

Pengaruh Tayangan Drama Korea di Media Baru terhadap Minat Belajar Bahasa bagi Remaja

Assyifa Nurtasya Putri¹, Zainal Abidin², Luluatu Nayiroh³

^{1,2,3}Universitas Singaperbangsa Karawang

assyifa.nurtasya18003@student.unsika.ac.id¹, zainal.abidin@fisip.unsika.ac.id²,

luluatu.nayiroh@fisip.unsika.ac.id³

ABSTRACT

Since the COVID-19 pandemic hit the world, many countries have imposed restrictions on activities outside the home, so all action has been shifted to the house which has increased users of video-on-demand services. Currently, most people access it through various special applications available on their smartphones on the Google Play Store or Apple Store. This study aims to determine the effect of showing Korean dramas in new media on interest in learning the language in adolescents. The subjects of this study were teenagers from SMAN 1 SETU Kabupaten Bekasi, with a total of 115 students as respondents. This research is quantitative using explanatory survey methods and use and effect theory, which explain the relationship between mass communication communicated through mass media so that it has impact on mass media users. The results of this study indicate that Koreandrama shows have an impact on interest in learning a language, with a significance value of $0.000 < 0.05$ so it can be concluded that the variable showing Korean dramas (X) influences the variable interest in learning the language (Y).

Keywords: Drama, Video on Demand, an Interest in Learning

ABSTRAK

Sejak pandemi COVID-19 melanda dunia, banyak negara memberlakukan pembatasan aktivitas di luar rumah, sehingga semua aktivitas dialihkan ke rumah yang meningkatkan pengguna layanan *video-on-demand*. Saat ini kebanyakan orang mengaksesnya melalui berbagai aplikasi khusus yang tersedia di *Google Play Store* atau *Apple Store* di *smartphone* mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh tayangan drama Korea di media baru terhadap minat belajar bahasa bagi remaja. Subjek penelitian ini adalah remaja SMAN 1 SETU Kabupaten Bekasi dengan jumlah responden sebanyak 115 orang siswa. Penelitian ini kuantitatif dengan menggunakan metode *explanatory survey* dan *use and effect theory*, yang menjelaskan hubungan antara komunikasi massa yang dikomunikasikan melalui media massa sehingga berdampak pada pengguna media massa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tayangan drama Korea berdampak pada minat belajar bahasa, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel tayangan drama Korea (X) berpengaruh terhadap variabel minat belajar bahasa (Y).

Kata Kunci: Drama, Video on Demand, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin kompleks menyebabkan banyak pergeseran fungsi elektronik. Orang-orang mulai kurang intensif menggunakan TV manual dengan menggunakan TV digital yang lebih canggih atau yang biasa kita sebut *video-on-demand* (VoD). TV digital memiliki banyak keunggulan dibandingkan TV manual, yang seringkali hanya mencakup saluran informasi tertentu. Dan TV digital memiliki saluran yang lebih luas, dan bahkan dapat mengarah ke luar negeri. Sejak pandemi COVID-19 melanda dunia, banyak negara memberlakukan pembatasan aktivitas di luar rumah, sehingga semua aktivitas dialihkan di dalam rumah yang membuat pengguna layanan *video-on-demand* meningkat. Salah satu perubahan kebiasaan dan perilaku masyarakat adalah kebiasaan menonton film dan drama.

Drama Korea merupakan salah satu produk budaya Hallyu yang disambut baik oleh banyak orang di dunia. Drama Korea atau sering disingkat K-Drama adalah drama televisi berbentuk miniseri yang diproduksi di Korea Selatan dengan bahasa tersebut (Prasanti & Dewi, 2020). Bicara soal nonton drama Korea, kebanyakan orang saat ini mengaksesnya melalui *Google Play Store* di *smartphone* atau berbagai aplikasi khusus yang tersedia di *Apple Store*. Dengan mengunduh aplikasi di *Google Play Store* atau *Apple Store*, mereka dapat dengan mudah dan cepat menikmati tayangan drama Korea kapanpun dan dimanapun (Dayana & Zahara, 2020).

Video on Demand (VoD) adalah sistem pengiriman konten video *online* menggunakan versi berbayar. Mekanismenya adalah konsumen harus berlangganan atau membayar berdasarkan apa yang ingin mereka tonton (Jatiningrum et al., 2021). Beberapa contoh aplikasi VoD antara lain Viu, Netflix, Disney Plus Hotstar, Vidio, WeTV, iQIYI, dan lain sebagainya. Dibandingkan dengan TV biasa, keunggulan aplikasi VoD adalah pengguna tidak memutar iklan saat menonton video, dapat mengunduh dan menonton kapan saja dan di mana saja, dan ada beberapa program orisinal yang hanya dimiliki oleh aplikasi VoD tertentu.

Menurut hasil survei *online* yang dilakukan oleh lembaga survei Populix terhadap 1.000 responden di DKI Jakarta, Bandung, Surabaya, Semarang, Medan, dan kota-kota lain di Indonesia dari 20 hingga 25 Mei 2022, Netflix adalah aplikasi *video-on-demand* (VoD) yang paling populer dengan hasil sebanyak 69%, diikuti oleh Disney Plus dengan 62%, Youtube dengan 52%, dan Viu dengan 36% (Populix, 2022).

(Hurlock, 2008) mengatakan bahwa minat merupakan sumber motivasi, jika dapat memilih dengan bebas maka akan mendorong orang untuk melakukan apa yang ingin dilakukannya. Ketika mereka melihat sesuatu yang menguntungkan, mereka tertarik, yang membawa kepuasan. Ketika kepuasan menurun, minat juga menurun. Menonton drama Korea sambil belajar dapat membangkitkan minat belajar, membuat orang tertarik, memusatkan perhatian, dan membangkitkan keinginan untuk belajar bahasa Korea. Minat belajar diukur dengan empat indikator yaitu minat belajar, perhatian belajar, motivasi belajar dan pengetahuan (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Bahasa Korea saat ini menjadi bahasa yang diminati banyak orang di beberapa negara termasuk Indonesia. Hangeul diciptakan pada tahun 1443 oleh Raja Agung Sejong, raja keempat Dinasti Joseon, hingga pengangkatannya pada tahun 1446. Alfabet Hangul terdiri dari suku kata yang terdiri dari 14 konsonan dan 10 vokal. Alfabet Korea dibagi menjadi empat bagian, yaitu vokal, konsonan, vokal gabungan, dan konsonan gabungan. Alfabet awalnya dibuat hanya dari vokal dan konsonan. Namun kemudian dalam perkembangannya, ditambahkan kombinasi vokal dan konsonan (Dewi & Sani, 2010).

Ada banyak bentuk kalimat dalam bahasa Korea, terutama saat menggabungkan kata dan huruf untuk membentuk kata dan kalimat. Mulai dari struktur kalimat untuk membentuk kalimat sederhana hingga membentuk kalimat yang lebih kompleks. Struktur kalimat ini terdiri dari beberapa langkah yang bisa dipelajari. Biasanya, siswa sekolah dasar Korea mempelajari bentuk frasa sederhana (Somya & Tjahjono, 2016).

METODE PENELITIAN

Guna mengkaji masalah penelitian, peneliti menggunakan pendekatan *positivis*. Menurut (Sugiyono, 2018) penelitian kuantitatif disebut penelitian positivistik karena didasarkan pada filosofi positivisme. Filsafat positivis menganggap realitas, gejala, atau fenomena sebagai hal-hal yang dapat diklasifikasikan, konkret, dapat diamati, diukur, relatif tetap, dan terkait secara kausal.

Dalam penelitian ini, variabel X adalah tayangan drama Korea, dan variabel Y adalah minat remaja untuk belajar bahasa. Mengingat banyaknya pengguna aplikasi *video-on-demand* (VoD) di kalangan remaja, penting untuk memahami hubungan antara menonton drama Korea dengan minat belajar bahasa tersebut. Peneliti mensurvei 281 siswa kelas sebelas (XI) dan kelas dua belas (XII) dengan jurusan MIPA, IPS, dan Bahasa di SMAN 1 SETU Kabupaten Bekasi. Pengambilan sampel ditentukan dengan menggunakan sampel dari tabel Isaac dan Michael, dengan menggunakan tingkat kesalahan lima persen maka sampelnya sebanyak 115 siswa seperti terlihat dalam tabel 1.

Kuesioner disebar menggunakan teknik *cluster sampling*. *Cluster sampling* adalah metode pengambilan sampel dari anggota populasi dengan membagi populasi menjadi beberapa kelompok independen (Sugiyono, 2018).

Tabel 1 Distribusian *Cluster Sampling*

Sampel/Kelas	Populasi	Populasi/Total Populasi X Total Sampel	Jumlah
XI MIPA 1	36	$36/281 \times 115$	15
XI MIPA 2	36	$36/281 \times 115$	15

XI IPS 3	36	36/281x115	15
XI Bahasa 2	35	35/281x115	14
XII MIPA 3	33	33/281x115	13
XII MIPA 5	35	35/281x115	14
XII IPS 5	36	36/281x115	15
XII Bahasa	34	34/281x115	14
Total Sampel = 115			

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dilakukan uji statistik untuk mengetahui interpretasi hubungan antar sub-variabel.

Teori *Uses and Effect*

Menurut Sendjaja dalam buku Sosiologi Komunikasi, Sven Windahl (1979) adalah orang pertama yang mengemukakan teori *Uses and Effect*. Teori ini menggabungkan pendekatan teoretis *uses and gratification* serta teori tradisional tentang efek media. Konsep penggunaan media merupakan bagian yang sangat penting dari pemikiran ini. Penggunaan media massa dapat memiliki banyak arti, di mana konten media tertentu dikonsumsi dalam kondisi tertentu untuk memenuhi fungsi dan harapan serta kebutuhan terkait. Ini hanyalah salah satu faktor yang membuat gagasan terpenting dalam teori *uses and effect* (Bungin, 2006).

Dalam teori *uses and gratification*, penggunaan media ditentukan oleh kebutuhan dasar individu, sedangkan dalam teori *uses and effect*, kebutuhan hanyalah salah satu faktor yang menyebabkan penggunaan media. Individu membuat keputusan untuk menggunakan atau tidak menggunakan konten media massa berdasarkan ekspektasi dan persepsi media serta tingkat dampaknya terhadap media (Sendjaja, 2014). Khalayak yang aktif yaitu yang terlibat mengevaluasi berbagai jenis media untuk mencapai tujuan komunikasi yang baik.

Hubungan antara penggunaan dan hasil, dilihat dari isi media, memiliki beberapa bentuk yang berbeda (Sendjaja, 2014), yaitu:

- 1) Dalam sebagian besar teori efek tradisional, sifat konten media menentukan sebagian besar hasilnya.
- 2) Dalam banyak proses, hasilnya lebih merupakan hasil penggunaan daripada karakteristik konten media.

- 3) Hasil sebagian tergantung pada isi media (melalui penggunaan perantara) dan sebagian lagi pada penggunaan media itu sendiri.

Hubungan antara teori yang digunakan dengan pertanyaan yang dikaji adalah teori *uses and effect* yang menjelaskan bahwa penggunaan media sosial memiliki efek yang dipengaruhi baik oleh isi media maupun bagaimana media itu sendiri digunakan. Begitu pun dengan keinginan peneliti untuk meneliti apakah dengan penggunaan *platform video on demand* untuk menonton tayangan drama Korea, responden dapat memiliki minat atau tidak untuk mempelajari bahasa Korea.

UJI VALIDASI

Pengukuran validasi dalam analisis masalah didasarkan pada skor yang ada atau dikumpulkan, yang kemudian dikorelasikan dengan rumus korelasi *product moment* (r) oleh Pearson.

Di bawah ini adalah tabel hasil analisis uji validitas dengan SPSS Versi 24.0

Tabel 2 Hasil Uji Validasi "Tayangan Drama Korea"

No	Pertanyaan	r Tabel	r Hitung	Keterangan
1.	Saya mengikuti tayangan drama Korea yang sedang viral di sosial media.	0,181	0,681	Valid
2.	Saya selalu meluangkan waktu untuk menonton tayangan drama Korea.	0,181	0,592	Valid
3.	Saya sering menonton tayangan drama Korea 3 – 5 jam dalam sehari.	0,181	0,588	Valid
4.	Saya menonton tayangan drama Korea dari awal sampai akhir tanpa di-skip.	0,181	0,690	Valid
5.	Saya menonton tayangan drama Korea dari episode pertama hingga episode terakhir.	0,181	0,694	Valid
6.	Saya menonton tayangan drama Korea karena ciri khas drama tersebut.	0,181	0,410	Valid

7.	Saya merasa tayangan drama Korea dapat meningkatkan imajinasinya.	0,181	0,625	Valid
8.	Saya memahami isi cerita dalam tayangan drama Korea setelah saya menontonnya.	0,181	0,614	Valid
9.	Saya menyukai pesan positif dari tayangan drama Korea.	0,181	0,629	Valid
10.	Saya senang mengenal budaya negara Korea melalui tayangan drama Korea.	0,181	0,447	Valid
11.	Saya merasa ide cerita dalam tayangan drama Korea sangat menarik.	0,181	0,738	Valid
12.	Saya merasa alur cerita dalam tayangan drama Korea mudah dipahami.	0,181	0,571	Valid
13.	Saya mengetahui nama aktor dan aktris dalam tayangan drama Korea.	0,181	0,589	Valid
14.	Saya menonton tayangan drama Korea karena menyukai genrenya.	0,181	0,672	Valid
15.	Saya menonton tayangan drama Korea karena menyukai aktor dan aktris yang bermain dalam drama tersebut.	0,181	0,605	Valid

Tabel 3 Hasil Uji Validasi "Minat Belajar Bahasa"

No	Pertanyaan	r Tabel	r Hitung	Keterangan
1.	Saya menyukai bahasa Korea karena menonton tayangan drama Korea.	0,181	0,758	Valid

2.	Saya belajar bahasa sehari-hari yang digunakan masyarakat Korea karena menonton tayangan drama Korea.	0,181	0,672	Valid
3.	Saya mengajak teman saya mempelajari bahasa Korea bersama berkat tayangan drama Korea.	0,181	0,516	Valid
4.	Saya suka meniru percakapan yang ada dalam tayangan drama Korea dengan teman saya.	0,181	0,686	Valid
5.	Saya suka menggunakan bahasa Korea dalam kehidupan sehari-hari setelah menonton tayangan drama Korea.	0,181	0,728	Valid

UJI RELIABILITAS

Penelitian ini menggunakan *Cronbachs Alpha* untuk menguji tingkat reliabilitas. Alat dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach alpha* (α) lebih besar dari 0,60, rumusnya sebagai berikut:

Tingkat reliabilitas dalam *Cronbachs Alpha* diukur menggunakan skala *alpha* 0 sampai 1, yang diinterpretasikan yaitu sebagai berikut:

Tabel 4 Tingkat Reabilitas Dengan Metode *Cronbachs Alpha*

Alpha	Tingkat Reliabilitas
0,00 - 0,20	Kurang Reliabel
> 0,20 - 0,40	Agak Reliabel
>0,40 - 0,60	Cukup Reliabel
>0,60 - 0,80	Reliabel
>0,80 - 1,00	Sangat Reliabel

Tabel 5 Hasil Uji Reabilitas Tayangan Drama Korea (X)

Reliability Statistics	
.751	15

Cronbach's Alpha *N of Items*

Penelitian ini menggunakan SPSS 24.0 *for windows* untuk mendapatkan nilai $r = 0,751$ berdasarkan hasil uji reliabilitas pada Tabel 5 di atas. Artinya, berdasarkan metode *Cronbachs Alpha*, ukuran stabilitas *alpha* dalam penelitian ini dapat diandalkan karena nilai yang diperoleh adalah $0,751 > 0,70$. Terlihat bahwa masing-masing pernyataan sebagai alat ukur adalah reliabel.

Tabel 6 Hasil Uji Reabilitas Minat Belajar Bahasa (Y)

Reliability Statistics	
.765	5

Sumber: Hasil olahan peneliti

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada Tabel 6, Nilai $r = 0,765$ diperoleh dengan menggunakan SPSS 24.0 *for windows* pada penelitian ini. Artinya, berdasarkan metode *Cronbachs Alpha*, ukuran stabilitas *alpha* pada penelitian ini sangat reliabel, karena nilai yang diperoleh adalah $0,765 > 0,80$. Terlihat bahwa setiap pertanyaan sangat reliabel sebagai alat ukur.

Uji Regresi Linear Sederhana

Pada tahap ini merupakan hasil dari uji regresi linear sederhana yang mengukur pengaruh tayangan drama Korea (X) terhadap minat belajar bahasa pada remaja (Y).

Tabel 7 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

	Coefficients^a				Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	2.222	2.152		1.033	.304
Tayangan Drama Korea	.271	.035	.586	7.697	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar Bahasa

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel di atas menghasilkan jumlah persamaan sebagai berikut:

$$Y^l = a + bX$$

$$= 2.222 + 0,271$$

Data tersebut dapat diartikan yaitu sebagai berikut:

1. Konstantanya adalah 2222. Nilai konsisten variabel minat belajar bahasa adalah 2222.
2. Koefisien regresi X sebesar 0,271 artinya setiap kenaikan 1% nilai tayangan drama

Korea, nilai tayangan drama Korea akan meningkat sebesar 0,271.

Jika koefisien regresi positif maka dapat dikatakan arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif. Keputusan dalam uji regresi sederhana adalah:

1. Berdasarkan nilai signifikansi: Nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ diperoleh dari tabel koefisien, maka dapat disimpulkan bahwa variabel tayangan drama Korea (X) berpengaruh terhadap variabel minat belajar bahasa (Y).
2. Berdasarkan nilai t: Diketahui nilai t hitung sebesar $7,697 > t$ tabel sebesar 1,981, maka dapat disimpulkan bahwa variabel tayangan drama Korea (X) berpengaruh terhadap variabel minat belajar bahasa (Y).

Catatan: mencari t tabel

T tabel : $(\alpha/2 : n-2)$

= $(0,05/2 : 115-2)$

= $(0,025 : 113)$

= 1.981 [dilihat dari distribusi nilai t tabel]

Uji Linearitas

Uji linieritas digunakan untuk menilai apakah dua variabel memiliki hubungan linier yang signifikan. Pengujian yang dilakukan harus berpedoman pada keputusan dalam uji linearitas, yaitu apakah nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga kesimpulannya adalah terdapat hubungan linier antara variabel prediktor (X) dengan variabel kriteria (Y).

Tabel 9 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar Bahasa * Tayangan Drama Korea	Between Groups	793.208	29	27.352	4.032	.000
	Linearity	471.175	1	471.175	69.463	.000
	Deviation from Linearity	322.033	28	11.501	1.696	.034
	Within Groups	576.566	85	6.783		
	Total	1369.774	114			

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan hasil uji linearitas pada Tabel 9, terlihat bahwa nilai signifikansi (P Value Sig.) dari garis *Deviation from Linearity* adalah 0,034. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linier antara variabel tayangan drama Korea (X) dan minat belajar bahasa (Y).

Uji Normalitas

Pada tahap ini, hasil data yang dikumpulkan peneliti akan diolah dengan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov*. Tolak H_0 jika signifikansi nilai *Kolmogorov Smirnov* < 0,05, sehingga data residual tidak mengikuti distribusi normal, dan terima H_0 jika signifikansi nilai *Kolmogorov Smirnov* > 0,05 sehingga data residual mengikuti distribusi normal. Hasil uji normalitas (uji *Kolmogorov-Smirnov*) ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 10 Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

N		115
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.72895217
Most Extreme Differences	Absolute	.076
	Positive	.076
	Negative	-.061
Test Statistic		.076
Asymp. Sig. (2-tailed)		.102 ^c

- Test distribution is Normal.*
- Calculated from data.*
- Lilliefors Significance Correction.*

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan hasil uji normalitas (uji *Kolmogorov-Smirnov*) pada Tabel 10, terlihat nilai koreksi signifikansi *Lilliefors* sebesar 0,102 yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari nilai tingkat kepercayaan ($\alpha=0,05$). Oleh karena itu, H_0 diterima membuat data yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti distribusi normal.

Setelah melalui beberapa tahapan, peneliti memperoleh hasil analisis dari berbagai sumber dan data yang terkumpul. Terlihat bahwa tayangan drama Korea berpengaruh terhadap minat belajar bahasa. Dari nilai signifikansi pada tabel koefisien terlihat bahwa hasil analisis uji regresi linier sederhana nilai signifikansinya adalah $0,000 < 0,05$, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa tayangan drama Korea (X) mempengaruhi minat belajar bahasa (Y).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penjelasan dan hasil penelitian di atas dapat diketahui kesimpulan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

Terdapat pengaruh antara intensitas tayangan drama Korea terhadap minat

belajar bahasa yang signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya dapat dikatakan bahwa remaja di SMAN 1 SETU Kabupaten Bekasi memiliki minat untuk mempelajari bahasa Korea dari menonton tayangan drama Korea melalui *platform video on demand*.

Terdapat pengaruh antara isi pesan tayangan drama Korea terhadap minat bahasa. Akibat dari penggunaan media-media tersebut yaitu menonton tayangan drama Korea karena ciri khas drama tersebut, tayangan drama Korea dapat meningkatkan imajinasi mereka, memahami isi cerita dalam tayangan drama Korea setelah mereka menontonnya, menyukai pesan positif dari tayangan drama Korea, dan senang mengenal budaya negara Korea melalui tayangan drama Korea yang mereka tonton.

Terdapat pengaruh antara daya tarik tayangan drama Korea dengan minat belajar bahasa bagi remaja. Hal ini menunjukkan daya tarik terletak pada ide (konsepsi) cerita, alur cerita, dan para aktor aktris sebagai penokohan yang kuat, yang berperan penting dan memberikan kontribusi yang besar untuk memengaruhi minat belajar bahasa Korea, mendiskusikan drama baru, hingga menggunakan bahasa Korea di sela-sela aktivitas sehari-hari.

Bagi peneliti yang berniat untuk mengkaji secara lebih mendalam mengenai masalah yang ada kaitannya dengan penelitian ini diharapkan dapat melakukan penelitian dengan jumlah populasi yang lebih besar dengan fokus pembahasan yang beragam berdasarkan jenis-jenis media sosial, agar hasil dari penelitian tersebut dapat lebih bermanfaat bagi berbagai pihak. Kepada para pembaca yang merupakan penggemar drama Korea agar lebih memperdalam minatnya untuk mempelajari bahasa Korea melalui tayangan drama Korea di berbagai *platform video on demand* manapun.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, B. (2006). *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana Prenada Media group.
- Dayana, & Zahara, W. F. (2020). Pengaruh Terpaan Drama Serial Korea Pada Aplikasi Viu Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan Mahasiswa Universitas Sumatera Utara. *Komunikasi Antarpribadi, Komunikasi Pemasaran dan New Media*, 16 No. 2(September), 1-9. <https://talenta.usu.ac.id/komunika/article/view/4755>
- Dewi, & Sani. (2010). *1 Jam Lancar Membaca, Menulis, & Berbicara Bahasa Korea*. Bandung Ruang Kata.
- Hurlock, E. B. (2008). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Jatiningrum, W. S., Pertiwi, S. K. R., Irianto, M. I., & Ria, Y. O. (2021). Selection of Video on Demand Service Applications for Students Using TOPSIS. *Opsi*, 14(2), 115. <https://doi.org/10.31315/opsi.v14i2.4846>

Dawatuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting

Vol 4 No 1 (2024) 228-227 E-ISSN 2798-6683 P-ISSN 2798-690X

DOI: 10.47467/dawatuna.v4i1.3396

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa.

Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 1(1), 128.

<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>

Populix. (2022). *Indonesian Video Entertainment on Demand Consumption*. Sendjaja, S. D.

(2014). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Somya, R., & Tjahjono, V. (2016). Pembuatan Media Pembelajaran Dasar Bahasa Korea

Menggunakan AndEngine Berbasis Android. *Jurnal Buana Informatika*, 7(2), 105-114.

<https://doi.org/10.24002/jbi.v7i2.489>

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.