mencari seuatu yang baru, unik, dan mempunyai rasa ingin tahu yang sangat tinggi ini sering disebut dengan masa remaja. Masa remaja biasanya berumur belasan tahun, masa remaja adalah suatu masa yang bisa dibilang masa labil dikarenakan emosi pada saat masa remaja masih emosi masih menyesuaikan terhadap perubahan-perubahan yang berbeda.

Suatu hal yang baru ia kenal maka akan ia cari tahu agar memenuhi rasa ingin tau pada saat remaja dan mencoba hal-hal baru yang menurut seseorang yang sedang dalam masa remaja tersebut adalah menarik bagi dirinya. Biasanya salah satu faktor yang membuat seorang remaja pernasaran atau ingin lebih mengetahui sebuah informasi biasanya dari salah satu media massa yang sekarang ini ada yaitu televisi.

Televisi pada zaman sekarang ini mempunyai banyak program-program yang menarik dan isinya bervariatif, beberapa program tayangan tersebut ada mempunyai dampak positif dan dampak negatif.Banyaknya program-program yang di anggap kurang baik untuk di tonton menjadi membuat banyaknya ide-ide untuk membuat suatu tayangan program yang isinya tidak hanya hiburan saja, karena adanya yang mengawasi siaran-siaran tersebut sehingga membuat para

stasiun televisi tersebut menjadi lebih berhati-hati untuk membuat suatu tayangan program untuk disiarkan.

Kepuasan dalam menonton suatu program tayangan adalah salah satu goal tersendiri dari suatu program tayangan, kepuasan tersebut akan didapatkan apabila suatu program tersebut isi yang dipunyai menarik sehingga penonton merasa ingin kembali untuk menyaksikan program tayang tersebut. Suatu kepuasan bisa saja tidak di dapatkan oleh para penonton jika program tayangan tertentu tidak menarik kontennya, dan banyak dari program-program tersebut yang di tinggalkan oleh para penontonnya sehingga menutup program tayangan tertentu.

NET TV merupakan salah satu stasiun televisi yang bisa dianggap baru di dunia media massa ini membuat suatu trobosan yang baru untuk pertelevisian Indonesia. NET TV yang merupakan stasiun televisi baru di Indonesia ingin membuat sesuatu yang baru dan tidak di anggap rendah oleh televisi yang sudah lama ada dengan membuat program-program acara yang baru dan tidak membosankan. NET TV membuat suatu program yaitu “Tonight Show” suatu program yang menghibur bagi para penontonnya, program tersebut dibawakan oleh Deddy Mahendra Desta, Vincent Ryan Rompies, dan Hesty Purwadinata.

Program acara ini adalah suatu program variety show, yang disebut dengan variety show adalah suatu program yang menampilkan semua keragaman hiburan dari acara tersebut, tidak hanya hiburannya saja tetapi dari segi edukasinya pun bisa menjadi suatu ketertarikan bagi masyarakat luas. Acara ini mempunyai banyak segmennya yaitu tonight challenge, tonight radio, tonight dalam berita, tonight versus, dan masih banyak lagi yang menarik untuk ditonton. khususnya saat dalam segment tonight versus dimana Vincent, Desta, dan Hesti mengajak bintang tamunya untuk adu pintar dalam cerdas cermat yang mengangkat soal-soal anak Sekolah Dasar (SD) maupun sekolah menegah pertama (SMP) dan beberapa artis pun sempat ada yang lupa tentang ilmu pengetahuan tersebut.

Hal tersebutlah yang menarik peneliti untuk meneliti pengaruh tayangan tonight show net tv dalam segment tonight versus sebagai pembelajaran bagi masyarakat Indonesia agar kita tidak melupakan ilmu pengetahuan dari tingkat-tingkat pembelajaran yang ada selama ini dan bagaimana minat menonton program tersebut sehingga bisa memberi masukan untuk program tersebut untuk menjadi lebih baik lagi.

B. Rumusan Masalah

"Tonight Show" net tv menyuguhkan banyak hiburan dari setiap sagmentnya mulai dari menanyangkan video-video lucu dan perbincangan yang seru bersama bintang tamu yang keren-keren hingga *games-games* yang menghibur dan tentunya tidak hanya menghibur tetapi memberikan kita ilmu pengetahuan di dalamnya sehingga tidak sedikit para remaja di Balikpapan yang menonton acara tonight show net tv ,tidak hanya karena pembawa acara yang terkenal lucu tetapi isi dari acaranya tersebut juga menarik dan mendidik untuk ditonton bagi para remaja.

Banyak dari beberapa remaja Balikpapan yang menyukai untuk menonton acara "Tonight Show" net tv dikarenakan pembawa acaranya yang lucu dan isi dari acara tersebut cukup untuk mengedukasi para penontonnya, acara tonight show net tv ini bertujuan untuk memberikan informasi-informasi tentang apa pun yang terjadi di dalam media sosial pada saat ini dan ingin membuat para penontonnya bisa lebih cerdas lagi. Berdasarkan hasil uraian latar belakang diatas, maka dapat di tarik hasil untuk rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pandangan siswa SMAN 5 Balikpapan terhadap program tayangan "Tonight Show" net tv?
2. Persepsi apa saja yang ditimbulkan oleh segment tonight versus yang berkaitan dengan daya ingat siswa?
3. Apakah segment tonight versus yang bertemakan pendidikan menimbulkan minat menonton siswa?

C. Tujuan penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja pengaruh apa saja yang didapat dari tayangan tonight show net tv khususnya dalam segment tonight versus dan ingin mengetahui apakah anak SMAN 5 balikpapan masih ingat dengan pembelajaran ditingkat sebelumnya dan ingin menguraikan bagaimana pandangan siswa di Balikpapan terhadap program tayangan yang membahas segala macam hal yang ada di dalam media social dan memberikan banyak informasi yang bermanfaat bagi masyarakat luas, dikarenakan kurangnya acara-acara di televisi yang seperti "Tonight Show" net tv yang memberikan banyak informasi tentang media sosial ataupun memberi informasi tentang bagaimana saja orang jika tidak mengakses media sosial ataupun memberikan informasi yang baru bagi penontonnya tidak hanya lucu dan menghibur tetapi menarik dan mengedukasi penontonnya.

D. Manfaat Penelitian

Dari latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian yang sudah dijelaskan di atas yang diharapkan bisa bermanfaat bagi masyarakat ataupun peneliti yang sedang meneliti hal yang serupa dengan penelitian ini, agar para masyarakat ataupun peneliti mengetahui manfaat-manfaat dari program-program acara yang menghibur dan mengedukasi. maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Akademik

   Untuk memberikan atau menambahkan referensi penilitian dengan latar belakang program televisi Indonesia.

b. Manfaat Praktis

   Untuk memberikan atau menambahkan suatu saran positif bagi semua program televisi untuk membuat suatu program yang berkualitas, agar program-program acara di pertelevisian Indonesia tidak melulu diisi dengan program-program yang dianggap sebagai pembodohan dan

mengingatkan ilmu pengetahuan di tingkat sebelumnya yang di pertanyakan dalam tayangan tonight show dalam segment tonight versus.

E. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian terdahulu

Untuk melihat bagaimana penelitian ini dilakukakan penelitian yang serupa sebelumnya juga hampir menyerupai, penelitian yang serupa sebelumnya telah diteliti oleh wahyu satria utama (14030112130107) jurusan ilmu komunikasi, fakultas ilmu social dan ilmu politik Universitas Diponegoro Semarang pada tahun 2013. Penelitian serupa yang telah diteliti sebelumnya mengenai "Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan Drama Seri Korea di Televisi Terhadap Perilaku Berpakaian Pada Remaja Putri Usia 17-22 Tahun", sedangkan rumusan masalah yang dicantumkan ialah "Bagaimana pengaruh intensitas menonton tayangan drama seri korea di televisi terhadap perilaku berpakaian pada remaja putri usia 17-22 tahun?", Metode yang di pakai dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dan teori yang digunakan ialah teori modelling, Hasil dari penelitian ini bisa simpulkan banyaknya remaja yang dapat melihat trend budaya dari korea melalui teknologi sekarang dapat ditarik kesimpulan bahwa para remaja masa kini banyak yang tertarik dengan trend budaya dari korea tersebut

Sebelumnya penelinitian yang menyerupai tentang kepuasan menonton juga ditemukan dalam suatu penelitian yang berjudul KEPUASAN PENONTON TERHADAP PROGRAM JEJAK PETUALANGTRANS|7 (Studi tentang Kepuasan Anggota PALAWA UAJY terhadapProgram Jejak Petualang Trans|7) yang di teliti oleh seorang mahasiswi yang bernama Christine, jurusan ilmu komusikasi fakultas ilmu komunikasi dan ilmu politik Universitas Atmajaya Yogyakarta.Tujuan dari ditelitinya penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa efektifnya suatu program jejak petualang terhadap kepuasan menonton keanggotaan PALAWA UAJY dan kepuasan apa saja yang didapatkan oleh anggota PALAWA UAJY. Penelitian ini menggunakan

pendekatan kuantitatif, jumlah populasi dari penelitian ini 382 orang dengan sampel sebanyak 80 orang.Teknik yang digunakan untuk pemilihan sampel dalam penelitian ini mengunakan teknik *probability sampling* jenis *simple random sampling*. Hasil dari analisis diperoleh kepuasan yang didapatkan anggota PALAWA UAJY dalam menonton program Jejak Petualang, Trans|7 adalah pada motif integratif personal dan integratif sosial. Kepuasan berdasarkan karakteristik responden diperoleh hasil program Jejak Petualang, Trans|7memuaskan untuk karakteristik responden laki-laki pada motif integratif personal dan integratif sosial, sedangkan pada motif kognitif, afektif dan pelarian responden tidak mendapatkan kepuasan, sedangkan pada responden perempuan hanya motif integratif sosial yang memperoleh kepuasan.

Penelitian yang serupa juga di dalam suatu penelitian mahasiswa Universitas Islam Negeri Allaudin Makasar yang bernama Surya Rezky Amelia NIM: 50700112116 jurusan ilmu komunikasi pernah melakukan penilitian serupa dengan judul PENGARUH MOTIF TERHADAP KEPUASAN MAHASISWA MENONTON TAYANGAN "INI TALKSHOW" DI NET TV (Studi pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Alauddin MAKASSAR) penelitian ini menggukan teori *uses and gratification* dan menggunakan metode kuantitatif dalam penelitiannya, dalam penelitian surya rezky ini mempunyai variabel x berjumlah 4 dan hasil dari semua variabel tersebut menyatakan setuju dengan bermacam-macam motif terhadap kepuasan menonton tayangan ini talkshow di NET TV.

Penelitian yang ke empat yang menyerupai penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian "Hubungan Motivasi dan Pola Menonton dengan Tingkat Kepuasan Pemirsapada Program Berita Topik ANTV(Kasus Pemirsa di Komplek Perumahan Pondok Sukatani Permai,Tapos, Kota Depok)" penelitian sebelumnya tersebut telah di teliti oleh Marwan Albab yaitu seorang mahasiswa Universitas Mercu Buana dengan dosen pembimbing Dr. Ir. Amiruddin Saleh, MS. Penelitian sebelumnya dianggap menyerupai

dikarenakan penelitian sebelumnya menggunakan metode penilitian yang sama tetapi berbeda objek yang ditelitinya, metode yang digunakan dalam penelitian sebelumnya adalah metode survei. Hasil Analisis Hubungan Pola Menonton dengan Tingkat Kepuasan Menonton Program Berita Topik ANTV, terlihat antara pola menonton dan tingkat kepuasan memiliki hubungan yang sangat nyata pada nilai koefisien rank Spearman 0,345 dengan nilai signifikan ($p<0,01$). Nilai tersebut bisa disimpulkan secara keseluruhan semua aspek memiliki hubungan sangat nyata antara motivasi, pola menonton dan tingkat kepuasan Artinya semakin lama pemirsa menonton program berita Topik ANTV semakin terpuaskan, karena responden dapat menyerap semua informasi yang ditayangkan program Topik ANTV untuk menambah pengetahuan yang dibutuhkannya.

Penelitian yang ke lima yang dianggap menyerupai dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti saat ini ialah MOTIVASI, PENGGUNAAN DAN KEPUASAN MENONTON VLOG (Studi Korelasi Antara Motivasi, Penggunaan dan Kepuasaan Dalam Menonton Video Blog pada situs YouTube di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi S1 Reguler Angkatan 2013 dan 2014 FISIP UNS) penelitian sebelumnya ini telah diteliti oleh IRA PRATIWI yaitu salah satu mahasiswa Universitas Sebelas Maret fakultas ilmu sosial dan ilmu politik jurusan ilmu komunikasi. Penelitian sebelumnya yang satu ini dianggap menyerupai dikarenakan penelitian ini berlatar belakang tentang kepuasan menonton vlog (video blog) yang ada di youtube, penelitian ini menggukan teori *uses and gratification*. Hasil penelitian menyatakan bahwa frekuensi dan durasi memiliki peran penting dalam mempengaruhi hubungan motivasi dan kepuasan. Hubungan yang paling kuat adalah motivasi pengalihan dengan kepuasan pengalihan dengan pengaruh frekuensi penggunaan dengan derajat kekuatan hubungan pada taraf kuat yaitu sebesar 0,653 dengan taraf signifikansi pada tingkat 0,01 atau tingkat kepercayaan sebesar 99% sehingga responden menggunakan vlog terutama untuk pengalihan. Sedangkan hubungan yang terlemah adalah motif identitas

personal dengan kepuasan identitas personal yang hanya memiliki keeratan hubungan 0,327 pada taraf lemah. Yaitu dapat disimpulkan bahwa responden sedikit yang menggunakan vlog untuk menguatkan identitasnya.

Adapun perbedaan dalam penelitian sebelumnya yang telah disebutkan menjadi perbandingan dalam penelitian ini yaitu:

a. Penelitian yang sedang diteliti sekarang mengarah kepada siswa-siswa sekolah menengah atas negeri di daerah Balikpapan sebagai subjek penelitiannya. Berbeda dengan penelitian sebelum-sebelumnya yang berbeda subjek penelitiannya.
b. kepuasan menonton siswa-siswa sekolah menengah atas negeri Balikpapan tentu berbeda dengan kepuasan menonton mahasiswa dan objek penelitiannya pun berbeda yang satu mengangkat acara televisi yang diangkat sebagai objek penelitiannya dan yang satunya mengangkat video blog (vlog) yang ada di youtube sebagai objek penelitiannya.
c. Dalam penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti mengambil siswa-siswi SMAN 5 balikpapan sebagai subjek penelitiannya berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mengambil mahasiswa UIN ataupun mahasiswa UAJY sebagai subjek. Siswa SMA tentunya berbeda dengan masyarakat luas ataupun mahasiswa pemikirannya tentang suatu program acara.
d. Program acara yang ingin peneliti untuk diteliti pun berbeda, program acara yang diangkat peneliti untuk diteliti adalah program televisi yaitu “Tonight Show” NET TV. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya meneliti tentang program film televisi SCTV dan RCTI, program “Jejak Petualang” trans 7, program tayangan “ini talkshow” NET TV, program “Berita Topik” ANTV, dan video blog (vlog) yang di youtube.

Tabel. 1.1
Matriks Perbandingan Kajian Pustaka

No	Nama Penelitian dan Judul	Perbedaan penelitian		Perbedaan Dengan
		Metode,	Penelitian	

	Penelitian	teori, dan teknik pengambilan data Penelitian terdahulu	Peneliti	Penelitian ini
1	Wahyu Satria Utama "Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan Drama Seri Korea di Televisi Terhadap Perilaku Berpakaian Pada Remaja Putri Usia 17-22 Tahun"	Metode yang di pakai dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif Teori yang digunakan ialah teori modeling	-Pengaruh tayangan tonight show dalam segment tonight versus terhadap daya ingat pengetahuan dan minat menonton dalam unsur pendidikan -Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan metode survei -Jenis penelitian ini ialah eksplanasi survei	Perbedaan dengan penelitian ini iyalah peniliti ingin meneliti daya ingat pengetahuan siswa dan minat menonton tayangan tonight show sedangkan penelitian terdahulu meneliti tentang perilaku berpakaian dan intensitas menonton drama korea
2	Christine "KEPUASAN PENONTON TERHADAP PROGRAM JEJAK PETUALANGTRANS|7 (Studi tentang Kepuasan Anggota PALAWA UAJY terhadapProgram Jejak Petualang Trans|7)	Metode yang digunakan ialah metode kuantitatif Teknik yang dipakai dalam pengambilan sampel ialah teknik *probability sampling*	-Pengaruh tayangan tonight show dalam segment tonight versus terhadap daya ingat pengetahuan dan minat menonton dalam unsur pendidikan -Penelitian ini menggunakan metode	Perbedaan dari penelitian terdahulu ialah variabel yang diambil kepuasan menonton dan efektifitas menonton sedangkan peneliti ingin mengetahui daya ingat pengetahuan siswa dan minat

			kuantitatif dan metode survei -Jenis penelitian ini ialah eksplanasi survei	menonton dalam unsur pendidikan
3	Surya Rezky Amelia PENGARUH MOTIF TERHADAP KEPUASAN MAHASISWA MENONTON TAYANGAN "INI TALKSHOW" DI NET TV	Dalam penelitian terdahulu ini memakai teori *uses and gratification on theory* dan metode yang digunakan iyalah metode kuantitaif	-Pengaruh tayangan tonight show dalam segment tonight versus terhadap daya ingat pengetahuan dan minat menonton dalam unsur pendidikan -Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan metode survei -Jenis penelitian ini ialah eksplanasi survei	Perbedaannya denga penelitian terdahulu ialah objek yang diteliti berbeda disini peneliti ingin meneliti daya ingat pengetahuan dan minat menonton *tonight show NET TV* sedangkan peneliti terdahulu meneliti motif terhadap kepuasan mahasiswa menonton tayangan ini talkshow net tv
4	Marwan Albab "Hubungan Motivasi dan Pola Menonton dengan Tingkat Kepuasan Pemirsa pada Program Berita Topik ANTV(Kasus Pemirsa di Komplek Perumahan Pondok Sukatani	Penelitian terdahuli ini menggunakan metode survei dalam pengerjaan penelitiannya	-Pengaruh tayangan tonight show dalam segment tonight versus terhadap daya ingat pengetahuan dan minat menonton dalam unsur pendidikan -Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan	Perbedaan dari penelitian terdahulu tersebut ialah dari objek dan subjek penelitiannya berbeda. Peniliti ingin meneliti daya ingat pengetahuan dan minat menonton

	Permai,Tapos, Kota Depok)"		metode survei -Jenis penelitian ini ialah eksplanasi survei	*tonight show* sebagai objek penelitiannya sedangkan subjek penelitiannya adalah anak SMAN 5 balikpapan.
5	Ira Pratiwi MOTIVASI, PENGGUNAAN DAN KEPUASAN MENONTON VLOG (Studi Korelasi Antara Motivasi, Penggunaan dan Kepuasaan Dalam Menonton Video Blog pada situs YouTube di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi S1 Reguler Angkatan 2013 dan 2014 FISIP UNS)	Teori yang digunakan dalam penelitian terdahulu ini ialah menggunakan teori *uses and gratification*	-Pengaruh tayangan tonight show dalam segment tonight versus terhadap daya ingat pengetahuan dan minat menonton dalam unsur pendidikan -Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan metode survei -Jenis penelitian ini ialah eksplanasi survei	Perbedaan dengan penelitian terdahulu ialah dari sisi subjek dan objek yang diteliti, dari penelitian terdahulu meneliti korelasi antara motivasi, penggunaan dan kepuasan dalam menonton vlog di youtube sebagai objek penelitiannya. Sedangkan peneliti ingin meneliti daya ingat pengetahuan dan minat menonton *tonight show* sebagai objek penelitiannya.

2. **Kerangka Teori**

Peneliti ingin mengangkat topik acara televisi yaitu “Tonight Show” net tv dalam Segment Tonight Versus terhadap daya ingat pengetahuan siswa dan minat menonton siswa SMA 5 Balikpapan, ingin mengetahui bagaimana pandangan mereka terhadap suatu acara yang memberikan sebuah informasi tentang media sosial dan unsur mendidik didalamnya, penelitian ini mengambil 1 nama sekolah ternama di Balikpapan yaitu SMAN 5 balikpapan sebagai objek yang diteliti, dan acara tonight show net tv sebagai subjeknya.

Metode yang digunakan ialah metode kuantitatif, pendekatan, used and gratification, dan survei adapun metode-metode yang lain akan digunakan saat penelitian ini berjalan. data yang diambil hanya dari siswa-siswi dari dua sekolah tersebut. Peneliti menggunakan metode kuantitatif karena penelitian ini harus menggunakan suatu pendekatan untuk mendapatkan suatu data penelitian sebagai pendukung untuk penelitian ini.

Data yang sudah diambil nantinya akan diolah dengan spss agar mendapatkan hasil data yang pasti agar peneliti bisa memastikan bagaimana tanggapan para siswa-siswi SMA di Balikpapan terhadap acara “Tonight Show” net tv.

a. Persepsi

Persepsi adalah sebuah pengalaman sesuatu tentang objek, peristiwa, ataupun hubungan-hubungan yang diperoleh dari menyimpulkan sesuatu dan diproses menjadi suatu informasi pesan. Persepsi bisa menyimpulkan suatu makna yang akan diberikan kepada stimulus inderawi (Rakhmat Jalaludin, 2015: 50). Setiap manusia pasti bisa mempersepsikan suatu informasi yang ia dapat menjadi suatu informasi yang baik ataupun informasi yang kurang baik tergantung dari proses berfikir dari manusia tersebut.

Suatu persepsi akan muncul dikarenakan salah satu faktor pendukung yaitu sebuah perhatian. Perhatian sangat penting dalam mempersepsikan sesuatu

terhadap situasi yang ada dihadapannya dengan mengonsentrasikan diri kepada salah satu alat indera kita tanpa memperdulikan alat indera yang lainnya (Rakhmat Jalaludin, 2015: 51). Jika perhatian tersebut lebih diberikan kepada suatu situasi tertentu maka otak kita secara tidak langsung bisa langsung menafsirkan bahwa situasi tersebut ataupun informasi tersebut bisa menjadi informasi yang baik ataupun kurang baik.

Sebuah program televisi bisa dianggap tayangan yang baik maupun kurang baik tergantung dari persepsi masing-masing penontonnya. Jika para penonton melihat suatu tayangan tersebut kurang baik maka masing-masing dari mereka akan langsung mempersepsikan tayangan tersebut kurang baik, tetapi sebaliknya jika penonton melihat beberapa tayangan yang mempunyai konten yang baik maka penonton tersebut juga akan mempersepsikan tayangan tersebut adalah tayangan yang baik untuk ditonton.

b. Persepsi ditentukan oleh pikiran

Proses penyampaian pesan biasanya bisa saja tidak sama dengan yang ingin disampaikan oleh lawan bicara ataupun media yang menyebarkan pesan tersebut, dikarenakan persepsi seseorang menerima pesan tersebut berbeda-beda. Persepsi yang dibangun sedemikan rupa tentunya dibantu oleh proses berpikir seseorang menerima pesan yang disampaikan, jika cara berpikirnya salah dengan informasi yang didapatkan maka hasil persepsinya juga otomatis ikut berbeda tetapi kalau seseorang tersebut menerima pesan tersebut dan cara berpikirnya sejalan dengan informasi yang diterima maka hasilnya bisa jadi yang dimaksud oleh persebaran pesan tersebut.

Cara berpikir seseorang ada bermacam-macam, contonya ada tiga macam cara berpikir manusia yaitu berpikir deduktif, induktif, dan evaluatif. Penjabaran dari tiga macam cara berpikir manusia sebagai berikut:

1.) Berpikir Deduktif

Cara berpikir deduktif ini adalah sebuah proses berpikir manusia yang cepat menyimpulkan segala sesuatu tanpa dipikirkan kemungkinan-kemungkinan yang akan muncul (Rakhmat Jalaludin, 2015:68).

2.) Berpikir Induktif

Berpikir dengan cara induktif merupakan salah satu cara berpikir kebalikan dari cara berpikir deduktif dengan cara melihat semua kemungkinan yang terjadi dan lansung menarik semua kesimpulan dari apa yang dia lihat tanpa mempertimbangkan hal yang lain (Rakhmat Jalaludin, 2015: 68).

3.) Berpikir Evaluatif

Cara berpikir evaluatif lebih kearah berpikir kritis karena harus mempertingkan mana yang baik dan mana yang buruk sehingga timbul kesimpulan dari hasil pertimbangan tersebut yang dijadikan menjadi sebuah persepsi (Rakhmat Jalaludin, 2015: 68).

ketiga cara berpikir tersebut lah yang akan menggiring kemana arah persepsi kita, apakah persepsi dari suatu situasi itu akan menjadi baik ataupun menjadi buruk ditentukan oleh cara berpikir dari masing-masing individu.

c. Teori Pengaruh Media Massa Televisi Terhadap Penontonnya

Media massa khususnya televisi menjadi pembicaraan bagi beberapa peneliti, karena pengaruh atau efek yang ditimbulkan oleh media massa ini bermacam-macam. Televisi adalah suatu media massa yang memberikan kita suatu informasi yang sedang terjadi atau sedang berlangsung dan disajikan dengan audio visual sehingga bagi yang menyaksikan televisi terkadang bisa lupa dengan waktu karena yang dia saksikan menarik atau sangat informatif sehingga para penonton yang menyaksikannya menjadi semakin penasaran dan ingin menyaksikannya lagi.

Pengaruh dari media massa televisi ini semakin terlihat saat tahun berkisar 2000-2005, pada saat itu tayangan *SMACK DOWN* yang di adakan oleh stasiun televisi luar negeri menjadi sebuah tayangan televisi yang menjadi kegemaran anak-anak remaja ataupun anak-anak dibawah umur, karena isi dari tayangan tersebut adalah tayangan gulat antar petarung sehingga menarik untuk disaksikan.

Tayangan tersebut sebenarnya sudah diberikan tanda bawah tayangan tersebut untuk 17 tahun keatas tetapi karena isi dari tayangan tersebut atau drama yang disajikan oleh program tersebut membuat para anak-anak remaja ataupun anak-anak dibawah umur menghiraukan larangan tersebut. Awal tayangan tersebut bersiaran banyak remaja-remaja yang tergila-gila dengan tayangan tersebut , sampai akhirnya muncul berita tentang anak dibawah umur cedera karena mengikut salah satu adegan dari tayangan *smackdown* tersebut.

Banyaknya berita tentang cedera-cedera yang ditimbulkan dari program acara tersebut sehingga menjadi dampak pengaruh yang buruk bagi penontonya, karena kurangnya pengawasan yang lebih bagi anak-anak atau remaja pada saat itu. Tayangan yang tadinya menarik untuk disaksikan menjadi tidak menarik karena pandangan masyarakat khususnya bagi orang tua tayangan tersebut membawa pengaruh yang buruk bagi pemikiran dan pemahaman para penontonnya.

Kejadian-kejadian yang muncul karena dampak dari tayangan tersebut menjadi ancaman bagi suatu tayangan untuk diberhentikan karena banyaknya korban yang semakin bermunculan karena menonton tayangan tersebut. Peristiwa diatas merupakan salah satu dampak yang dihasilkan oleh media massa televisi, berikut beberapa dampak pengaruh televisi yang berkaitan dengan teori:

1.) Teori kultivasi

Teori kultivasi merupakan teori yang menganggap sebuah tayangan yang ada dialam televisi bisa menjadi hal yang nyata bagi penontonnya di

dunia nyata, karena para penonton televisi bisa menghabiskan waktu kurang lebih 4 jam sehari untuk menonton sehingga daya pikir para penontonnya bisa saja terbawa dengan hal-hal yang ditampilkan dalam televisi dan dengan waktu yang lama tersebut para penontonnya mempercayai hal-hal yang ada di televisi dan dibawa ke dunia nyata (Werner&James, 2008: 319-324).

2.) Teori agenda setting

Teori ini adalah sebuah teori media massa yang membuat suatu isu menjadi dianggap penting untuk dilihat oleh para masyarakat sehingga bisa menaikan suatu pemberitaan terhadap tokoh atau situasi isu tertentu.

3.) Teori pembelajaran sosial

Teori ini merupakan suatu teori analisis dalam menonton sesuatu sehingga tontonan tersebut menjadi sebuah pembelajaran baru bagi para penontonya. Teori ini berkaitan dengan daya pikir manusia untuk menganalisis baik buruknya suatu tontonan yang diberikan oleh televisi yang dampaknya bisa menjadi buruk atau baik (Werner&James, 2008: 330-331).

Teori-teori tersebut adalah teori yang berhubungan dengan pengaruh dari media massa televisi. Pengaruh dari tayangan televisi membuat para orang tua lebih waspada terhadap anak-anaknya karena pengaruh tersebut bisa saja menyerang mental dan pemikirannya dengan banyaknya tayangan televisi yang kurangan baik ataupun kurang mendidik. Berikut beberapa pengaruh televisi yang berdampak kepada pemikiran:

a.) Kognitif

Pengaruh kognitif ialah sebuah pengaruh yang berkaitan dengan pemahaman, daya ingat, dan pengetahuan, sehingga jika para penonton yang berfikir tentang baik tidaknya tayangan tersebut maka itu disebabkan dampak kognitif (Werner&James, 2008: 16).

b.) Afektif

Dampak afektif merupakan suatu dampak yang berhubungan dengan tingkah laku seseorang yang disebabkan oleh tayangan yang dia tonton. Jika seseorang menonton tayangan yang kurang baik maka secara tidak langsung tayangan tersebut berpengaruh dengan tingkah laku seseorang tersebut yang kelamaan menjadi mengikuti perilaku tayangan tersebut (Werner&James, 2008: 16).

c.) Psikomotorik

Pengaruh psikomotorik adalah suatu pengaruh yang berdampak terhadap tindakan seseorang seperti menari, memukul, dan lompat. jika seseorang tersebut menonton tayangan tari-tarian pengaruh yang di timbulkan ialah seseorang tersebut ingin ikut menari seperti tayangan yang disaksikan perilaku tersebut yang disebabkan oleh psikomotorik (https://www.academia.edu/9127924/DEFINISI_KOGNITIF_AFEKTIF_DAN_PSIKOMOTORIK; diakses tanggal 26 november 2018)

Hal tersebut adalah pengaruh-pengaruh manusia yang bisa ditimbulkan oleh tayangan televisi, yang membuat para orang tua menjadi khawatir tentang pemikiran dan mental dari anak-anak mereka. Bukan hanya anak-anak saja bisa terpengaruh tetapi para orang dewasa juga bisa terpengaruh dengan tayangan-tayangan televisi yang ada.

d.) Kesenangan-kesenangan dari produk televisi

Program-program televisi pada zaman ini mempunyai banyak variasi untuk ditonton oleh semua kalangan masyarakat, dari mulai dari program tayangan bertemakan mistis, talkshow, quiz, reality show, dan berkaitan dengan berita terkini. Banyak dari program-program tersebut yang mempunyai *audience* tersendiri dikarenakan dari kesenangan atau kepuasan tersendiri dari para penontonnya saat menyaksikan sebuah tayangan. Kesenangan-kesenangan akannya produk televisi ini akan muncul jika timbul daya minat untuk menonton suatu acara tersebut.

Saat menyaksikan suatu program acara televisi yang berlangsung ada banyak kesenangan-kesenangan yang timbul karena mungkin programnya menarik atau yang lainnya, berikut ini adalah kesenangan-kesenangan yang didapat dari menyaksikan program tayangan atau produk televisi menurut Burton, Greame (2007: 117-120):

1.) Kesenangan akan pengakuan: keakraban/familiaritas

Kesenangan ini merupakan suatu kesenangan yang berhubungan dengan familiaritas program atau tokoh yang terkait terhadap program tersebut. Seorang tokoh yang dianggap menarik oleh penontonnya menjadi suatu alasan untuk mendapatkan sebuah kesenangan akan menonton televisi.

2.) Kesenangan akan kelanjutan: kembali ke pelukan televisi

Program televisi atau sebuah program yang membuat tayangan tersebut menjadi tidak selesai dengan akhirnya akan memicu para penontonnya untuk kembali kepelukan televisi karena para penontonnya dianggap masih penasaran dengan ending dari program tersebut hal itu lah yang dianggap menjadi kesenangan akan kelanjutan.

3.) Kesenangan akan keterlibatan: berfikir dengan cermat

Kesenangan akan keterlibatan ini biasanya ditemui saat kita menonton suatu acara quiz atau secara tidak langsung menuntun para penontonnya untuk membantu mencari jalan keluarnya sehingga penonton dirumah harus berfikir dengan cermat atas situasi yang dibuat.

4.) Kesenangan mengetahui: informasi dan kepuasan

Berikut ini adalah sebuah kesenangan yang berkaitan dengan rasa ingin tahu dari penontonnya, dari rasa ingin tahu ini penonton bisa mendapatkan suatu informasi dan kepuasan tersendiri dalam menonton suatu program televisi.

d. Program siaran

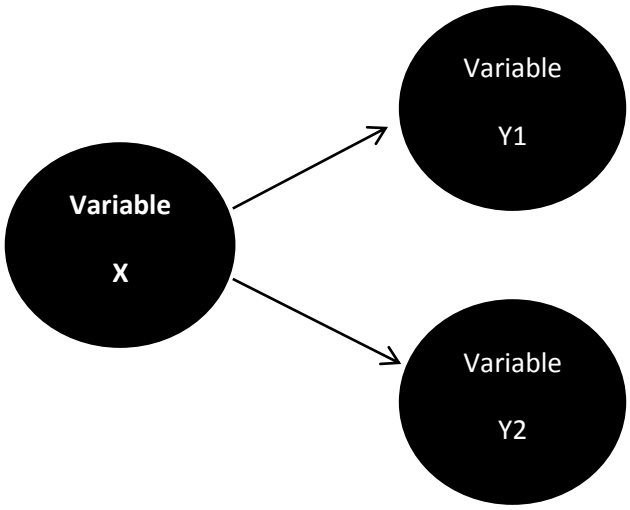
Program siaran merupakan titik tumpu bagi media massa televisi, program siaran dibuat untuk menyebarluaskan suatu informasi bagi banyak orang diseluruh dunia itulah sebabnya mengapa televisi sering disebut dan kerap tidak terasa asing di kuping kita dengan sebutan jendela dunia. Program siaran lebih akrab dengan masyarakat luas berhubungan dengan televisi dikarenakan televisi yang mempunyai banyak program-program siaran di dalamnya seperti program siaran berita, hiburan, maupun yang berhubungan dengan keagamaan. Program siaran agar dapat tersebar luas tentunya tidak lepas dari peran pemancar sinyal, pemancar sinyal yang bisa menyebarluaskan siaran secara luas ada dua pemancar yaitu pemancar VHF (*Very High Frequency*) dan pemancar UHF (*Ultra High Frequency*), dengan adanya dua pemancar tersebut pesan-pesan komunikasi bisa tersebar luas ke seluruh dunia (Darwanto, 2007: 71).

Komunikasi massa bisa disebut juga komunikasi menggunakan media massa, dalam hal ini program siaran ini bisa disebut juga sebagai komunikasi massa karna menggunakan sebuah media untuk menyebarluaskannya, sifat dari komunikasi massa sendiri bersifat satu arah, mengapa disebut satu arah karena komunikasinya tidak bertatapan langsun seperti komunikasi interpersonal (tatap muka) akibat yang ditimbulkan feedback dari komunikasi massa ini menjadi terhambat atau bersifat tertunda (Nawiroh, 2016: 13).

Banyaknya program siaran pada saat ini membuat semakin banyaknya pilihan untuk masyarakat memilih siaran yang baik untuk mereka saksikan, banyaknya siaran yang baru otomatis isi atau konten dalam suatu acara tersebut berbeda ada yang menarik, informatif, menghibur ataupun tidak menarik dan kurang mendidik. Dampak atau jenis-jenis pengaruh yang di timbulkan pun bermacam-macam yaitu ada kognitif, afektif, dan konatif. Pengaruh kognitif adalah pengaruh yang berkaitan dengan pengetahuan kita tentang suatu hal yang dilihat atau kenyataan- kenyataan, yang kedua ada pengaruh afektif

adalah pengaruh yang bisa mengubah perilaku seseorang yang disebabkan oleh pesan pesan dari tayangan tersebut, dan yang terakhir ada pengaruh konatif adalah pengaruh pesan pesan yang diberikan oleh tayangan tersebut yang akan merangsang atau bisa mengarahkan kemana keinginan kita tertuju (werner & james, 2008: 16).

F. Kerangka Konsep



Skema 1: kerangka konsep penelitian

Keterangan:

Variable X = segment tonight versus tonight show

Variable Y1 = daya ingat siswa terhadap segment *Tonight Versus*

Variable Y2 = minat menonton segment *Tonight Versus*

G. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, dan tinjauan pustaka diatas, maka peneliti membuat hipotesa sebagai berikut:

H1 : segment tonight versus dalam tayangan Tonight Show menimbulkan persepsi yang berkaitan dengan daya ingat siswa

H2 : segment tonight versus dalam tayangan Tonight Show berpengaruh dengan minat menonton segment tonight versus

H3 : segment tonight versus dalam tayangan Tonight Show berpengaruh dengan daya ingat siswa dan minat menonton.

H. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi Konseptual

1) Tayangan segment *Tonight Versus* dalam program *tonight show* NET TV

Segment *tonight versus* merupakan suatu segment yang ada dalam tayang *tonight show* NET TV, segment ini merupakan suatu segmen yang mengangkat tema pendidikan yang dikemas menjadi serupa dengan cerdas cermat, dalam segment ini bintang tamu diajak untuk ikut bermain bersama vincent dan desta sebagai peserta kuis dan hesti yang menjadi pemberi pertanyaannya. Tayangan *tonight show* sendiri merupakan suatu acara yang bisa disebut dengan tayangan *variety show* yaitu sebuah acara yang menghibur para penontonnya dengan candaan dan segment-segment dalam acaranya yang menarik. Tayangan *variety show* adalah suatu tayangan yang kebanyakan mengangkat bintang-bintang top dalam radio masuk kedalam televisi agar para pendengar radio pindah untuk menyaksikan bintang-bintang idolanya di televisi (shirley biagi, 2010: 206) seperti *Tonight Show* mengangkat banyak bintang-bintang terkenal radio masuk kedalam acara televisi dan di kemas dengan menarik.

2) Daya ingat segment *Tonight Versus*

Daya ingat anak SMA tentunya berbeda dengan orang yang sudah tua seperti artis atau bintang tamu dalam tanyangan *Tonight Show* yang diajak bermain dalam segment *Tonight Versus*, anak SMA masih sangat muda hitungannya karena mereka masih dalam tahap belajar untuk mendapatkan pengetahuan-pengetahuan yang lebih. Usia kurang lebih 9-17 tahun bisa berkembang menjadi 20% sehingga daya ingat pada usia itu masih bisa berkembangan (darma putra, 2018: 178) sehingga mungkin anak

SMA yang sedang menonton segment *Tonight Versus* ini bisa menjawab beberapa pertanyaan yang di pertanyakan oleh hesti purwadinata sebagai presenternya.

Segment *Tonight Versus* sendiri mempunyai beberapa soal dengan tingkat kesulitan soal yang berbeda dan pertanyaan yang bermacam-macam, dalam segment ini juga peserta yang bisa menjawab soal-soal tersebut berhak mendapatkan point yang berbeda tergantung tingkat kesulitan soal, dan yang berhak mendapatkan point adalah mereka yang bisa menjawab soal tersebut tentunnya para bintang tamu yang diajak harus mengingat-ingat soal yang di pertanyakan.

3) Minat menonton segment *Tonight Versus*

Minat menonton dari tahun ke tahun pun terus meningkat perjamnya karena banyaknya program-program yang menarik untuk disaksikan oleh masyarakat, seperti menurut Shirley biagi (2010), masyarakat yang sering menonton terus menigkat setiap tahunnya mulai dari tahun 1950 yang hanya berjumla 4 jam 35 menit menjadi 8 jam 18 menit saat tahun 2008 (p. 201). Angka tersebut menyimpulkan bahwa masyarakat setiap tahunnya terus menambah waktu menonton televisi dan dikarenakan minat menonton yang setiap tahunnya terus meningkat tersebut bisa disebab kan oleh banyaknya program-program tayangan yang baru, menarik, menegangkan, lucu, ataupun seram untuk disaksikan, dengan cara seperti itu minat menonton pun menjadi bertambah dengan sendirinya seperti segment *Tonight Versus* dalam tayangan *Tonight Show* NET TV yang menghibur, mendidik, tau dengan soal yang diberikan, dan membuat tertawa sehingga memberi tontonan baru bagi masyarakat indonesia dan ingin menonton lagi tayangan tersebut.

2. Definisi Operasional

1) Tayangan segment *Tonight Versus* dalam program *tonight show* NET TV menurut shirley biagi (2010: 206)

Indikator yang mencakup dalam variabel tersebut ialah:

a. Waktu segment

   Tayangan *tonight versus* mempunyai waktu kurang lebih 15 menit.

b. Variety show

   Banyaknya bintang-bintang terkenal di radio masuk ke televisi.

c. Banyaknya soal

   Tonight Versus mempunyai 7 pertanyaan atau lebih jika skor yang di dapatkan seri

d. Pembawa kuis dan peserta yang menarik

   Yang membawa pertanyaan saat Segment *tonight versus* adalah hesti purwadinata dan yang menjadi peserta adalah desta, vincent, dan 1 bintang tamu.

e. Memberikan informasi

   Tayangan *Tonight Show* memberi banyak informasi kepada masyarakat

f. Mendidik

   Mendidik atau memberi pengetahuan kepada masyarakat.

2) Daya ingat segment *Tonight Versus* menurut darma putra (2018: 165-174)

Indikator-indikator yang tercakup dalam variabel tersebut ialah sebagai berikut:

a. Tingkat kesulitan

- Soal yang diberi bermacam-macam tingkat kesulitannya.
- Soal anak SMP dipertanyakan dalam segment ini.
- Tingkat kesulitannya sama dengan cerdas cermat pada umumnya.

b. Jawaban

- Jawaban yang diberikan oleh peserta bervariasi
- Jawaban yang diberikan membuat tertawa
- Tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberi

c. Pengetahuan

- Masih tau dengan pertanyaan yang diberikan
- Mencoba mengingat pertanyaan

- Bisa meneliti soal dan mencari tau jawabannya

3) Minat menonton segment *Tonight Versus* menurut shirley biagi (2010: 201) Indikator-indikator yang tercakup dalam variabel ini adalah:

a. Lucu

- Membuat tertawa bila bintang tamu tidak bisa menjawabnya
- Jawaban yang diberikan peserta jawaban yang bisa benar, salah, ataupun nyeleneh.

b. Menarik

- Suatu segment yang mendidik
- Membuat suatu gebrakan baru dalam tayangan televisi

c. Ingin menonton lagi

- Tau dengan soal-soal yang diberikan
- Penasaran dengan soal yang diberikan
- Sangat menghibur segment tersebut

d. mendidik

- jarang ada program tayangan yang mempunyai segment seperti ini.
- Suatu segment yang mengangkat unsur pendidikan.

I. Metode Penelitian

1. Paradigma penelitian

a. Metode kuantitatif

Dalam suatu penelitian pasti menggunakan suatu metode dalam pengerjaannya, banyak dari penelitian menggunakan berbagai macam metode penelitian, metode penelitian yang umum banyak dipakai adalah metode eksperimen, deskriptif, metode korelasional, metode komparatif, dan metode survei (Nazir, 2003: 45).Banyak dari metode penelitian tersebut ada dua macam metode penelitian yang cukup dikenal dalam dunia pendidikkan yaitu metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kualitatif, dua metode penelitian tersebut merupakan metode penelitian yang sering dijumpai dalam suatu penelitian dikarenakan dua metode penelitian

tersebut harus sama-sama menggunakan data hasil survei dalam penggunaannya. Perbedaan dari metode kuantitatif dan metode kualitatif dilihat dari segi pendalaman penelitian yaitu metode kuantitatitif harus melakukan wawancara lebih mendalam (Brannen, 2005: 11-12). Penelitian ini lebih mengarah menggunakan metode kuantitatif karena lebih terikat dengan paradigma positivistik, dalam paradigma ini lebih mengarah sesuatu yang benar-benar nyata dan dapat diklarifikasikan dengan fakta-fakta yang ada (Bungin, 2014: 39-40) sehingga bisa disimpulkan bahwa paradigma dalam peneilitian ini menggunakan paradigma positivistik.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kuantitatif, dengan melakukan penelitian pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2008:8). Dalam penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti, peneliti menggunakan metode peneilitian kuantitatif, metode penelitian kuantitatif digunakan untuk mengetahui data pasti untuk hasil dari sebuah penelitian.

Biasanya penelitian kuantitatif menggunakan sebuah angka data untuk memproses sebuah penelitian, angka data yang diperoleh biasanya dari penyebaran angket-angket penelitian yang telah disebarkan dan diisi oleh khalayak yang menjadi objek penelitian. Penelitian kuantitatif harus melakukan suatu pengamatan yang harus dilakukan terhadap situasi komunikasi tertentu yang bisa digambarkan oleh perilaku, pesan yang disampaikan, motif dalam penggunaan media massa, dan sebagainya (hamidi, 2007: 22-23) Dengan demikian dalam penelitian kuantitatif, peneliti dapat menentukan hanya beberapa variabel saja dari obyek yang diteliti, dan kemudian dapat membuat instrumen pengukuran (Sugiyono, 2008 :10).

b. Metode survei

Metode survei merupakan suatu metode pendukung dalam penelitian yang sedang dikerjakan oleh peneliti dalam mendapatkan suatu data, peneliti harus mencari tahu objek yang ingin diteliti dan dapat menyebarkan quisioner bagi para objek yang diteliti, dengan hal tersebut peneliti bisa mengetahui bagaimana situasi atau keadaan yang akan diteliti oleh peneliti.

Metode bisa dianggap sebagai metode untuk memperoleh fakta-fakta yang ada dari beberapa kejadian yang telah ada (Nazir, 2003: 56) Metode dengan menggunakan cara survei merupakan metode yang dianggap lumayan susah dikarenakan metode tersebut harus mendatangi tempat yang akan diteliti maupun objek yang akan diteliti.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini ialah eksplanasi survey, yaitu untuk menjelaskan suatu generalisasi sampel terhadap populasinya atau menjelaskan hubungan, perbedaan atau pengaruh variabel dengan variabel lain (Bungin, 2005: 38), sebuah survei agar dapat dilakukan dengan lancer tentunya harus didukung oleh suatu alat bantu yaitu berupa sebuah pertanyaan, sebuah wawancara bersama narasumber yang ingin diteliti (Hadi, 2006: 22). Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh segment tonight versus dalam tayangan tonight show terhadap SMAN 5 Balikpapan dalam unsur pendidikan.

3. Populasi

Populasi dari penelitian ini adalah populasi SMAN 5 Balikpapan adalah 416 siswa laki-laki dan 586 siswa perempuan data ini di peroleh dari website (sekolah.data.kemdikbud.go.id). jadi populasi dalam SMAN 5 balikpapan berjumlah keseluruhannya ada sebanyak 1.002 siswa, dan sampel yang akan diteliti oleh peneliti diperoleh dari perhitungan sebagai berikut:

n : jumlah sample yang akan dicari

N : jumlah populasi

e : margin error ditentukan sebesar 10% (0,1) dari populasi yang ada

$$= \frac{N}{1+Ne}$$

$$= \frac{1002}{1+(1002)\ (0,1)^2}$$

$$= \frac{1002}{1+10,02}$$

$$= \frac{1002}{11,02}$$

= 89,46 dibulatkan menjadi 100 siswa

Jadi sampel dari penelitian ini sebanyak 100 siswa keseluruhan.

4. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang telah ditetapkan. Sampel yang diambil harus mampu bersifat representatif atau mewakili populasi penelitian sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data (Sugiyono, 2008 : 81).

5. Teknik Sampling

Teknik sampling yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *convenience sampling*, yang dimaksud dengan teknik ini adalah peneliti bebas memilih populasi yang ingin diteliti ataupun peneliti akan memilih suatu populasi yang sudah tersedia dan gampang diraih (kountur, 2005: 144).

6. Jenis Data

a. Data Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber data pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian (Hadi, 2006: 39). Dalam penelitian ini data primer ada data hasil jawaban responden melalui kuesioner.

b. Data Sekunder

Data dan sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber data kedua atau sumber sekunder dari data yang dibutuhkan (Hadi, 2006: 41). Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data-data sekunder dari buku-buku, referensi, jurnal, ataupun sumber lain yang relevan dengan masalah yang diteliti.

c. Data Online

Data yang diperoleh secara online berasal dari jaringan internet yang memiliki sumber terpercaya dan telah terbukti kebenaran dari sumber data online tersebut.

7. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode angket atau sering pula disebut sebagai metode kuisioner.Metode angket merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian dikirim untuk diisi oleh responden.Setelah diisi, angket diambil kembali oleh peneliti.

Bentuk umum sebuah angket terdiri dari bagian pendahuluan berisikan petunjuk pengisian angket, bagian identitas berisikan identitas responden seperti : nama, alamat, umur, pekerjaan, jenis kelamin, status pribadi dan sebagainya, kemudian baru memasuki bagian isi angket (Bungin, 2005 : 133).Dalam kuisioner penelitian ini akan berisikan daftar pertanyaan yang terbagi dalam beberapa bagian, yaitu :

a. Pertanyaan yang berkaitan dengan variabel pengaruh segment *tonight versus* dalam tayangan *tonight show* net tv terhadap SMAN 5 Balikpapan dalam unsur pendidikan.
b. Pertanyaan yang berkaitan dengan bagaimana daya ingat pengetahuan siswa SMAN 5 Balikpapan terhadap pertanyaan-pertanyaan di segment tayangan "Tonight Show" net tv yaitu tonight versus.

Kuesioner penelitian berisi mengenai pertanyaan-pertanyaan yang menggambarkan variabel-variabel diatas.Alternatif jawaban telah disediakan sehingga pertanyaan-pertanyaan bersifat tertutup. Alternatif jawaban dibuat dengan menggunakan skala likert sehingga dapat mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial (Sugiyono, 2008 : 93)Adapun skala likert yang digunakan untuk mendukung analisis butir kuesioner ini adalah sebagai berikut :

Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Dengan skala ini responden diminta untuk memberi respon terhadap setiap pertanyaan dengan memilih salah satu diantara pilihan setuju.Apabila responden cenderung memilih sikap sangat setuju maka penilaian atas jawaban pertanyaan sebesar 5, sedangkan jika responden memilih sikap sangat tidak setuju maka penilaiannya sebesar 1.

8. Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Dalam menguji suatu data sebuah penelitian harus diuji kevalidannya agar data tersebut mendapatkan validitas tinggi (Arikunto, 1998: 160). Validitas Internal digunakan untuk menjawab pertanyaan apakah penelitian sudah menggunakan konsep yang seharusnya dan mengukur apa yang seharusnya diukur.

Dalam penelitian ini uji validitas yang digunakan adalah Construct Validity.Untuk menguji validitas konstruksi, dapat menggunakan pendapat dari ahli (judgement experts). Setelah instrumen dikontruksi mengenai aspek-aspek yang akan diukur berdasarkan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli (Sugiyono,2008 : 125). Rumus yang digunakan peneliti dalam pengukuran ini ialah dengan menggunakan metode Product Moment Pearson(Bungin, 2005 : 195), sebagai berikut :

$$r = \frac{n\Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{n\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\}\ \{n\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}}$$

Keterangan :

n = Banyaknya Pasangan data X dan Y

Σx = Total Jumlah dari Variabel X

Σy = Total Jumlah dari Variabel Y

Σx2= Kuadrat dari Total Jumlah Variabel X

Σy2= Kuadrat dari Total Jumlah Variabel Y

Σxy= Hasil Perkalian dari Total Jumlah Variabel X dan Variabel Y

Dengan demikian, angka korelasi dinyatakan valid jika nilai korelasi yang didapat adalah signifikan atau angka korelasi dari setiap skor pertanyaan dengan skor total berada di angka atas korelasi tabel.

2. Uji Reliabilitas

Sebuah reliabilitas bisa mengacu kepada sebuah pengertian yaitu suatu instrument dapat dipercaya untuk dipakai sebagai suatu alat bantu dalam pengumpulan suatu data dikarenakan instrument tersebut bisa dikatakan layak (Arikunto, 1998: 170). Penelitian ini menggunakan pengujian reliabilitas secara internal dimana instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Realibilitas dihitung dengan cara mengkorelasikan antara data instrumen yang satu dengan data instrumen yang dijadikan ekuivalen. Bila korelasi positif dan signifikan, maka instrumen dapat dinyatakan reliabel (Sugiyono, 2008: 130).Dalam penelitian ini digunakan Koefisien Alpha Cronbach (Sugiyono,2008 : 132), sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)}\{1 - \frac{\sum a_i^2}{a_i^2}\}$$

dimana :

ri = realibilitas instrumen

k = mean kuadrat

∑a_i^2 = mean kuadrat kesalahan

a_i^2 = varians total

3. Uji Korelasi

Uji korelasi dalam penelitian ini menggunakan metode Product Moment Pearson.Korelasi product moment adalah teknik korelasi tunggal yang digunakan untuk mencari koefisiensi antara data interval dan data interval lainnya. Korelasi product moment pearson bertujuan untuk mencari hubungan dan hipotesis hubungan antara dua variabel data berbentuk interval atau rasio (Arikunto, 2010: 219).

9. Pengolahan Data

Penelitian ini dilakukan melalui 3 tahap menurut (Bungin, 2005 : 175-178):

a. Editing (memeriksa)

Kegiatan yang dilakukan setelah peneliti selesai menghimpun data di lapangan. Proses ini dimulai dengan memberi identitas pada instrumen penelitian yang telah terjawab, memeriksa satu persatu lembar instrumen pengumpulan data, kemudian memeriksa poin-poin serta jawaban yang tersedia.

b. Pengkodean

Setelah editing, data yang ada diberi identitas sehingga memiliki arti tertentu pada saat dianalisis. Ada dua macam coding:

1) Coding frekuensi : Digunakan apabila jawaban memiliki bobot/arti frekuensi tertentu.

2) Coding lambang : Digunakan pada poin yang tidak memiliki bobot tertentu.

c. Tabulating (proses penguraian)

Tabluasi adalah bagian terkahir dari pengolahan data. Maksud dari tabulasi adalah memasukkan data pada tabel-tabel tertentu dan mengatur angka-angka serta menghitungnya.

10. Teknik Pengukuran Data

Teknik pengukuran data yang dipakai dalam penelitian ini adalah skala likert. Skala likert adalah skala pengukuran yang menentukan tingkat persetujuan responden terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu dari pertanyaan yang tersedia dengan lima pilihan skala.

11. Analisis Data

Setelah semua data peneliti telah terkumpul maka peneliti harus melakukan langkah-langkah analisis data secara garis besar yaitu persiapan, tabulasi, dan penerapan data (Arikunto, 2002: 208).Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi, yaitu hubungan variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah variabel independen berhubungan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan.Data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio (Kountur, 2005: 180-182), sebelumnya penelitian ini harus melewati tahap uji normalitas, uji linieritas, dan uji hipotesis.

Uji normalitas ialah sebuah pengujian data untuk mengetahui apakah variabel dalam penelitian ini tersebaran dengan normal atau tidaknya. Cara untuk mengetahui variabel penelitian ini tersebar dengan normal atau tidak dilihat dari baris sig, jika nilai yang diperoleh kurang dari nilai yang telah ditentukan seperti misalkan 5% maka bisa disimpulkan bahwa persebarannya tidak normal, sebaliknya jika nilai yang diperoleh lebih dari 5% maka bisa dipastikan persebaran variabel ini normal.

Pengujian untuk variabel penelitian ini adalah uji linieritas, pengujian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya suatu hubungan yang bersifat linier antara variabel terikat dan variabel bebas dalam penelitian ini. Hasil yang didapat jika kurang dari misalkan 5% maka hasil tersebut bisa dinyatakan tidak linier tetapi jika hasil lebih dari 5% maka bisa dinyatakan hasil tersebut memiliki linier.

Setelah semua teruji baru dilakukannya uji hipotesis untuk mengukur pengaruh antar variabel X dengan variabel Y1 apakah ada keterkaitan atau saling mempengaruhi, dengan cara jika nilai yang didapat kurang dari misalkan 5% maka kedua variabel tersebut kurang saling memberikan pengaruh tetapi

sebaliknya jika nilai dari kedua variabel tersebut lebih dari 5% maka dapat disimpulkan bahwa kedua variabel tersebut saling mempengaruhi.