

## Pengaruh Terpaan Konten *Going Seventeen* Terhadap Pola Komunikasi Digital Remaja

*The Influence of Exposure to Going Seventeen Content on Teenagers' Digital Communication Patterns*

**Karenina Jasmine, Mulyono, David Rizar Nugroho, Enden Darjatul Ulya**

<sup>1234</sup> Komunikasi Digital dan Media, Sekolah Vokasi, Institut Pertanian Bogor

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received November 05, 2025

Revised 10 November 2025

Accepted 25 November 2025

Available online 06 December 2025

#### Keywords

*Pengaruh, Konten Going Seventeen, Komunikasi Digital, Remaja*

**Keywords:** Influence, Going Seventeen Content, Digital Communication, Teenagers



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2025 by Author. Published by Yayasan Daarul Huda

### ABSTRACT

*This study aims to analyze the influence of exposure to Going Seventeen content on teenagers' digital communication patterns. The research employed a quantitative method with a descriptive quantitative approach. Data were collected through questionnaires and processed using SPSS and Microsoft Excel. The findings indicate a positive relationship between the level of exposure to Going Seventeen content and teenagers' digital communication patterns. The higher the exposure, the stronger its influence on how teenagers interact in digital spaces. Going Seventeen functions not only as entertainment but also as a medium that shapes communication styles, self-expression, and social identity within online fan communities. The study also reveals that the level of exposure to Going Seventeen content falls into the very high category, with an average score of 4.29. This suggests that teenagers have a high level of engagement with the show in terms of frequency, duration, and attention. Overall, Going Seventeen has become a highly favored form of digital consumption and an integral part of teenagers' online routines.*

### ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh terpaan konten Going Seventeen terhadap pola komunikasi digital remaja. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif

kuantitatif untuk menganalisis pengaruh terpaan konten Going Seventeen pada akun Youtube Seventeen terhadap pola komunikasi digital remaja. Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengukuran data numerik yang diperoleh melalui kuesioner, kemudian diolah secara statistik dengan bantuan perangkat lunak SPSS dan Microsoft Excel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara terpaan konten Going Seventeen dengan pola komunikasi digital remaja. Semakin tinggi tingkat keterpaparan remaja terhadap konten tersebut, semakin kuat pula pengaruhnya terhadap cara mereka berkomunikasi di ruang digital. Tayangan Going Seventeen tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi media yang mampu membentuk gaya interaksi, ekspresi diri, serta identitas sosial dalam komunitas penggemar di platform daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat terpaan konten Going Seventeen berada pada kategori sangat tinggi, dengan rata-rata keseluruhan 4,29. Hal ini menggambarkan bahwa remaja memiliki intensitas tinggi dalam menonton tayangan ini, baik dari aspek frekuensi, durasi, maupun atensi. Mereka tidak hanya menonton secara rutin, tetapi juga memperhatikan isi tayangan, interaksi antaranggota SEVENTEEN, serta memahami alur cerita yang disajikan. Temuan ini memperlihatkan bahwa Going Seventeen menjadi salah satu bentuk konsumsi digital yang sangat digemari oleh remaja dan telah menjadi bagian dari rutinitas mereka di media online..

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan mendasar dalam cara remaja berkomunikasi, berinteraksi, dan membentuk identitas diri di era modern. Media digital, terutama platform berbagi video seperti *YouTube*, menjadi ruang yang sangat penting bagi generasi muda untuk mengekspresikan diri, memperoleh hiburan, serta membangun hubungan sosial. Sebagai bagian dari budaya digital, *YouTube* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai arena pembelajaran sosial dan pembentukan gaya komunikasi yang baru.

\*Corresponding Author

Email: [kareninakarenina@apps.ipb.ac.id](mailto:kareninakarenina@apps.ipb.ac.id), [davidrizarnugroho@unpak.ac.id](mailto:davidrizarnugroho@unpak.ac.id), [endenulya@gmail.com](mailto:endenulya@gmail.com), [mulyonomul@apps.ipb.ac.id](mailto:mulyonomul@apps.ipb.ac.id)

Penggunaan *YouTube* di kalangan remaja Indonesia sangat tinggi, di mana mayoritas menjadikannya sebagai sarana utama untuk menonton konten hiburan, mengikuti idola, hingga mengekspresikan opini secara daring (Balqis *et al.* 2024)

Salah satu fenomena yang berkembang di kalangan remaja adalah meningkatnya minat terhadap budaya populer Korea, khususnya dari industri hiburan K-Pop. Melalui platform *YouTube*, kelompok musik seperti Seventeen menayangkan berbagai konten hiburan digital yang dikemas secara menarik. Salah satu yang paling dikenal adalah *Going Seventeen*, sebuah *variety show* yang menampilkan interaksi santai antaranggota, humor, serta nilai-nilai kebersamaan. Tayangan ini dikonsumsi secara luas oleh penggemar di berbagai negara, termasuk Indonesia, dan secara tidak langsung membentuk cara remaja berinteraksi di dunia maya. Nilai-nilai seperti solidaritas, keakraban, dan semangat kerja sama yang ditampilkan dalam konten tersebut menjadi acuan komunikasi yang diadaptasi oleh penontonnya dalam komunitas digital (Latuni, 2025)

Fenomena tersebut memperlihatkan bagaimana terpaan konten audiovisual dapat memengaruhi pola komunikasi digital remaja. Terpaan yang terjadi secara berulang dari konten yang disukai menumbuhkan proses imitasi terhadap gaya berbicara, penggunaan istilah tertentu, hingga cara berinteraksi dengan orang lain di media sosial. Paparan media hiburan seperti *Going Seventeen* berperan sebagai stimulus komunikasi yang mampu memengaruhi perilaku komunikasi remaja secara sadar maupun tidak sadar (Rizkiyah & Safitri, 2025). Melalui tayangan ini, remaja belajar mengekspresikan emosi, menggunakan bahasa yang santai namun sopan, dan membangun rasa kebersamaan dengan sesama penggemar.

Budaya partisipatif di kalangan penggemar K-Pop juga menunjukkan munculnya pola komunikasi digital baru yang lebih interaktif. Komunitas penggemar Seventeen, atau yang dikenal dengan sebutan *Carat*, memanfaatkan media sosial untuk berdiskusi, berbagi informasi, dan menciptakan konten turunan seperti *meme*, *fan edit*, atau video reaksi. Aktivitas ini memperlihatkan adanya bentuk komunikasi dua arah yang bersifat dinamis antara penggemar dan idola, serta antaranggota komunitas itu sendiri (Yasmara & Huda, 2025). Dalam ruang digital ini, komunikasi bukan lagi sebatas penyampaian pesan, melainkan juga bagian dari pembentukan identitas sosial dan solidaritas kelompok.

Paparan konten *Going Seventeen* juga menciptakan fenomena *parasocial relationship*, yaitu hubungan semu antara penonton dan tokoh media. Remaja merasa memiliki kedekatan emosional dengan idola mereka meskipun hubungan tersebut bersifat satu arah. Kedekatan ini berdampak pada cara mereka berkomunikasi di dunia digital, di mana gaya bicara, ekspresi, dan humor para anggota Seventeen sering kali ditiru dalam interaksi daring. Fenomena ini menunjukkan bahwa media digital memiliki kekuatan simbolik yang besar dalam membentuk gaya komunikasi generasi muda (Utomo & Baskoro, 2023). Di sisi lain, muncul pula bentuk komunikasi lintas budaya yang unik akibat percampuran antara bahasa lokal dan istilah khas Korea dalam percakapan daring. Remaja mengadopsi gaya berbicara yang terinspirasi dari tayangan K-Pop, termasuk dalam penggunaan istilah sapaan, ekspresi emosional, serta bentuk humor yang khas. Pola komunikasi semacam ini memperlihatkan adanya adaptasi budaya dan pembentukan identitas digital yang berakar pada konsumsi media global (Kartika & Rahastine, 2025)

Melihat fenomena tersebut, dapat dipahami bahwa konten hiburan digital seperti *Going Seventeen* memiliki pengaruh signifikan terhadap cara remaja Indonesia berkomunikasi di dunia maya. Terpaan konten yang bersifat intens tidak hanya menciptakan ketertarikan emosional, tetapi juga menumbuhkan perubahan dalam gaya komunikasi, cara berinteraksi, dan bentuk ekspresi diri. Dalam konteks ini, media digital berfungsi ganda, sebagai sarana hiburan sekaligus

sebagai agen sosialisasi baru yang membentuk norma dan perilaku komunikasi remaja di era globalisasi media.

Paparan konten *Going Seventeen* memperlihatkan bagaimana media hiburan digital dapat menjadi faktor yang membentuk pola komunikasi generasi muda di ruang virtual. Tayangan yang dikonsumsi secara rutin tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga berperan dalam membangun cara remaja mengekspresikan diri, menggunakan bahasa, dan berinteraksi dalam komunitas daring. Pola komunikasi yang terbentuk mencerminkan adaptasi terhadap nilai-nilai sosial dan budaya yang ditampilkan dalam konten tersebut, seperti kerja sama, keakraban, dan penghargaan terhadap perbedaan. Oleh karena itu, kajian mengenai pengaruh terpaan konten *Going Seventeen* terhadap pola komunikasi digital remaja menjadi penting untuk dipelajari lebih dalam, agar dapat memahami bagaimana media digital berkontribusi terhadap pembentukan perilaku komunikasi dan identitas budaya generasi muda di Indonesia.

### **Rumusan Masalah**

1. Bagaimana tingkat terpaan remaja terhadap konten *Going Seventeen* di kalangan remaja penggemar Seventeen (Carat) di Indonesia?
2. Bagaimana bentuk pola komunikasi digital yang muncul pada remaja setelah mengonsumsi konten *Going Seventeen*?
3. Bagaimana pengaruh terpaan konten *going seventeen* pada akun youtube

### **METODE PENELITIAN**

#### **Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menganalisis pengaruh terpaan konten *Going Seventeen* pada akun Youtube Seventeen terhadap pola komunikasi digital remaja. Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengukuran data numerik yang diperoleh melalui kuesioner, kemudian diolah secara statistik dengan bantuan perangkat lunak SPSS dan Microsoft Excel.

Dalam penelitian ini, variabel independen (X) adalah terpaan konten *Going Seventeen*, sedangkan variabel dependen (Y) adalah pola komunikasi digital remaja yang dianalisis berdasarkan indikator intensitas komunikasi, gaya bahasa digital, partisipasi interaksi, dan ekspresi diri di media sosial.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Non-Probability Sampling* dengan metode *Purposive Sampling*, yaitu dengan kriteria responden remaja berusia 18–25 tahun. Penentuan rentang usia ini mengacu pada teori *Emerging Adulthood* yang dikemukakan oleh Arnett, (2000) dalam Prijonggo, *et al.* (2024) di mana fase usia 18–25 tahun dianggap sebagai masa transisi menuju kedewasaan, saat individu mulai membentuk identitas sosial dan pola komunikasi digital yang lebih matang dan aktif di media daring. Data primer dikumpulkan melalui kuesioner berbasis skala Likert dengan lima pilihan jawaban (1 = sangat tidak setuju hingga 5 = sangat setuju). Instrumen kuesioner dirancang untuk mengukur tingkat terpaan konten *Going Seventeen* serta pengaruhnya terhadap pola komunikasi digital remaja. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan regresi linier sederhana untuk mengetahui besarnya pengaruh antara kedua variabel tersebut.

#### **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di ranah digital (online), dengan fokus pada media sosial tempat remaja berinteraksi dan membicarakan konten *Going Seventeen*. Lokasi penelitian meliputi berbagai platform media sosial seperti Youtube, X, Instagram, Telegram, dan Tiktok. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja penggemar SEVENTEEN (Carat) di Indonesia yang aktif mengonsumsi konten *Going Seventeen* melalui berbagai platform media sosial, terutama YouTube, serta terlibat dalam interaksi digital di platform lain seperti X (Twitter), Instagram, TikTok, dan Telegram. Populasi ini dipilih karena kelompok tersebut merupakan pengguna aktif media sosial dengan kecenderungan tinggi dalam mengonsumsi, mendiskusikan, dan menyebarkan konten yang berkaitan dengan grup SEVENTEEN. Dalam penelitian ini adalah seluruh remaja berusia 18–25 tahun dijadikan populasi yang merupakan penggemar SEVENTEEN dan aktif menonton serta berinteraksi dengan konten *Going Seventeen* di media sosial.

Sampel penelitian diambil menggunakan Non-Probability Sampling dengan teknik Purposive Sampling. Teknik ini dipilih karena peneliti menetapkan kriteria tertentu yang dianggap paling relevan dengan tujuan penelitian.

Adapun kriteria responden (inclusion criteria) yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Remaja berusia 18–25 tahun.
2. Merupakan penggemar SEVENTEEN (Carat) yang aktif mengikuti akun resmi YouTube SEVENTEEN.
3. Pernah menonton konten *Going Seventeen* minimal tiga episode.
4. Aktif di media sosial (X, Instagram, TikTok, atau Telegram) dan terlibat dalam komunikasi digital terkait SEVENTEEN (misalnya: komentar, membagikan konten, atau diskusi fandom).

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data merupakan langkah penting dalam penelitian karena berfungsi untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Menurut Millah *et al.* (2023) analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis untuk meningkatkan pemahaman peneliti terhadap fenomena yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan yang bermakna. Dalam penelitian ini, digunakan tiga tahapan utama dalam analisis data, yaitu analisis deskriptif, uji validitas dan reliabilitas, **serta** analisis inferensial (korelasi dan regresi linier sederhana).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Gambaran Umum Objek Penelitian***

Objek penelitian ini berfokus pada remaja yang menjadi penonton konten *Going Seventeen*, yaitu program variety show digital milik grup K-pop SEVENTEEN yang ditayangkan melalui kanal YouTube resmi. Konten ini menjadi bagian dari budaya hiburan digital yang banyak dikonsumsi oleh remaja Indonesia, terutama mereka yang aktif di media sosial dan komunitas penggemar K-pop. Melalui tayangan yang menampilkan interaksi, permainan, dan dinamika antaranggota SEVENTEEN, *Going Seventeen* berpotensi memengaruhi cara remaja berkomunikasi di ruang digital, baik dalam gaya bahasa, ekspresi, maupun intensitas interaksi dengan sesama penggemar. Terpaan terhadap konten ini mencakup frekuensi, durasi, serta tingkat keterlibatan dalam menonton, yang dapat berpengaruh terhadap pembentukan pola komunikasi digital remaja di media sosial. Dengan demikian, remaja penonton *Going Seventeen* menjadi objek yang tepat untuk mengkaji bagaimana paparan media hiburan digital berperan dalam membentuk karakteristik komunikasi mereka di era budaya populer dan konektivitas daring saat ini.

## Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini berjumlah **105 orang** dengan rentang usia **18 hingga 25 tahun**. Seluruh responden merupakan individu yang memiliki ketertarikan terhadap konten hiburan Korea, khususnya program **Going Seventeen**, sehingga mereka termasuk dalam kelompok yang aktif menonton dan mengikuti perkembangan tayangan tersebut. Kelompok usia ini mencerminkan karakteristik remaja akhir hingga dewasa muda yang umumnya sangat dekat dengan media digital, aktif mengakses platform streaming, dan memiliki pola konsumsi konten yang dinamis. Dengan latar belakang usia dan minat yang relatif homogen, responden ini memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana kelompok muda yang gemar menonton Going Seventeen berinteraksi dan merespons konten hiburan digital pada saat ini.

*Table 1 Karakteristik usia responden*

Usia	Jumlah	Persentase
18	11	10,48%
19	8	7,62%
20	31	29,52%
21	19	18,10%
22	13	12,38%
23	13	12,38%
24	9	8,57%
25	1	0,95%
<b>Total</b>	<b>105</b>	<b>100%</b>

## Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai distribusi data yang diperoleh dari 100 responden terkait variabel Terpaan Konten Going Seventeen (X) dan Pola Komunikasi Digital Remaja (Y). Penilaian responden dilakukan menggunakan Skala Likert 5 poin, dengan kategori penilaian mulai dari 1 = Sangat Tidak Setuju hingga 5 = Sangat Setuju. Analisis ini berfungsi untuk menunjukkan kecenderungan persepsi responden terhadap masing-masing indikator sebelum dilakukan analisis inferensial lebih lanjut.

Nilai rata-rata (mean) dari setiap indikator digunakan untuk melihat sejauh mana tingkat terpaan konten Going Seventeen dialami oleh remaja serta bagaimana hal tersebut tercermin dalam pola komunikasi digital mereka. Semakin tinggi nilai rata-rata yang diperoleh, maka semakin besar pula intensitas terpaan dan pengaruhnya terhadap perubahan gaya, frekuensi, serta bentuk komunikasi digital yang dilakukan oleh remaja di berbagai platform media sosial. Terpaan Konten Going Seventeen

*Table 2 Hasil Analisis Deskriptif variabel Terpaan Konten Going Seventeen*

No	Indikator	Mean	Keterangan
1.	X1. Frekuensi	4,17	Tinggi
2.	X2. Durasi	4,37	Sangat Tinggi
3.	X3. Atensi	4,34	Sangat Tinggi
	<b>Mean</b>	<b>4,29</b>	<b>Sangat Tinggi</b>

Keterangan Nilai Rata-Rata Keterangan

1.00 – 1.80 : Sangat Rendah

1.81 – 2.60	: Rendah
2.61 – 3.40	: Cukup
3.41 – 4.20	: Tinggi
4.21 – 5.00	: Sangat Tinggi

Analisis deskriptif terhadap data yang dikumpulkan dari 100 responden menunjukkan bahwa persepsi terhadap variabel **Terpaan Konten *Going Seventeen* (X)** berada pada kategori **Sangat Tinggi**, dengan nilai **mean komposit sebesar 4,29**. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas remaja memiliki tingkat keterpaparan yang tinggi terhadap konten *Going Seventeen*. Dari ketiga indikator yang diukur, **Durasi menonton (X2)** memperoleh skor tertinggi dengan **mean 4,37** dan termasuk dalam kategori *Sangat Tinggi*, yang mengindikasikan bahwa responden menghabiskan waktu cukup lama dalam menonton setiap episode *Going Seventeen*.

Selanjutnya, indikator **Atensi (X3)** memperoleh **mean 4,34** (*Sangat Tinggi*), menandakan bahwa remaja memberikan perhatian penuh dan keterlibatan emosional saat menikmati tayangan tersebut. Sementara itu, indikator **Frekuensi (X1)** memperoleh **mean 4,17** dengan kategori *Tinggi*, menunjukkan bahwa responden menonton konten tersebut secara rutin meskipun tidak setiap hari. Secara keseluruhan, hasil ini menggambarkan bahwa remaja memiliki tingkat terpaan yang intens terhadap *Going Seventeen*, baik dari segi durasi, perhatian, maupun frekuensi konsumsi konten.

Table 3 Hasil skor rata-rata indikator Frekuensi

Item	Frekuensi					Rata - rata	Keterangan
	STS	TS	N	S	SS		
X1.1	1	5	24	33	42	4,04	Tinggi
X1.2	1	1	6	38	59	4,45	Sangat Tinggi
X1.3	2	6	22	32	43	4,02	Tinggi
<b>Rata -rata</b>						<b>4,17</b>	<b>Tinggi</b>

Rata-rata tertinggi pada item **X1.2 (4,45)** menunjukkan bahwa sebagian besar responden **sering menonton konten *Going Seventeen* secara rutin dalam jangka waktu tertentu**, misalnya setiap minggu atau setiap kali episode baru dirilis. Hal ini menggambarkan bahwa frekuensi keterpaparan remaja terhadap program tersebut cukup konsisten dan menjadi bagian dari aktivitas hiburan digital yang mereka lakukan secara berulang. Dengan kata lain, remaja tidak hanya menonton secara acak, tetapi telah menjadikan *Going Seventeen* sebagai salah satu tayangan yang secara aktif mereka ikuti di platform digital.

Table 4 Hasil skor rata-rata indikator Durasi

Item	Frekuensi					Rata - rata	Keterangan
	STS	TS	N	S	SS		
X2.1	0	2	13	38	52	4,33	Sangat Tinggi
X2.2	0	0	20	32	53	4,31	Sangat Tinggi
X2.3	0	3	7	31	64	4,48	Sangat Tinggi
<b>Rata -rata</b>						<b>4,37</b>	<b>Sangat Tinggi</b>

Hasil analisis indikator **Durasi (X2)** menunjukkan rata-rata sebesar **4,37** yang termasuk dalam kategori **Sangat Tinggi**, menandakan bahwa remaja cenderung menonton *Going Seventeen* dalam waktu yang cukup lama setiap kali menonton. Nilai tertinggi terdapat pada **item X2.3**

(4,48) yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat ketertarikan dan kenyamanan yang tinggi dalam menghabiskan waktu luang untuk menonton tayangan tersebut. Secara keseluruhan, hal ini mencerminkan bahwa *Going Seventeen* menjadi salah satu bentuk hiburan digital yang mampu menarik perhatian remaja secara berkelanjutan.

Table 5 Hasil skor rata-rata indikator Atensi

Item	Frekuensi					Rata - rata	Keterangan
	STS	TS	N	S	SS		
X3.1	2	3	21	34	45	4,11	Tinggi
X3.2	1	0	9	36	59	4,44	Sangat Tinggi
X3.3	0	0	3	24	52	4,58	Sangat Tinggi
<b>Rata -rata</b>						<b>4,37</b>	<b>Sangat Tinggi</b>

Hasil analisis indikator **Atensi (X3)** menunjukkan rata-rata sebesar **4,37** dengan kategori **Sangat Tinggi**, menandakan bahwa remaja memberikan perhatian besar saat menonton *Going Seventeen*. Nilai tertinggi terdapat pada **item X3.3 (4,58)** yang menunjukkan keterlibatan emosional dan fokus tinggi terhadap tayangan. Selanjutnya, **item X3.2 (4,44)** juga berada pada kategori *Sangat Tinggi*, menandakan bahwa responden berusaha memahami isi dan alur cerita. Sedangkan **item X3.1 (4,11)** menunjukkan bahwa remaja cukup memperhatikan detail isi video yang mereka tonton. Secara keseluruhan, hasil ini mencerminkan bahwa *Going Seventeen* mampu menarik perhatian remaja secara mendalam saat menonton.

#### Pola Komunikasi Digital Remaja

Table 6 Hasil Analisis Deskriptif variabel Pola komunikasi Digital Remaja

No	Indikator	Mean	Keterangan
1.	Y1. Gaya bahasa yang digunakan	3,75	Tinggi
2.	Y.2 Intensitas interaksi daring	3,91	Tinggi
3.	Y.3 Penggunaan simbol dan istilah khas fandom	4,09	Tinggi
<b>Mean</b>		<b>3,91</b>	<b>Tinggi</b>

Hasil analisis terhadap variabel **Pola Komunikasi Digital Remaja (Y)** menunjukkan nilai **mean keseluruhan sebesar 3,91**, yang termasuk dalam kategori **Tinggi**. Temuan ini menunjukkan bahwa remaja memiliki pola komunikasi digital yang aktif dan terpengaruh oleh terpaan konten *Going Seventeen*. Indikator dengan skor tertinggi adalah **penggunaan simbol dan istilah khas fandom (Y3)** dengan **mean 4,09**, yang mengindikasikan bahwa remaja sering mengadaptasi gaya komunikasi khas penggemar SEVENTEEN dalam interaksi digital mereka, baik di media sosial maupun komunitas daring.

Keterangan Nilai Rata-Rata Keterangan

1.00 – 1.80	: Sangat Rendah
1.81 – 2.60	: Rendah
2.61 – 3.40	: Cukup
3.41 – 4.20	: Tinggi
4.21 – 5.00	: Sangat Tinggi

Table 1 Hasil skor rata-rata indikator Gaya bahasa yang digunakan

Item	Frekuensi					Rata - rata	Keterangan
	STS	TS	N	S	SS		
Y1.1	1	8	26	45	25	3,80	Tinggi
Y1.2	4	13	23	34	31	3,71	Tinggi
Y1.3	4	11	23	36	31	3,75	Tinggi
<b>Rata -rata</b>						<b>3,75</b>	<b>Tinggi</b>

Hasil analisis indikator **Gaya Bahasa yang Digunakan (Y1)** menunjukkan nilai **rata-rata keseluruhan sebesar 3,75** dengan kategori **Tinggi**, yang berarti remaja cenderung meniru atau menggunakan gaya bahasa yang muncul dalam konten *Going Seventeen* saat berkomunikasi di media digital. Nilai tertinggi terdapat pada **item Y1.1 (3,80)**, yang menunjukkan bahwa responden paling banyak memperhatikan dan meniru cara berbicara atau ekspresi khas yang digunakan oleh anggota SEVENTEEN dalam tayangan tersebut.

Table 2 Hasil skor rata-rata indikator Intensitas interaksi daring

Item	Frekuensi					Rata - rata	Keterangan
	STS	TS	N	S	SS		
Y2.1	2	11	30	31	31	3,74	Tinggi
Y2.2	1	12	32	28	32	3,74	Tinggi
Y2.3	0	0	18	42	45	4,25	Sangat Tinggi
<b>Rata -rata</b>						<b>3,91</b>	<b>Tinggi</b>

Hasil analisis indikator **Intensitas Interaksi Daring (Y2)** menunjukkan nilai **rata-rata keseluruhan sebesar 3,91** dengan kategori **Tinggi**, yang mengindikasikan bahwa remaja aktif berinteraksi di media sosial setelah menonton *Going Seventeen*. Nilai tertinggi terdapat pada **item Y2.3 (4,25)**, yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden sangat sering berpartisipasi dalam diskusi atau interaksi daring yang berkaitan dengan konten *Going Seventeen*, menandakan tingginya keterlibatan mereka dalam komunitas digital fandom.

Table 3 Hasil skor rata-rata indikator Penggunaan simbol dan istilah khas fandom

Item	Frekuensi					Rata - rata	Keterangan
	STS	TS	N	S	SS		
Y3.1	0	3	21	39	42	4,14	Tinggi
Y3.2	2	6	29	38	30	3,83	Tinggi
Y3.3	0	1	15	41	48	4,29	Sangat Tinggi
<b>Rata -rata</b>						<b>4,08</b>	<b>Tinggi</b>

Hasil analisis indikator **Penggunaan Simbol dan Istilah Khas Fandom (Y3)** menunjukkan nilai **rata-rata keseluruhan sebesar 4,08** dengan kategori **Tinggi**, yang menandakan bahwa remaja cukup sering menggunakan atau mengenali simbol serta istilah khas fandom SEVENTEEN dalam aktivitas komunikasi digital mereka. Nilai tertinggi terdapat pada **item Y3.3 (4,29)** yang menunjukkan bahwa paparan konten tersebut berperan besar dalam membentuk pemahaman dan kebiasaan remaja menggunakan elemen khas fandom dalam interaksi daring mereka.

**Analisis Inferensial (Uji Statistik)****Uji Korelasi Spearman**Tabel 11. Figure 1 Hasil Uji Spearman  
**Correlations**

		X	Y
Spearman's rho	X	1.000	.624**
	Correlation Coefficient		
	Sig. (2-tailed)	.	.000
	N	105	105
	Y	.624**	1.000
	Correlation Coefficient		
	Sig. (2-tailed)	.000	.
	N	105	105

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil uji korelasi Spearman menunjukkan bahwa variabel X dan variabel Y memiliki hubungan yang **positif dan kuat**, dengan koefisien korelasi sebesar **0,624**. Nilai ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi skor pada variabel X, maka kecenderungan nilai pada variabel Y juga meningkat. Uji signifikansi menghasilkan nilai **Sig. = 0,000**, yang berada jauh di bawah batas  $\alpha = 0,01$ . Hal ini menegaskan bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut **signifikan secara statistik** dan tidak terjadi secara kebetulan. Dengan jumlah responden 105 orang, temuan ini cukup kuat untuk menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang nyata dan konsisten antara variabel X dan Y.

**Regresi linear sederhana**

Table 4 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

X Terpaan Konten Going Seventeen	Y Pola Komunikasi Digital Remaja		
	Y1 Gaya bahasa yang digunakan	Y.2 Intensitas interaksi daring	Y.3 Penggunaan simbol dan istilah khas fandom
X1 Durasi	<0,001	<0,001	<0,001
X2 Frekuensi	>0,001	>0,001	<0,001
X3 Atensi	<0,001	<0,001	<0,001

Tabel tersebut menunjukkan hasil pengujian pengaruh masing-masing indikator *Terpaan Konten Going Seventeen* (X1 Durasi, X2 Frekuensi, X3 Atensi) terhadap tiga indikator *Pola Komunikasi Digital Remaja* (Y1 Gaya bahasa, Y2 Intensitas interaksi daring, Y3 Penggunaan simbol dan istilah khas fandom). Seluruh nilai signifikansi pada tabel tercatat < 0,001, yang berarti lebih kecil dari batas  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian, setiap kombinasi variabel X dan Y yang memiliki nilai < 0,001 dapat disimpulkan berpengaruh signifikan.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa Durasi menonton (X1) secara signifikan memengaruhi gaya bahasa, intensitas interaksi daring, dan penggunaan simbol fandom yang dilakukan remaja. Begitu pula Atensi (X3) yang juga memberikan pengaruh signifikan terhadap seluruh aspek komunikasi digital remaja. Sementara itu, Frekuensi menonton (X2) juga tercatat signifikan terhadap ketiga indikator Y, sehingga dapat dikatakan bahwa semakin sering remaja menonton Going Seventeen, semakin kuat pula perubahan pada gaya bahasa, interaksi online,

dan penggunaan istilah fandom. Secara keseluruhan, ketiga variabel X terbukti memiliki kontribusi nyata dalam membentuk pola komunikasi digital remaja.

## PEMBAHASAN

### Terpaan Konten *Going Seventeen*

Hasil analisis terhadap variabel Terpaan Konten *Going Seventeen* menunjukkan bahwa tingkat keterpaparan remaja terhadap tayangan ini berada pada kategori sangat tinggi, dengan nilai rata-rata keseluruhan 4,29. Temuan ini memperlihatkan bahwa sebagian besar responden memiliki minat yang besar terhadap tayangan *Going Seventeen* dan secara rutin menontonnya melalui berbagai platform digital.

Indikator Durasi (X2) memperoleh nilai tertinggi sebesar 4,37, menunjukkan bahwa remaja mampu menonton tayangan ini dalam waktu yang cukup lama, terutama saat memiliki waktu luang. Indikator Atensi (X3) juga menunjukkan nilai rata-rata 4,37, menandakan bahwa responden memperhatikan isi tayangan dengan saksama, termasuk interaksi dan ekspresi para anggota SEVENTEEN. Sementara itu, indikator Frekuensi (X1) memperoleh nilai **4,17** (kategori tinggi), yang mengindikasikan bahwa remaja cukup sering menonton tayangan ini secara rutin.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa *Going Seventeen* memiliki daya tarik tinggi bagi kalangan remaja, baik dari aspek hiburan maupun keterlibatan emosional. Tingginya terpaan terhadap konten ini menggambarkan bahwa tayangan tersebut menjadi bagian dari kebiasaan digital remaja dan dapat berpotensi memengaruhi cara mereka berinteraksi serta berkomunikasi di lingkungan daring.

### Pola Komunikasi Digital Remaja

Hasil analisis terhadap variabel Pola Komunikasi Digital Remaja menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,91 dengan kategori tinggi. Hal ini menggambarkan bahwa remaja memiliki tingkat aktivitas komunikasi digital yang cukup tinggi setelah terpapar konten *Going Seventeen*. Indikator dengan skor tertinggi adalah Penggunaan Simbol dan Istilah Khas Fandom (Y3) dengan nilai 4,08, yang berarti remaja sering menggunakan simbol, istilah, atau ekspresi khas fandom SEVENTEEN dalam komunikasi digital mereka.

Nilai tertinggi terdapat pada item "*Saya mengenali simbol atau istilah fandom SEVENTEEN karena sering melihatnya digunakan dalam tayangan Going Seventeen*" (mean 4,29), yang menandakan bahwa tayangan ini berperan besar dalam membentuk kebiasaan berkomunikasi dan identitas fandom di kalangan remaja. Selain itu, indikator Intensitas Interaksi Daring (Y2) memiliki nilai **3,91**, menggambarkan bahwa remaja aktif berdiskusi, berkomentar, dan berpartisipasi dalam komunitas online yang berkaitan dengan SEVENTEEN. Indikator Gaya Bahasa yang Digunakan (Y1) memperoleh nilai 3,75, menunjukkan bahwa sebagian besar remaja mengadopsi gaya bahasa atau ekspresi yang sering muncul dalam tayangan tersebut.

Secara umum, hasil ini memperlihatkan bahwa tayangan *Going Seventeen* turut memengaruhi pola komunikasi digital remaja. Tayangan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi sarana yang memperkuat identitas, ekspresi diri, dan gaya komunikasi khas di dunia digital.

### Hubungan antara Terpaan Konten *Going Seventeen* dan Pola Komunikasi Digital Remaja

Untuk mengetahui hubungan antara variabel Terpaan Konten *Going Seventeen* dan Pola Komunikasi Digital Remaja, dilakukan uji korelasi Spearman. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi ( $\rho$ ) bernilai positif dan signifikan, yang berarti terdapat hubungan searah antara kedua variabel. Dengan demikian, semakin tinggi tingkat terpaan konten *Going Seventeen*,

maka semakin tinggi pula tingkat perubahan atau pengaruh terhadap pola komunikasi digital remaja.

Hubungan positif ini menunjukkan bahwa paparan terhadap konten *Going Seventeen* berkontribusi pada pembentukan perilaku komunikasi remaja di media sosial. Tayangan ini memengaruhi cara mereka menggunakan bahasa, berinteraksi dengan sesama penggemar, serta mengekspresikan diri melalui simbol atau istilah khas fandom. Hal ini memperlihatkan bahwa media hiburan digital seperti *Going Seventeen* tidak hanya berdampak pada aspek hiburan semata, tetapi juga memiliki pengaruh sosial terhadap pola komunikasi dan identitas digital remaja masa kini.

Secara keseluruhan, hasil korelasi ini mendukung temuan deskriptif sebelumnya, di mana terpaan konten yang tinggi sejalan dengan peningkatan aktivitas komunikasi digital remaja, baik dalam bentuk interaksi daring, penggunaan gaya bahasa fandom, maupun keterlibatan dalam komunitas virtual yang berfokus pada SEVENTEEN.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara terpaan konten *Going Seventeen* dengan pola komunikasi digital remaja. Semakin tinggi tingkat keterpaparan remaja terhadap konten tersebut, semakin kuat pula pengaruhnya terhadap cara mereka berkomunikasi di ruang digital. Tayangan *Going Seventeen* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi media yang mampu membentuk gaya interaksi, ekspresi diri, serta identitas sosial dalam komunitas penggemar di platform daring.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat terpaan konten *Going Seventeen* berada pada kategori sangat tinggi, dengan rata-rata keseluruhan 4,29. Hal ini menggambarkan bahwa remaja memiliki intensitas tinggi dalam menonton tayangan ini, baik dari aspek frekuensi, durasi, maupun atensi. Mereka tidak hanya menonton secara rutin, tetapi juga memperhatikan isi tayangan, interaksi antaranggota SEVENTEEN, serta memahami alur cerita yang disajikan. Temuan ini memperlihatkan bahwa *Going Seventeen* menjadi salah satu bentuk konsumsi digital yang sangat digemari oleh remaja dan telah menjadi bagian dari rutinitas mereka di media online.

Sementara itu, pola komunikasi digital remaja juga menunjukkan hasil dengan kategori tinggi (rata-rata 3,91). Hal ini berarti remaja aktif berinteraksi, berdiskusi, dan mengekspresikan diri melalui media sosial dengan cara yang terinspirasi dari konten *Going Seventeen*. Gaya bahasa yang digunakan, intensitas interaksi daring, serta penggunaan simbol dan istilah khas fandom SEVENTEEN menjadi bukti bahwa tayangan ini berpengaruh dalam membentuk pola komunikasi digital remaja. Mereka mengadaptasi ekspresi khas idola, menggunakan istilah fandom secara rutin, dan berpartisipasi aktif dalam komunitas online yang berhubungan dengan SEVENTEEN.

Hasil uji korelasi Spearman menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara kedua variabel tersebut. Artinya, semakin sering dan intens remaja menonton *Going Seventeen*, semakin besar pula kecenderungan mereka untuk berkomunikasi menggunakan gaya bahasa dan simbol khas fandom di media sosial. Hal ini membuktikan bahwa media hiburan digital memiliki pengaruh nyata terhadap perilaku komunikasi remaja, baik secara kognitif, afektif, maupun sosial. Dengan kata lain, paparan terhadap konten hiburan bukan hanya membentuk preferensi hiburan, tetapi juga turut membentuk pola komunikasi dan interaksi sosial di dunia digital.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pihak-pihak terkait.

1. Bagi remaja, diharapkan agar mereka dapat lebih selektif dan bijak dalam mengonsumsi konten digital. Meskipun *Going Seventeen* memberikan hiburan positif dan memperlambat hubungan antaranggota fandom, penting bagi remaja untuk menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dan kehidupan sosial di dunia nyata, agar komunikasi yang terbentuk tidak bersifat imitasi semata, melainkan mencerminkan kepribadian dan nilai diri sendiri.
2. Bagi orang tua dan pendidik, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk memahami bagaimana media digital, khususnya konten hiburan dari idola, dapat memengaruhi gaya komunikasi dan perilaku sosial remaja. Diperlukan pendampingan dan arahan agar konsumsi konten digital dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak.
3. Bagi pengelola media dan pembuat konten, penelitian ini memberikan gambaran bahwa tayangan seperti *Going Seventeen* memiliki kekuatan besar dalam membentuk pola komunikasi dan budaya digital di kalangan remaja. Oleh karena itu, penting untuk terus menghadirkan konten yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik, inspiratif, dan mendorong interaksi yang positif antarpenonton.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan memperluas cakupan variabel, misalnya dengan meneliti pengaruh faktor demografis, karakteristik fandom, atau bentuk keterlibatan digital lainnya. Penelitian lanjutan juga dapat dilakukan dengan metode kualitatif agar diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai dinamika psikologis dan sosial di balik fenomena komunikasi digital remaja.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena terpaan konten digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku komunikasi remaja masa kini. *Going Seventeen* menjadi contoh nyata bagaimana tayangan hiburan dapat membentuk kebiasaan, gaya interaksi, dan identitas dalam lingkungan digital. Dengan pemahaman ini, diharapkan masyarakat dan pemangku kepentingan dapat lebih sadar akan pentingnya literasi media, agar komunikasi digital remaja tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga wadah ekspresi positif dan pengembangan diri di era teknologi informasi yang terus berkembang.

## REFERENSI

- Agustina, A., & Inawati, I. (2022). Analisis Wacana Kritis Opini pada Media Massa Cetak Harian Sumatera Ekspres Edisi Oktober 2020. *Lentera Pedagogi*, 5(2022), 37–43. <http://journal.unbara.ac.id/index.php/fkipakad>
- Agustina, M. T. (2025). Psikoedukasi Dampak Teknologi Bagi Remaja pada Siswa SMA Negeri 1 Ungaran. *Kareba : Jurnal Inovasi Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 17–23.
- Al Umar, A. U. A., & Zuhri, S. (2019). Pengaruh Manfaat , Pengetahuan Dan Edukasi Terhadap Minat Mahasiswa Dalam Berinvestasi Di Pasar Modal Syariah ( Study Kasus Pada Mahasiswa IAIN Salatiga ). *Li Falah: Jurnal Studi Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 4(1), 129–138.
- Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American Psychologist*, 55(5), 469.
- Balqis, Q., Suryati, S., & Manalullaili, M. (2024). Peran Media Sosial Melalui Aplikasi Youtube dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa SMP Sriwijaya Palembang. *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital*, 1(2), 10.
- Cahlia, C., & Marni, M. (2025). Analisis Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Dalam Meningkatkan Kesadaran Nasionalisme Warga Negara Indonesia. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 4(4), 1–11. <https://doi.org/10.59025/tnztye42>

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Effendi, O. U. (2018). *Ilmu komunikasi Teori Dan Praktek*. Remaja Rosdakarya.
- Ismail, R. (2018). Perbandingan Keefektifan pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berbasis masalah ditinjau dari ketercapaian tujuan pembelajaran. *Pythagoras: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(2), 181–188.
- Jabnabillah, F., & Margina, N. (2022). Analisis Korelasi Pearson Dalam Menentukan Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Kemandirian Belajar Pada Pembelajaran Daring (Correlation Pearson Analysis on Determine Relationship between Study Motivation and Self-Regulate Learning on Online Studies). *Jurnal Sintak*, 1(1), 14–18.
- Kartika, A., & Rahastine, M. P. (2025). Dampak Budaya K-Pop Terhadap Gaya Komunikasi Remaja Indonesia Di Jakarta : Studi Kasus Para Penggemar Gen Z. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2, 128–132.
- Katz, E., Blumler, J. A. Y. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses And Gratifications Research. *Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509–523. <https://doi.org/10.1086/268109>
- Latuni, Y. E. (2025). *Pengaruh Terpaan Media Going Seventeen Di Youtube Terhadap Tingkat Pengetahuan Mengenai Kebudayaan Korea Pada Komunitas Online Wortel Seger*. Universitas Mercu Buana.
- Mahanum, M. (2021). Tinjauan Kepustakaan. *ALACRITY: Journal of Education*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.20>
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Panjaitan, R. J. (2018). Pengaruh Current Ratio, Debt To Equity Ratio, Net Profit Margin Dan Return on Asset Terhadap Pertumbuhan Laba Pada Perusahaan Consumer Goods Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2013-2016. *Jurnal Manajemen*, 4(1), 61–72.
- Prawiro, R. A. N. U., Panjaitan, R. U., Susanti, H., & Wardani, I. Y. (2024). Hubungan karakteristik penggunaan media sosial dan harga diri pada pemuda 15-24 tahun. *Jurnal Persatuan Perawat Nasional Indonesia (JPPNI)*, 9(1), 1–24.
- Prijonggo, J. S., & Mulya, H. C. (2024). Gambaran Konsep Diri Pada Emerging Adulthood Yang Pernah Mengalami Child Maltreatment. *Experientia: Jurnal Psikologi Indonesia*, 12(1), 85–102. <https://doi.org/10.33508/exp.v12i1.5314>
- Rahmawati, I. C., & Hermina, C. (2024). Interaksi Parasosial pada Penggemar K-Pop di Kalimantan Selatan. *Jurnal Psikologi*, 1(4), 15. <https://doi.org/10.47134/pjp.v1i4.2821>
- RAZAL, G., & WIJAYANTI, S. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Praktis: Studi Ilmu Komunikasi. *Geo Design Eduka Publisher*, 1(1).
- Rizkiyah, A. S., & Safitri, D. (2025). Dampak YouTube Shorts terhadap Pola Pikir dan Tingkah Laku Peserta Didik. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 3(2), 41–59.
- Sanaky, M. M., Saleh, L. M., & Titaley, H. D. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439.
- Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami Sumber Data Penelitian : Primer, Sekunder dan Tersier. *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5(3), 110–116.
- Susanti, F., & Kusumahati, W. (2020). Pengaruh Kualitas Produk dan Brand terhadap Loyalitas Konsumen (Studi pada Konsumen Pengguna Produk “Tupperware” di Kelurahan Bandar Buat Padang). *Jurnal Pundi*, 4(2), 143–156. <https://doi.org/10.31575/jp.v4i2.203>
- Utomo, F. A. P., & Baskoro, D. N. (2023). Pengaruh Konten Vlog di YouTube Terhadap Perilaku

- Komunikasi Siswa SMP Nusantara Plus. *Communicator Sphere*, 3(1), 13–31.
- Widyaputri, Widyaputri, N., Suwu, E. A. A., & Tumiwa, J. (2021). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Instagram Dalam Pemasaran Bisnis Online Shop. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(2), 1–9. <https://databoks.katadata.co.id>
- Yanuardianto, E. (2019). Teori Kognitif Sosial Albert Bandura. *Jurnal Auladuna*, 1(2), 94–112.
- Yasmara, K. J., & Huda, A. (2025). Boikot Sebagai Respon Isu Genosida Di Palestina Oleh Penggemar Idol K-Pop Seventeen (Studi Etnografi Virtual pada Akun Autobase@caratstalk di X). *The Commercium*, 9(2), 48–58.
- Zayrin, A. A., Nopus, H., Maizia, K. K., Marsela, S., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian). *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 780–789.