

Pengaruh Tayangan Tanah Air Beta di Trans TV Terhadap Pengetahuan Wisata Siswa

Wiwit Mararizki

Teknik Informatika, Program Pascasarjana, Universitas Pamulang
e-mail: wiwitmararizki@live.com

Abstrak—Televisi sebagai medium komunikasi massa memiliki fungsi informasi, mendidik, dan menghibur. Salah satu program TV yang memiliki fungsi tersebut adalah program Tanah Air Beta. Tujuan dari penelitian ini untuk melihat dampak dari tayangan Tanah Air Beta terhadap pengetahuan wisata siswa. Apakah siswa yang telah menonton tayangan Tanah Air Beta akan mendapatkan pengetahuan wisata. Pengaruh tersebut diungkap berdasarkan ketertarikan pada tayangan Tanah Air Beta dan ekspektasi pengembangan kemampuan kognitif individu terhadap informasi wisata dari tayangan ini. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan paradigma positivisme. Penelitian dilakukan dengan pengumpulan data primer melalui survey, kemudian dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Populasi penelitian ini adalah siswa SMK Al-Mu'in Kota Tangerang, kelas 10 Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan sampel sebanyak 78 siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan tayangan Tanah Air Beta yang menampilkan wisata Indonesia cenderung memengaruhi bagaimana individu memproses informasi tentang potensi wisata Indonesia dan ragam budaya Indonesia. Selain itu tayangan Tanah Air Beta yang mengedukasi untuk peduli lingkungan memengaruhi keputusan penonton untuk ikut menjaga alam. Kesimpulan dari penelitian ini adalah tayangan Tanah Air Beta di Trans Tv memberi pengaruh yang signifikan terhadap pengetahuan wisata siswa.

Kata Kunci— Tayangan Tanah Air Beta; Media Televisi; Pengetahuan Wisata Siswa.

I. PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, kebutuhan manusia akan informasi juga semakin meningkat. Ladjamudin dalam [2] berpendapat informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun masa yang akan datang. Berkembangnya media telekomunikasi serta informasi, seperti internet, radio, televisi, satelit, dan surat kabar merupakan tanda meningkatnya kebutuhan manusia akan informasi. Masyarakat harus pintar memilih tayangan sesuai kebutuhan mereka dengan banyaknya media massa yang hadir saat ini. Menurut Bungin dalam [7] media massa dimaknai dengan informasi serta media komunikasi yang melaksanakan penyebaran informasi dengan cara masal serta bisa diakses oleh khalayak, dilihat dari sudut arti, media massa adalah alat untuk penyebaran opini, isi berita, hiburan, komentar, dll. Menurut McLuhan dalam jurnal [11], media massa adalah perpanjangan alat indra kita. Dengan media massa kita memperoleh informasi tentang benda, orang atau tempat yang belum pernah kita lihat atau belum pernah kita kunjungi secara langsung. Realitas yang ditampilkan oleh media adalah realitas yang sudah diseleksi. Salah satu media massa yang paling banyak digemari adalah televisi. Televisi merupakan kombinasi dari film serta radio. Suatu program siaran televisi dapat dilihat dan didengar karena adanya pemancar televisi yaitu program ditransmisikan oleh satelit langsung ke antena parabola [12]. Televisi dapat meningkatkan kreativitas dan menambah pengetahuan. Pemilihan tayangan televisi yang tepat juga dapat menunjang pendidikan di sekolah [14].

Program televisi sebagai media komunikasi massa berpengaruh terhadap pengetahuan, menurut Efendy dalam fungsi komunikasi massa ialah sebagai informasi, pendidikan, serta mempengaruhi [3]. Beberapa fungsi komunikasi yang disebutkan para ahli, yang pertama to inform, fungsi terpenting pada komunikasi massa ialah fungsi informasi. Berbagai berita yang disajikan merupakan komponen paling utama untuk mengetahui fungsi informasi ini [2]. Dari aspek ini, komunikasi massa menyiapkan informasi pada dunia dan masyarakat tentang kondisi serta peristiwa, memudahkan adaptasi, kemajuan, inovasi serta memperlihatkan hubungan kekuasaan, menurut Abdul Halik dalam Media massa merupakan penyebar informasi bagi masyarakat. Yang kedua to educate, media massa adalah sarana pendidikan untuk masyarakat (mass education), karena banyak menampilkan hal yang bersifat mendidik. Melalui pengajaran etika, nilai dan aturan-aturan yang berlaku untuk audiens merupakan salah satu cara mendidik, yang dipakai media massa. Dengan diskusi, artikel, drama, dan cerita media massa melakukannya. Yang ketiga to influence, fungsi mempengaruhi dari media massa ada pada iklan artikel, features, editorial atau tajuk dan lainnya. Dengan iklan-iklan yang disuguhkan surat kabar maupun televisi audiens dapat terpengaruh, Elvinaro Ardianto dkk dalam [3]. Yang keempat to entertain, karena khalayak masyarakat memakai televisi untuk hiburan, maka fungsi hiburan menempati posisi tertinggi dibanding fungsi yang lainnya. Sedangkan media cetak biasanya lebih mengutamakan informasi dibanding hiburan. Namun, media cetak juga harus memberikan fungsi hiburan, Nurudin dalam [3].

Dari teori fungsi komunikasi yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa tayangan televisi tidak hanya bisa menghibur tetapi juga memberi manfaat lebih seperti pendidikan dan melahirkan pengetahuan. Media televisi bisa berpengaruh baik dengan menjadikannya sebagai alat informasi yang bisa menambah pengetahuan siswa, serta bisa menambah prestasi belajar siswa [13].

Televisi memiliki peran positif terhadap pengetahuan siswa di sekolah. Meningkatkan aspek pembelajaran siswa serta mampu mempersuasi, memotivasi serta mengubah sikap dan perilaku. Pearson, dkk. Dalam [8] mengatakan pendekatan afektif kognitif untuk menumbuhkan karakter baik serta menurunkan pemikiran irasional yang membuat karakter tidak baik. Suatu pendekatan yang berpusat pada berpikir serta proses mental untuk merubah karakter serta sering mengaitkan pelatihan, kontrol pikiran, pengembangan keterampilan, dan teknik-teknik serta proses-proses yang berorientasi kognitif lainnya disebut dengan pendekatan kognitif [8]. Kognitif artinya pengetahuan serta persepsi, dan memiliki arti proses pemikiran. Gagasan utama pada pendekatan kognitif ialah pemahaman pada sebuah kejadian sangat berdampak kepada perilaku, psikologis serta respon emosional pada kejadian tersebut, menurut Greenberger & Padesky [8].

Ada beragam jenis program tayangan televisi. Masing-masing memuat fungsi edukasi, informasi, mempengaruhi dan menghibur. Salah satu program yang memuat keempat fungsi tersebut adalah program Tanah Air Beta. Tayangan ini memiliki fungsi menyiarkan informasi, dalam tayangan tersebut. Tayangan Tanah Air Beta menyediakan informasi-informasi mengenai panduan tempat wisata dan tempat liburan di Indonesia. Tayangan ini mengajak penonton dan juga masyarakat setempat untuk tetap mencintai dan peduli lingkungan, salah satunya membuang sampah pada tempatnya dan menyediakan sarana tempat sampah di lingkungan mereka berada. Tayangan Tanah Air Beta juga memiliki fungsi untuk mendidik, tidak jarang pembawa acara mengingatkan penonton dengan pendekatan yang lebih populer yakni menggunakan kalimat “buang sampah sembarangan itu gak baik”, tayangan Tanah Air Beta juga mengenalkan kepada penonton tentang geografi wisata Indonesia, tradisi, budaya, dan kearifan lokal. Tayangan ini juga berfungsi untuk mempengaruhi, diharapkan dengan ajakan para host untuk peduli dan mencintai lingkungan, masyarakat bisa lebih sadar dan lebih peduli terhadap lingkungan. Selain itu tayangan Tanah Air Beta juga memiliki fungsi menghibur, dengan menampilkan artis muda yang gemar petualangan dengan semangat menjaga alam serta memperkenalkan budaya Indonesia dengan cara mendatangi tempat-tempat indah di Indonesia. Tanah Air Beta merupakan program acara dari stasiun televisi Trans TV. Tayangan ini tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga untuk informasi serta konsisten menyuguhkan petualangan berbeda di tiap minggunya. Tayangan ini akan menampilkan hal nyata serta menarik yang dilakukan pembawa acaranya, semacam gurauan mereka, kekaguman mereka dengan budaya serta tempat yang ditemui, interaksi sosial, bahkan mereka berani mencoba banyak hal [2].

Tayangan Tanah Air Beta mempunyai muatan positif pada pengetahuan dan perkembangan kognitif penonton. Meningkatkan kemampuan seseorang untuk memahami tayangan yang ditampilkan. Tayangan ini menghasilkan pengetahuan tentang wisata di Indonesia. Penonton bisa mempelajari geografi wisata, karakteristik sumber daya wisata yang ada di setiap daerah di Indonesia. Mempelajari potensi wisata serta keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi. Tayangan ini merupakan tayangan yang menampilkan pengetahuan mendasar mengenai berbagai pengetahuan wisata yang dikemas dengan menarik. Program tayangan Tanah Air Beta bisa menginspirasi dan memotivasi penontonya untuk menanamkan nilai-nilai cinta budaya, tradisi, lingkungan, serta kearifan lokal yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diketahui bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sejauh mana pengaruh tayangan Tanah Air Beta di Trans TV terhadap pengetahuan wisata siswa.

II. KAJIAN TEORI

A. *Komunikasi Massa*

Hadirnya komunikasi massa mempunyai peran penting untuk memperbanyak bentuk komunikasi tatap muka, bermakna, serta menebarkan budaya massa baru, terutama di abad ke-19 seiring dengan majunya teknologi informasi serta komunikasi [5]. Komunikasi yang memakai media massa merupakan komunikasi massa, komunikasi massa membutuhkan media massa semacam televisi, radio, majalah, surat kabar. Yang lebih detail menekan pemakaian media massa disebutkan oleh Bittner pada [12] bahwa pesan yang disampaikan melalui media massa pada sejumlah besar orang disebut dengan komunikasi massa. Sedangkan menurut Dennis dan De Fleur dalam [5] terjadi perbedaan pada hal konsekuensi memakai media, konsekuensi mempunyai khalayak luas serta beraneka ragam, efek kultur serta sosial. Komunikasi massa akan banyak dilaksanakan pada masyarakat industry, karena proses produksi pesan tidak bisa dilaksanakan pada individu, tetapi harus lembaga, serta membutuhkan suatu teknologi tertentu [7].

B. *Televisi Medium Komunikasi Massa*

Televisi pada dasarnya merupakan media komunikasi yang bisa didengar serta dilihat. Manfaat televisi yaitu [14] 1) Fungsi Informasi, televisi bukan sekedar dalam bentuk siaran pandang mata, mendengar berita disertai gambar-gambar yang faktual. Tetapi televisi juga menayangkan bentuk lain seperti ceramah, diskusi, serta komentar-komentar. Maka dari itu, televisi dianggap oleh khalayak dengan media yang bisa memuaskan pemirsa dirumah, dibanding media lain. 2) Fungsi Pendidikan, televisi merupakan salah satu alat ampuh untuk menayangkan pendidikan pada khalayak serta bisa disampaikan dengan cara simultan. Sejalan dengan arti serta tujuan pendidikan, yaitu mencerdaskan, menambah penalaran serta pengetahuan, dan wawasan masyarakat, maka televisi menyiarkan acaranya dengan cara terjadwal dan teratur seperti belajar matematika, bahasa Indonesia, forum diskusi, sejarah dll. Selain tayangan tersebut, televisi juga menyiarkan tayangan pendidikan yang sifatnya informal seperti legenda, sandiwara, dll. 3) Fungsi Hiburan. Televisi adalah sarana hiburan yang sangat menarik. Hal ini dikarenakan tayangan yang disajikan televisi untuk program hiburan sangat beragam. Sehingga khalayak bisa menikmati tayangan tersebut.

Program-program yang sukses mempunyai elemen sebagai berikut [9]: (1) Konflik, tabrakan karakter atau tabrakan kepentingan antara berbagai tokoh yang terlibat, konflik merupakan salah satu elemen penting di dalam keberhasilan suatu program. (2) Durasi, yang mampu bertahan selama mungkin ialah suatu program yang berhasil. Suatu program itu terdiri atas program yang tidak bertahan lama (nondurable program) dan yang bertahan lama (durable program). (3) Kesukaan, beberapa penonton memilih tayangan yang menampilkan pembawa acara atau pemain utama yang disukainya. (4) Konsistensi, sebuah program sejak awal harus konsisten dengan topik dari karakter program yang disajikannya. (5) Energi, Vane-Gross mendefinisikan energi sebagai kualitas yang menekankan pada kecepatan dan semangat ke dalam cerita dengan menyajikan gambar-gambar yang tidak bisa ditinggalkan oleh penonton. (6) Timing, ketika programmer memilih sebuah program, ia harus bisa memperkirakan timing, apa program tersebut telah sesuai pada zamannya. (7) Tren, ketika programmer memilih program, ia harus mempunyai kesadaran kepada hal-hal yang sedang diminati di masyarakat. Program Tanah Air Beta tayang di stasiun televisi Trans TV, dengan durasi 30 menit setiap hari Sabtu pukul 08.30 WIB. Program ini berjenis dokumenter perjalanan atau *travel and lifestyle*.

C. Pengetahuan Dalam Ranah Kognitif

Pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui oleh manusia. Menurut Rakhmat dalam [2] yang jadi alat utamanya adalah jiwa "mind" bukan alat indra, disebut dengan pengetahuan. Pengalaman inderawi dengan aktif menafsirkan, melahirkan, mencari makna, mendistorsikan, mengoordinasikan merupakan penafsiran dari jiwa. Berdasarkan pemaparan di atas, semua manusia dapat memperoleh pengetahuan sesuai kemauan serta kebutuhannya lewat panca indra dengan menggunakan kekuatan pemikiran. Sedangkan menurut Rakhmat dalam [2] klasifikasi pengetahuan yaitu sensasi, persepsi dan berfikir. Menurut Burns dalam [8], tujuan dari pendekatan kognitif ialah: (1) Membangunkan pikiran klien, berbicara pada diri sendiri serta melaksanakan interpretasi pada peristiwa yang telah dialami. (2) Bersamaan dengan konselor, klien menyanggah interpretasiinterpretasi yang sudah diambil ataupun mengumpulkan bukti yang mendukung. Suatu pendekatan atau rancangan konseling yang fokus dengan berpikir serta proses mental pada perubahan perilaku atau modifikasi serta suka melibatkan kontrol pikiran, pengembangan keterampilan, pelatihan, serta segala proses dan teknik yang berorientasi kognitif lainnya disebut dengan pendekatan kognitif [6]. Proses pemikiran serta pengetahuan dan persepsi disebut dengan kognitif. Persepsi pada sebuah pengalaman atau peristiwa sangat berpengaruh pada respon perilaku, psikologis serta emosional kepada peristiwa itu merupakan ide pokok di dalam pendekatan kognitif [8]. Komponen dalam struktur sikap, menurut Walgito dalam jurnal [3], terdapat tiga komponen yang disusun serta saling berkaitan dengan masing-masing komponen. Komponen afektif, komponen konatif, komponen kognitif merupakan komponen dalam struktur sikap.

D. Wisata

Pada awalnya, pariwisata berkembang dari pergerakan manusia yang bergerak mencari sesuatu yang belum diketahuinya, mengeksplor tempat tempat baru, mendapatkan perjalanan baru atau mencari suasana baru. Berdasarkan pengertian di atas, perlahan pengertian pariwisata makin berkembang. Saat ini definisi wisata bermakna perjalanan dimana si pelaku kembali pada tempat asalnya. Perjalanan yang dipakai sebagai bisnis, perjalanan yang bertujuan untuk senang senang atau untuk pendidikan dengan bermacam wilayah yang didatangi, dan memakai jadwal yang terencana. [16]. Sedangkan menurut Cooper dalam jurnal [14], serangkaian perjalanan yang dilalui kelompok ataupun individu dari tempat tinggalnya ke tempat lainnya untuk bertujuan wisata serta tidak bertujuan mencari pekerjaan, merupakan definisi dari pariwisata. Kunjungan sifatnya sementara (1 bulan, 1 minggu, 1 hari) serta akhirnya akan kembali lagi ke tempat tinggalnya.

E. Teori S-O-R (Stimulus, Organism, Respon)

Objek material dari ilmu komunikasi serta psikologi ialah sama, yakni manusia yang jiwanya melingkupi elemen-elemen: kognisi afeksi, perilaku, konasi, opini serta sikap. Media massa melahirkan dampak yang langsung, cepat dan terarah pada komunikasi merupakan asumsi dasar pada model ini. (S-R theory) Stimulus Response Theory, proses aksi-reaksi adalah definisi komunikasi yang ditunjukkan oleh model ini. Tanda nonverbal, kata-kata verbal, kode-kode tertentu akan membuat orang lain memberi tindakan secara tertentu, merupakan asumsi dari model ini. Dengan cara negatif ataupun positif pola SOR bisa terjadi, contohnya ketika seseorang menyapa orang lain, lalu dibalas dengan tatapan sinis, maka ini adalah reaksi negatif, tetapi ketika seseorang tersenyum akan dibalas tersenyum, ini adalah reaksi positif, Effendy dalam [3]. Stimulus dari penelitian ini ialah tayangan Tanah Air Beta yang juga bagian variabel X (independen). Apakah sesudah melihat tayangan ini penonton bisa mendapatkan pengetahuan wisata. Pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui oleh manusia. Menurut Rakhmat dalam [3] yang jadi alat utamanya adalah jiwa "mind" bukan alat indra, disebut dengan pengetahuan.

Pengalaman inderawi dengan aktif menafsirkan, melahirkan, mencari makna, mendistorsikan, mengoordinasikan merupakan penafsiran dari jiwa. Berdasarkan pemaparan di atas, semua manusia dapat memperoleh pengetahuan sesuai kemauan serta kebutuhannya lewat panca indra dengan menggunakan kekuatan pemikiran. Sedangkan menurut Rakhmat dalam [2] klasifikasi pengetahuan yaitu sensasi, persepsi dan berfikir. Organisme dari penelitian ini adalah siswa SMK Al-Mu'in Kota Tangerang. Diharapkan tayangan Tanah Air Beta dapat meningkatkan pengetahuan siswa di bidang wisata, seperti geografi wisata, keunikan budaya disetiap daerah, dll. Seperti yang dikatakan [12] media televisi untuk siswa bisa berpengaruh baik dengan menjadikannya sebagai alat informasi yang bisa menambah pengetahuan siswa, serta bisa menambah prestasi belajar siswa. Suatu proses yang sadar tujuan disebut juga dengan pendidikan. Suatu usaha untuk memberi rumusan hasil yang diharapkan oleh siswa setelah

melakukan pengalaman belajar bisa didefinisikan dengan tujuan [12]. Menurut Slameto dalam [14] sebaris kegiatan jiwa raga untuk mendapat sesuatu perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman seseorang dalam interaksi pada lingkungannya menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik disebut dengan belajar. Siswa mengalami proses dari tidak tahu menjadi tahu dalam belajar.

Adapun respon yang juga menjadi variabel Y pada penelitian ini ialah pengetahuan wisata siswa yang tercipta sesudah melihat tayangan ini. Salah satu penggagas psikologi kognitif ini ialah teori kognitif George Miller. Bersumber dari sebutan "Cognitive" dari kata "cognition" ataupun kognisi yang berarti manusia yang memakai akalnya untuk berpikir. Proses mendapatkan pengetahuan termasuk kesadaran, perasaan dan lainnya, atau cara untuk mencari sesuatu dengan proses penafsiran, serta pengenalan lingkungan oleh seseorang, pengalaman sendiri, hasil dari mendapatkan pengetahuan merupakan definisi kognisi secara luas [3]. Fungsi kerja utama dari otak kita merupakan definisi proses berpikir menurut perspektif psikologi kognitif ini. Bagian psikologi yang mendalami proses mental termasuk bagaimana orang mengingat, belajar, merasakan serta berfikir disebut dengan psikologi kognitif. Suatu proses perubahan pemahaman serta persepsi yang tidak selamanya berupa pergantian perilaku yang dapat diperhatikan oleh diri kita, merupakan definisi proses belajar yang diterangkan oleh aliran psikologi kognitif ini. Setiap orang sudah memiliki pengetahuan yang berasal dari pengalamannya, yang ada pada diri mereka yang tersusun sangat rapi pada wujud struktur kognitif merupakan asumsi dasar teori kognitivisme ini [3].

Pada proses sejarah, pariwisata akhirnya disebut dengan sesuatu kegiatan yang menjanjikan keuntungan. Lalu timbul kemauan dari banyak pihak untuk mempelajari pariwisata itu sendiri, inilah yang menjadikan pariwisata sebagai ilmu pengetahuan baru. Pariwisata sebenarnya mampu sejajar dengan ilmu lainnya, jika dikaji dengan mendalam. Hal tersebut dapat diperhatikan melalui sudut pandang filsafat ilmu ataupun kajian komparatif pada ilmu lainnya atau perbandingan pada pendidikan tinggi pariwisata di lain negara [11].

F. Hipotesis

Satu macam proposisi yang di rumuskan untuk jawaban tentatif atau salah satu problem, lalu diuji dengan cara empiris, disebut dengan hipotesis [6]. Di penelitian ini hipotesis berbentuk: H_a : Terdapat pengaruh langsung tayangan Tanah Air Beta terhadap pengetahuan wisata siswa SMK Al-Mu'in Kota Tangerang. H_o : Tidak terdapat pengaruh langsung tayangan Tanah Air Beta terhadap pengetahuan wisata siswa SMK Al-Mu'in Kota Tangerang.

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian berisi jenis penelitian, subjek atau objek penelitian, teknik pengumpulan, analisis data, dan keabsahan data. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, studi tentang masalah sosial berdasarkan pada pengujian sebuah teori yang terdiri dari variabel-variabel, diukur menggunakan angka, serta dianalisis menggunakan prosedur statistik untuk menetapkan apakah generalisasi prediktif teori tersebut benar, merupakan penjelasan dari penelitian ini [6]. Suatu asumsi dalam suatu gejala itu bisa diklasifikasikan serta hubungan gejala bersifat sebab akibat ataupun kausal, ini merupakan landasan dalam penelitian kuantitatif atau positivistik. Paradigma penelitian pada keadaan ini didefinisikan dengan pola pikir yang menampilkan kaitan antara variabel yang diteliti, yang sekaligus menggambarkan jenis serta jumlah rumusan masalah yang harus dijawab dengan penelitian, teori yang dipakai untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, serta teknik analisis statistik yang dipakai [15].

Paradigma yang muncul paling awal pada ilmu pengetahuan adalah paradigma positivisme atau fungsionalis. Kepercayaan pandangan ini bersumber kepada paham "ontology realisme" yang mengatakan bahwa realitas ada pada kenyataan serta bergerak sesuai pada hukum alam. Penelitiannya mencoba mengungkap kebenaran dari realitas yang ada, serta bagaimana realitas itu bergerak sesuai pada kenyataan. Pada paradigma ini memiliki perspektif yang didasari dengan sosiologi regulasi melalui pendekatan obyektif serta condong menganggap dunia sosial sebagai produk empiris yang nyata dan memiliki kaitan satu dengan yang lain atau sebab dan akibat [12].

A. Teknik Pengumpulan Data

Metode penelitian yang dipakai pada penelitian ini ialah metode survei dengan memakai kuesioner. Kuesioner bisa berupa pernyataan terbuka atau tertutup, bisa diberikan kepada responden dengan cara dikirim melalui pos atau internet ataupun secara langsung [12]. Mendapatkan data merupakan tujuan utama peneliti. Data pada penelitian ini diperoleh dengan dua cara, yaitu: (1) Data Primer, pada penelitian ini data primer didapat dari kuesioner yang disebarikan melalui Google form. Google form adalah platform yang disediakan oleh Google untuk membantu dalam penyebaran kuesioner melalui media digital agar lebih efisien. Jenis kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner angket langsung tertutup. (2) Data Sekunder, Dalam penelitian ini terdiri dari buku-buku, jurnal, dan internet atau website yang terkait dengan penelitian untuk menunjang masalah yang dibahas dalam penelitian ini guna membantu mendapatkan informasi yang akurat.

B. Populasi dan Sampel

Teknik pengambilan sampel memakai teknik non probability sampling, dengan metode sampling sukarela (voluntary sampling). Sampel survei akhir dipilih dari calon responden yang sukarela dan memenuhi syarat dalam populasi sasaran. Dalam pemilihan sampel penelitian, peneliti tidak bisa melanggar etika dan memaksa siapa saja yang akan menjadi sampel [6]. Populasi dari penelitian ini adalah siswa SMK Al-Mu'in Kota Tangerang tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 328 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini berlandaskan kerelaan siswa SMK Al-Mu'in Kota Tangerang kelas 10 untuk berpartisipasi pada

penelitian. Untuk menentukan minimal jumlah sampel digunakan rumus Taro Yamane dengan tingkat presisi sebesar 10%, dan hasilnya sampel penelitian berjumlah minimal 78 siswa.

C. *Operasionalisasi Konsep*

Variabel bebas atau independen (X) adalah tayangan Tanah Air Beta dengan dimensi Morissan dalam [4]: (1) Kesukaan, beberapa penonton memilih tayangan yang menampilkan pembawa acara atau pemain utama yang disukainya. (2) Konsistensi, sejak awal suatu program harus konsisten dengan tema dari karakter program yang disajikannya. (3) Energi, Vane-Gross mendefinisikan energi sebagai kualitas yang menekankan pada kecepatan dan semangat ke dalam cerita dengan menyajikan gambar-gambar yang tidak bisa ditinggalkan oleh penonton. Variabel terikat atau dependen, variabel (Y) yakni, pengetahuan wisata dengan dimensi: Komponen dalam struktur sikap, menurut Walgito dalam [10], terdapat tiga komponen yang disusun serta saling berkaitan dengan masing-masing komponen. (Komponen perilaku) komponen konatif, (komponen emosional) komponen afektif, serta (komponen perseptual) komponen kognitif merupakan komponen dalam struktur sikap.

Tabel 1.

Operasionalisasi Konsep		
Variabel	Dimensi	Indikator
Tayangan Tanah Air Beta di Trans TV (X)	Konsistensi	<ul style="list-style-type: none"> • Frekuensi menonton • Tema acara
	Kesukaan	<ul style="list-style-type: none"> • Acara kesukaan • Gaya pembawa acara • Penyajian gambar keindahan alam • Menambah pengetahuan wisata
	Energi	<ul style="list-style-type: none"> • Daya tarik setiap episode • Gambar yang kuat • Aneka ragam budaya yang disajikan menambah pengetahuan
Pengetahuan wisata (Y)	Struktur Sikap	<ul style="list-style-type: none"> • Afektif • Kognitif • Konatif

D. *Skala Pengukuran*

Ada 4 jenis skala pengukuran [6]: (a) Skala Nominal, pemakaian skala ini bermaksud untuk mengidentifikasi serta menghitung kejadian, subyek serta obyek untuk diklasifikasikan pada individu, perusahaan, merek, produk, atau entitas lain pada suatu kategori, sehingga sering disebut skala kategori. (b) Skala Ordinal dipakai dengan cara spesifik untuk pemeringkatan pada sebagian studi penelitian. Skala ordinal digunakan untuk menentukan tingkat persepsi konsumen, preferensi, kepuasan, dll. Beberapa uji statistik dapat diaplikasikan seperti kuartil, median, modus. (c) Skala Interval lebih berarti daripada skala ordinal atau nominal, sebab skala ini adalah representasi yang sama dari obyek yang diukur. Pemakaian skala ini memungkinkan peneliti mengetahui bagaimana objek-objek yang diteliti berbeda saat dibandingkan. (d) Skala Rasio adalah skala internal yang sifatnya khusus, sebab mempunyai titik nol yang bermakna. Skala rasio sering dipakai pada penghitungan jarak, berat, serta panjang. Skala ordinal dengan menggunakan skala likert merupakan skala pengukuran data yang dipakai pada penelitian ini. Skala likert dipakai untuk mengukur pendapat, persepsi, dan sikap individu ataupun sekelompok orang tentang fenomena sosial. Pada penelitian fenomena sosial ini sudah ditetapkan dengan spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut dengan variabel penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang dapat dijawab sesuai dengan jawaban-jawaban yang telah ditentukan. Bentuk jawaban dari kuesioner ini yaitu sebagai berikut. 5) SS=Sangat Setuju, 4) S=Setuju, 3) N=Netral, 2) TS=Tidak Setuju, 1) STS=Sangat Tidak Setuju. [15].

E. *Metode Analisis Data*

Hasil data diperoleh kemudian dianalisis menggunakan SPSS 26.0 dengan teknik analisis data sebagai berikut. (1) Statistik Deskriptif, memberi bayangan sesuatu data yang dilihat pada kemencengan distribusi (skewness), kurtosis, range, sum, minimum, maksimum, varian, standar deviasi, serta mean (nilai rata-rata) merupakan tujuan dari analisis statistik deskriptif [4]. Pengujian ini dilaksanakan untuk mempermudah ketika memahami variable-variabel yang dipakai pada penelitian. (2) Uji Kualitas Data (a) Uji validitas dipakai untuk melihat valid tidaknya kuesioner. Ketika pernyataan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut, maka suatu kuesioner dinyatakan valid [4]. Ketika nilai signifikansi dibawah 0,05 (5%) maka data dinyatakan valid. (b) Uji Reabilitas, merupakan uji yang dipakai untuk mengukur sebuah kuesioner yang menjadi indikator pada konstruk atau variabel. Sebuah kuesioner dinyatakan reliabel ketika jawaban responden pada pernyataan ialah stabil ataupun konsisten dari suatu waktu ke waktu lain [4]. Pengukuran reliabilitas bisa dilaksanakan melalui 2 cara, yakni: [4] (a) Pengukuran ulang “Repeated Measure”, pada waktu yang berbeda, seseorang akan diberikan pernyataan yang sama, lalu dilihat apakah orang tersebut masih konsisten pada jawabannya. (b) Pengukuran sekali saja “One Shot”, hasilnya hendak dikomparasi dengan pernyataan lainnya, untuk mengukur korelasi setiap jawaban di setiap pernyataannya. Kriteria pengujian dilaksanakan memakai Cronbach Alpha (α). Ketika nilai Cronbach Alpha > 0,60 suatu variable dinyatakan reliabel [4]. (3) Uji yang bermaksud untuk menguji apakah pada model regresi, variabel independen serta variabel dependen keduanya memiliki distribusi yang normal ataupun mendekati normal, disebut dengan uji normalitas. Ketika distribusi pada titik-titik data menyebar di sekitar garis diagonal serta penyebaran titik-titik data searah mengikuti garis diagonal maka suatu variabel dinyatakan normal. Pengujian pada penelitian inipun memakai uji “One Sample Kolmogorov Smirnov”

yang mempunyai kriteria untuk normalitas dipenuhi ketika probabilitas signifikansi lebih besar dari 0,05 [4]. (4) Uji Hipotesis a) Analisis regresi linear sederhana, bertujuan menguji kedua variabel apakah berpengaruh antara Program Tanah Air Beta terhadap Pengetahuan wisata, uji hipotesisnya akan dilaksanakan memakai analisis statistik, dan memakai rumus regresi linear sederhana $Y = a + bX$. Penjelasan: Y = subjek variabel Pengetahuan Wisata X = subjek variabel Tayangan Tanah Air Beta a = konstanta (harga Y bila $X = 0$) b = koefisien regresi, yang menampakkan angka penurunan ataupun peningkatan variabel bebas (X) yang didasari atas hubungan variabel terikat (Y) [3]. b) (Uji Statistik t) Uji Signifikansi Parameter Individual, menguji sampai mana efek suatu variabel independen ataupun penjelas dengan cara individual pada saat menjelaskan variasi variabel dependen merupakan tujuan dari uji t. Hipotesis no (H_0) yang akan diuji ialah apakah sebuah parameter (b_i) sama dengan nol: $H_0 : b_i = 0$ definisinya apakah sebuah variabel independen tidak termaksud penjelas yang berarti pada variabel dependen. Hipotesis alternatif "HA" parameter sebuah variabel tidak sama dengan nol: $H_A : b_i \neq 0$ definisinya variabel itu adalah penjelas yang berarti pada variabel dependen [4].

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data penelitian analisis deskriptif variabel tayangan My Trip My Aventure, ditemukan mayoritas responden dengan persentase jawaban setuju sebesar 56,3% dan jawaban sangat setuju sebesar 32,2%, berpendapat bahwa sajian gambar keindahan alam di acara Tanah Air Beta menampilkan potensi objek wisata Indonesia yang kaya keindahan alam. Selain itu mayoritas responden dengan persentase jawaban setuju sebesar 50,6% dan jawaban sangat setuju sebesar 34,5%, juga menyatakan bahwa mereka suka menonton acara Tanah Air Beta karena tayangan menyajikan keindahan alam serta petualangan.

Sedangkan hasil data penelitian analisis deskriptif variabel pengetahuan wisata, ditemukan mayoritas responden dengan persentase jawaban setuju sebesar 59,8% dan jawaban sangat setuju sebesar 29,9%, berpendapat bahwa acara Tanah Air Beta turut membawa pesan menjaga kebersihan lingkungan dan pelestarian alam. Selain itu mayoritas responden dengan persentase jawaban setuju sebesar 52,9% dan jawaban sangat setuju sebesar 34,5%, berpendapat bahwa pesan peduli lingkungan di acara Tanah Air Beta mengedukasi wisatawan untuk menjaga alam. Selanjutnya mayoritas responden lain dengan persentase jawaban setuju sebesar 41,4% dan jawaban sangat setuju sebesar 37,9% berpendapat tayangan Tanah Air Beta banyak memberi edukasi atau pengetahuan tentang wisata alam Indonesia. Selanjutnya mayoritas responden lain dengan persentase jawaban setuju sebesar 48,3% dan jawaban sangat setuju sebesar 34,5% berpendapat acara Tanah Air Beta memberi informasi berupa tempat-tempat wisata alam unik dan ragam budaya Indonesia. Selain itu mayoritas responden lain dengan persentase jawaban setuju sebesar 49,4% dan jawaban sangat setuju sebesar 33,3% berpendapat bahwa secara keseluruhan tayangan Tanah Air Beta merupakan tayangan yang sifatnya mendidik karena memperkenalkan sumber daya wisata alam daerah Indonesia.

Berdasarkan analisis data tayangan Tanah Air Beta memiliki pengaruh kuat dan signifikan terhadap pengetahuan wisata siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien variabel X mempunyai tingkat signifikansi senilai 0,000. Hal ini dapat diartikan bahwa penelitian ini mendukung hipotesis H_a , yaitu adanya pengaruh signifikan tayangan Tanah Air Beta terhadap pengetahuan wisata siswa, karena menghasilkan tingkat signifikansi $<0,05$. Sedangkan nilai R Square sebesar 0,682 atau 68,2% yang menunjukkan tayangan Tanah Air Beta (X) memberikan pengaruh sebesar 68,2% terhadap pengetahuan wisata siswa (Y), dan sisanya sebesar 31,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti di dalam penelitian ini.

V. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan yang ditarik dari hasil analisis dan pembahasan. Mayoritas responden berpendapat bahwa sajian gambar keindahan alam di acara Tanah Air Beta menampilkan potensi objek wisata Indonesia yang kaya keindahan alam. Mayoritas responden juga menyatakan bahwa mereka suka menonton acara Tanah Air Beta karena tayangan menyajikan keindahan alam serta petualangan. Berdasarkan hasil penelitian mayoritas responden juga setuju bahwa acara Tanah Air Beta turut membawa pesan menjaga kebersihan lingkungan dan pelestarian alam. Selain itu mayoritas responden berpendapat bahwa pesan peduli lingkungan di acara Tanah Air Beta mengedukasi wisatawan untuk menjaga alam. Secara keseluruhan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tayangan Tanah Air Beta secara signifikan mempengaruhi pengetahuan wisata siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Beny, Suhendar. 2018. "Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web di SMA 2 Kota Serang." *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika (Simika)* vol 1(1).
- [2] Fatulah, Rizky dan Syaechurodji. 2018. "Sistem Informasi Tracer Study Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Banten Jaya." *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika (Simika)* vol 1(1).
- [3] Firman, Frandy, and Neviarny. 2019. "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 1(3): 280-286.
- [4] Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- [5] Hadi. 2020. *Komunikasi Massa. Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media*. https://repository.petra.ac.id/19098/2/Publikasi4_96022_7071.pdf
- [6] Hardani et al. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- [7] Habibie, Dedi Kusuma. 2018. "Dwi Fungsi Media Massa." *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi* 7(2): 79–86.

- [8] Hartati. 2018. "Pendekatan Kognitif Untuk Menurunkan Kecenderungan Perilaku Deliquensi Pada Remaja." *Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmiah Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat* vol 12(1).
- [9] Morissan, M.A. 2020. *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [10] Musrifah. 2019. "Sikap Pemustaka Terhadap Pustakawan Setelah Berkomunikasi Di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta." *Al Maktabah* 4(2).
- [11] Mustika, Tias, and Rosita Anggraini. 2019. "Pengaruh Terpaan Media Terhadap Reputasi Lembaga Pemerintah." *Inter Script: Journal of Creative Communication* 1(1): 66–79.
- [12] Munanjar. 2023. "Media Sosial dan Eksistensi Program TV Ajang Pencarian Bakat (Analisis Program Indonesian Idol 2023)." *Jurnal Media Penyiaran Universitas Bina Sarana Informatika* Vol 3(1).
- [13] Naura, Nafika. 2021. "Pengaruh Program My Trip My Adventure Trans TV Terhadap Pengetahuan Wisata Di Kalangan Mahasiswa Program Studi Usaha Perjalanan Wisata Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember." *UNJE FISIP* 3(2).
- [14] Pratama, Deska Yoga, Ilham Mohamad Iqbal, and Nadiem Attar Tarigan. 2019. "Makna Televisi Bagi Generasi Z." *Inter Komunika : Jurnal Komunikasi* 4(1): 88.
- [15] Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [16] Suwena, I Ketut, and I Gusti Ngurah Widyatmaja. 2020. *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata*. Denpasar: Pustaka Larasan.