

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Variabel program *talk show* diukur dengan menggunakan dimensi pembawa acara, narasumber, materi acara, perangkat acara, dan waktu tayang. Variabel minat berwirausaha diukur dengan menggunakan dimensi kognitif dan afektif. Adanya kelima dimensi yang saling berkaitan membuat perannya menjadi kuat untuk mempengaruhi khalayak pada tingkat efek kognitif dan afektif. Ketetapan adanya pengaruh tersebut diperoleh dari hasil perhitungan diantaranya sebagai berikut:

1. Perhitungan uji regresi memperoleh nilai *R Square* sebesar 0,431 menandakan bahwa terdapat pengaruh antara program *talk show* “Kata Sandi” di iNews terhadap minat berwirausaha masyarakat Kelurahan Pulo Gebang di masa pandemi Covid-19.
2. Perhitungan uji hipotesis juga memberikan ketetapan bahwa program *talk show* “Kata Sandi” di iNews berpengaruh signifikan terhadap minat berwirausaha masyarakat Kelurahan Pulo Gebang di masa pandemi Covid-19. Hal ini dibuktikan berdasarkan perhitungan uji *t* yang memperoleh nilai *t* hitung $8,611 > t$ tabel 1,984. Maka dari hasil uji tersebut hipotesis penelitian menyimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak.

5.2 Saran

1. Minimnya durasi “Kata sandi” yang didasari oleh pernyataan pada kuesioner yang memperoleh rata-rata terendah sebaiknya dipertimbangkan oleh pihak program *talk show*. Hal ini karena untuk menjadi seorang wirausaha membutuhkan waktu belajar yang cukup sehingga usaha yang akan didirikan menjadi lebih siap.
2. Sesuai hasil penelitian, agar “Kata Sandi” menyampaikan informasi yang efektif, hendaknya program ini berpikir lebih kreatif sehingga program edukasi dapat berkembang dan semakin diminati oleh seluruh masyarakat, selain itu pihak program juga dapat mensosialisasikan secara rutin dan massal. Melakukan kerjasama terutama dengan pihak pemerintah sehingga

program *talk show* “Kata Sandi” memiliki jaringan yang luas dan mendapatkan kepercayaan dari masyarakat.

Sesuai penelitian ini komponen acara juga turut dievaluasi terutama pada isi acara sehingga program ini tidak hanya mengedukasi tetapi ada unsur hiburan. Proses penyampaian pesan pada acara ini sebaiknya dikemas lebih menarik, sehingga perhatian penonton akan menghasilkan reaksi yang diharapkan melalui stimulus yang diberikan.