

**EFEKTIVITAS K-POP TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PADA NCTZEN PURWOKERTO**



SKRIPSI

Di ajukan Kepada Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri
Purwokerto untuk Memenuhi salah satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Sosial (S.Sos)

Oleh:

NUR IZAH SOMITA

NIM 2017101042

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
JURUSAN KONSELING DAN PENGEMBANGAN MASYARAKAT
FAKULTAS DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. KH. SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO**

2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Izah Somita
NIM : 2017101042
Jenjang : S1
Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam
Jurusan : Konseling dan Pengembangan Masyarakat
Fakultas : Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Efektivitas K-Pop Terhadap Motivasi Belajar Pada NCTzen Purwokerto”** secara keseluruhan merupakan hasil dari penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk dari sumbernya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang saya peroleh.

Purwokerto, 25 April 2024

Yang menyatakan



Nur Izah Somita

NIM. 2017101042

LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA ISLAM REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126 Telepon (0281)
635624 Faksimili (0281) 636553 www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul

**EFEKTIVITAS K-POP TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA
NCTZEN PURWOKERTO**

Yang disusun oleh **Nur Izah Somita** NIM. 2017101042 Program studi **Bimbingan dan Konseling Islam** Jurusan **Konseling dan Pengembangan Masyarakat Islam** Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifudin Zuhri, telah diujikan pada hari Jum'at tanggal 7 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Sosial (S.Sos)** dalam **Bimbingan dan Konseling** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Ketua Sidang/Pembimbing

Dr. Wanto, M.Kom

NIP. 198111192006041004

Sekretaris Sidang/Penguji II

Alfi Nur'aini, M.Ag.

NIP. 199307302019082001

Penguji Utama

Dra. Amirotun Sholikhah, M.Si.

NIP. 19651006 1993032002

Mengesahkan,

Purwokerto, 20 Juni 2024

Dekan Fakultas Dakwah,

Dr. Muskinul Fuad, M.Ag.
NIP. 197412262000031001

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Dakwah
UIN Prof. K.H. Saifudin Zuhri
Di Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, pengarahan, telaah, dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari:

Nama : Nur Izah Somita
NIM : 2017101042
Jenjang : S1
Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam
Jurusan : Konseling dan Pengembangan Masyarakat
Fakultas : Dakwah
Judul Skripsi : **Efektivitas K-Pop Terhadap Motivasi Belajar Pada NCTzen Purwokerto**

Sudah dapat diajukan kepada Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos). Demikian, atas perhatiannya, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Purwokerto, 25 April 2024
Dosen Pembimbing,



Dr. Wanto, M.Kom
NIP. 198111192006041004

MOTTO

“Janganlah engkau berhenti belajar, karena pengetahuan adalah seperti air yang mengalir, jika berhenti maka ia akan mengering.”

Jalaludin Rumi



EFEKTIVITAS K-POP TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA NCTZEN PURWOKERTO

Nur Izah Somita

NIM. 2017101042

Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam

Universitas Islam Negeri Porf. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

ABSTRAK

Di era digital ini, Indonesia mengalami dampak dari kemajuan teknologi, salah satunya adalah dengan masuknya budaya K-Pop yang memberikan pengaruh pada berbagai aspek kehidupan, termasuk motivasi belajar dalam bidang pendidikan. Motivasi belajar dapat didorong oleh faktor internal maupun eksternal. Semakin besar dorongan untuk melaksanakan kegiatan belajar maka akan semakin tinggi motivasinya, sehingga keberhasilan belajar akan meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk 1.) mengetahui perbedaan signifikan motivasi belajar antara NCTzen Purwokerto dan kelompok yang tidak menyukai K-Pop, dan 2.) mengetahui efektivitas K-Pop dalam meningkatkan motivasi belajar NCTzen Purwokerto. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Populasi penelitian berjumlah 531 penggemar komunitas NCTzen Purwokerto. Sampel eksperimen ditentukan dengan menggunakan rumus slovin dengan persentase kesalahan 10%, berjumlah 84 penggemar. Sampel kontrol diambil dari individu yang tidak menyukai K-Pop, berjumlah 84 responden. Pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji independent sample t-test menghasilkan nilai $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000 < \alpha = 0,05$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara NCTzen Purwokerto dan kelompok yang tidak menyukai K-Pop. Hasil perhitungan skor rata-rata motivasi belajar pada NCTzen lebih besar 0,3 dibanding kelompok yang tidak menyukai K-Pop. Pernyataan ini menunjukkan K-Pop efektif digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar pada penggemar NCT.

Kata Kunci: *Efektivitas, K-Pop, Motivasi Belajar*

**THE EFFECTIVENESS OF K-POP ON LEARNING MOTIVATION IN
NCTZEN PURWOKERTO**

Nur Izah Somita

NIM. 2017101042

Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam

Universitas Islam Negeri Porf. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

ABSTRACT

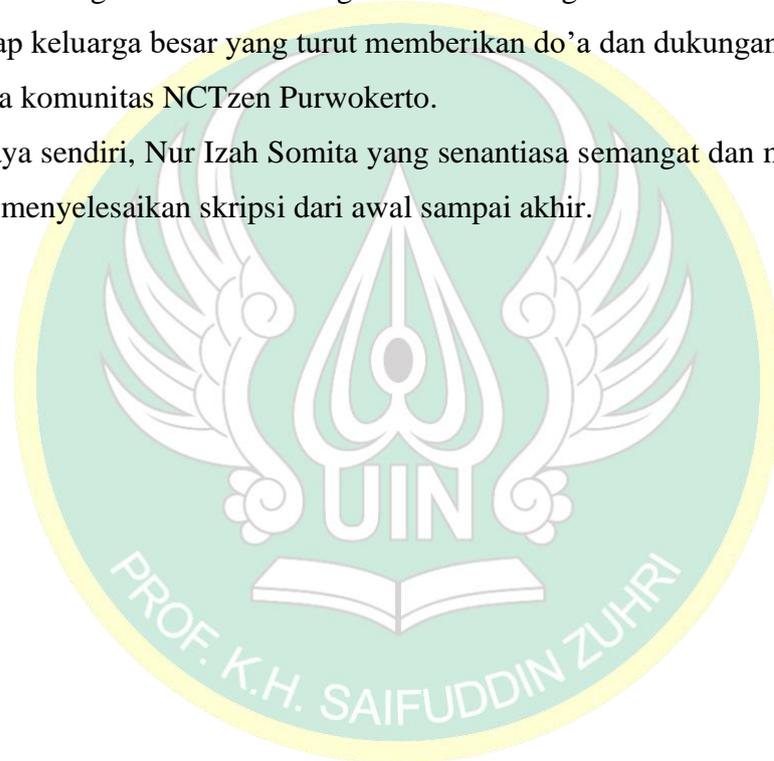
In this digital era, Indonesia is experiencing the impact of technological advances, one of which is the entry of K-Pop culture which has an influence on various aspects of life, including learning motivation in the field of education. Learning motivation can be driven by internal and external factors. The greater the urge to carry out learning activities, the higher the motivation, so that learning success will increase. This study aims to 1.) determine the significant differences in learning motivation between NCTzen Purwokerto and groups who do not like K-Pop, and 2.) determine the effectiveness of K-Pop in increasing the learning motivation of NCTzen Purwokerto. This research uses experimental quantitative methods. The study population amounted to 531 fans of NCTzen Purwokerto community. The experimental sample was determined using the slovin formula with a percentage error of 10%, totaling 84 fans. The control sample was taken from individuals who did not like K-Pop, totaling 84 respondents. Data collection using questionnaires, observation, and documentation. Data analysis using the independent sample t-test test resulted in a Sig. (2-tailed) = 0.000 < α = 0.05, meaning H_0 is rejected and H_a is accepted which indicates that there is a difference in learning motivation between NCTzen Purwokerto and groups who do not like K-Pop. The results of the calculation of the average score of learning motivation in NCTzen is 0.3 greater than the group that does not like K-Pop. This statement shows that

Keywords: *Effectiveness, K-Pop, Learning Motivation*

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan mengucapkan alhamdulillah hirabbil alamin, atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya yang diberikan dari segala arah dan dalam berbagai bentuk, sehingga tugas akhir ini bisa terselesaikan atas izin dan ridha-Nya. Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Orang tua saya Bapak Muhrir Alm., Ibu Atiatul Fauziyah, dan Ayah tiri saya Ahmad Fadhil.
2. Almamater tercinta saya, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, terkhusus Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah.
3. Segenap keluarga besar yang turut memberikan do'a dan dukungan.
4. Kepada komunitas NCTzen Purwokerto.
5. Diri saya sendiri, Nur Izah Somita yang senantiasa semangat dan menjadi kuat dalam menyelesaikan skripsi dari awal sampai akhir.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga peneliti diberi kelancaran dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW.

Penulisan skripsi yang berjudul **“Efektivitas K-Pop Terhadap Motivasi Belajar Pada NCTzen Purwokerto”** sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Program Studi Bimbingan Dan Konseling Islam UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Dengan selesainya skripsi ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran penulisan skripsi ini. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Ridwan, M.Ag., Rektor UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Muskinul Fuad, M.Ag., Dekan Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Nur Azizah, S.Sos.I, M.Si., Ketua Jurusan Konseling dan Pengembangan Masyarakat UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Luthfi Faisol, M. Pd, Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Warto, M.Kom, selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membimbing, mengarahkan, dan memberi masukan dengan penuh keikhlasan kepada peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi.
6. Segenap dosen dan staff UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, khususnya dosen dan staff Fakultas Dakwah, yang telah memberi ilmu dan pelayanan terbaik sehingga dapat melancarkan penyelesaian skripsi.
7. Kedua orang tua saya Bapak Muhrir Alm., Ibu Atiatul Fauziyah dan Ayah tiri saya Ahmad Fadil serta kakak saya Hilda Nur Inganatuz Zahro, yang senantiasa memberikan kasih sayang, dukungan dan motivasi serta do'a yang selalu dipanjatkan untuk keberhasilan peneliti.

8. Teman-teman BKI A Angkatan 2020 yang telah memberikan pengalaman dan cerita selama proses perkuliahan.
9. Kepada Lial Khusna, Futhna Fadlillah, dan Naela Ulfa' Aunillah yang selalu mendengarkan keluh kesah, memberikan dukungan, dan membantu selama pengerjaan skripsi.
10. Kepada komunitas NCTzen Purwokerto, EXO-L, dan responden penelitian yang mau untuk bekerjasama dengan peneliti. Terima kasih telah berkenan meluangkan waktu untuk berpartisipasi dan membantu peneliti memperoleh dan menyelesaikan skripsi dengan baik.
11. Seluruh anggota EXO terutama Byun Baekhyun, yang secara tidak langsung telah memberikan semangat kepada penulis melalui karya-karyanya.
12. Kepada semua pihak yang terlibat dalam membantu dan mendukung penulisan skripsi yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu.

Tidak ada kata yang dapat peneliti ungkapkan untuk menyampaikan rasa terima kasih yang teramat dalam, melainkan do'a semoga amal baik dan segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti mendaapat imbalan lebih dari Allah SWT. Kritik dan saran yang bersifat membangun peneliti harapkan untuk karya yang lebih baik di masa depan. Peneliti berharap semoga skripsi ini memberikan manfaat untuk keilmuaan dan juga kehidupan. Aamiin.

Purwokerto, 25 April 2024

Yang menyatakan,



Nur Izah Somita

NIM. 2017101042

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Operasional	7
C. Rumusan masalah	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
F. Kajian Pustaka.....	9
G. Sistematika Pembahasan	17
BAB II KAJIAN TEORI.....	19
A. Efektivitas	19
1. Pengertian Efektivitas.....	19
2. Kriteria Ukuran Efektivitas	19
B. K-Pop	20
1. Pengertian K-pop.....	20
2. Jenis K-Pop.....	21
3. Pengaruh K-Pop	23
C. Motivasi Belajar	25
1. Pengertian Motivasi Belajar	25

2. Bentuk Motivasi Belajar.....	26
3. Aspek Motivasi Belajar	28
4. Faktor Pengaruh Motivasi Belajar.....	28
5. Indikator Motivasi Belajar.....	29
D. Kerangka Berpikir.....	30
E. Hipotesis.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	32
1. Pendekatan Penelitian.....	32
2. Jenis Penelitian	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian	33
1. Populasi Penelitian	33
2. Sampel Penelitian	33
D. Variabel dan Indikator Penelitian.....	34
1. Variabel Bebas	34
2. Variabel Terikat	35
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
1. Kuesioner atau Angket.....	36
2. Observasi.....	37
3. Dokumentasi.....	38
F. Teknik Analisis Data.....	38
1. Uji Validitas	38
2. Uji Reliabilitas.....	42
3. Analisis Statistik Inferensial.....	43
4. Uji Normalitas	43
5. Uji Homogenitas.....	44
6. Perhitungan Skor Skala Efektivitas K-Pop dan Motivasi Belajar	44
7. Uji Hipotesis.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	47

B. Hasil Penelitian	49
1. Analisis Statistik Inferensial.....	49
2. Uji Normalitas	50
3. Uji Homogenitas.....	50
4. Hasil Angket Efektivitas K-Pop dan Motivasi Belajar NCTzen	51
5. Hasil Angket Efektivitas K-Pop dan Motivasi Belajar Kelompok Yang Tidak Menyukai K-Pop (Non K-Pop)	59
6. Uji Hipotesis	67
C. Analisis dan Pembahasan.....	68
1. Analisis Item.....	72
2. Analisis Indikator	104
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	115
A. Kesimpulan	115
B. Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	124



DAFTAR TABEL

Tabel 1: Indikator Penelitian Variabel X	34
Tabel 2: Indikator Penelitian Variabel Y	35
Tabel 3: Skor Skala <i>Likert</i>	37
Tabel 4: Hasil Uji Validitas Variabel X (Efektivitas K-Pop)	39
Tabel 5: Hasil Uji Validitas Variabel Y (Motivasi Belajar)	40
Tabel 6: Hasil Akhir Pernyataan Item Variabel X	40
Tabel 7: Hasil Akhir Pernyataan Item Variabel Y	41
Tabel 8: Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (Efektivitas K-Pop).....	43
Tabel 9: Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y (Motivasi Belajar).....	43
Tabel 10: Interval Skor Skala Efektivitas K-Pop.....	45
Tabel 11: Interval Skor Skala Motivasi Belajar	45
Tabel 12: Responden NCTzen Berdasarkan Usia.....	48
Tabel 13: Responden NCTzen Berdasarkan Periode Penggemar	48
Tabel 14: Responden Non K-Pop Berdasarkan Usia	49
Tabel 15: Analisis Statistik Inferensial	49
Tabel 16: Uji Normalitas <i>One Sample Kolmogrov Smirnov</i>	50
Tabel 17: Uji Homogenitas	51
Tabel 18: Skor Kuesioner Efektivitas K-Pop NCTzen	51
Tabel 19: Skor Kuesioner Motivasi Belajar NCTzen	54
Tabel 20: Frekuensi dan Persentase Hasil Kuesioner Efektivitas K-Pop NCTzen	57
Tabel 21: Frekuensi dan Persentase Hasil Kuesioner Motivasi Belajar NCTzen ..	58
Tabel 22: Skor Kuesioner Efektivitas K-Pop Kelompok Non K-Pop.....	59
Tabel 23: Skor Kuesioner Motivasi Belajar Kelompok Non K-Pop.....	62
Tabel 24: Frekuensi dan Persentase Hasil Kuesioner Efektivitas K-Pop Kelompok Non K-Pop	66
Tabel 25: Frekuensi dan Persentase Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Kelompok Non K-Pop	66
Tabel 26: Uji <i>independent sample t-test</i>	68
Tabel 27: Perbandingan Skor Kuesioner Efektivitas K-Pop dan Motivasi Belajar	69

Tabel 1: Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar	127
Tabel 2: Hasil Uji Coba Angket Efektivitas K-Pop.....	129
Tabel 3: Hasil Angket Efektivitas K-Pop NCTzen	131
Tabel 4: Hasil Angket Efektivitas K-Pop Non K-Pop.....	136
Tabel 5: Hasil Angket Motivasi Belajar NCTzen	142
Tabel 6: Hasil Angket Motivasi Belajar Non K-Pop.....	145
Tabel 7: Tabel R.....	149



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Kerangka Berpikir	30
Gambar 2: Variabel Penelitian	36
Gambar 3: Perbandingan <i>Mean</i> Efektivitas K-Pop Terhadap Motivasi Belajar NCTzen dan Kelompok Non K-Pop	50
Gambar 4: Efektivitas K-Pop NCTzen	59
Gambar 5: Motivasi Belajar NCTzen	59
Gambar 6: Efektivitas K-Pop Kelompok non K-Pop.....	67
Gambar 7: Motivasi Belajar Kelompok non K-Pop.....	67
Gambar 8: Saya Mengerti Apa Yang Harus Saya Lakukan Untuk Mencapai Tujuan Yang Telah Ditetapkan	73
Gambar 9: Saya Mampu Menyelesaikan Rencana Sesuai Dengan Jangka Waktu Yang Ditentukan	74
Gambar 10: Saya Mampu Menangkap Pelajaran Atau Hal-Hal Baru Dengan Cepat	75
Gambar 11: Saya Kerap Merasa Sulit Berkonsentrasi Karena Adanya Distraksi Dari Hiburan Di Sekitar	76
Gambar 12: Saya Senang Membangun Hubungan Baru Dengan Orang Lain.....	77
Gambar 13: Saya Suka Belajar Hal-hal Baru Dari Orang Lain	78
Gambar 14: Saya Mudah Mempercayai Privasi Saya Kepada Orang Baru	79
Gambar 15: Saya Mudah Dipengaruhi Oleh Informasi Sekitar, Yang Dapat Merubah Cara Saya Dalam Berpikir Dan Bertindak.....	80
Gambar 16: Saya Mudah Beradaptasi Dengan Lingkungan Yang Baru	81
Gambar 17: Dalam Setahun Terakhir, Ketertarikan Saya Terhadap Musik K-Pop Meningkat	82
Gambar 18: Saya Suka Mendengarkan Lagu K-Pop Setiap Hari	83
Gambar 19: Idola K-Pop Berbakat Dalam Melakukan <i>Dance</i>	84
Gambar 20: Saya Senang Mempelajari Gerakan <i>Dance</i> Di Lagu K-Pop	85
Gambar 21: Musik K-Pop Adalah Musik Yang Tidak Enak Untuk Didengarkan	86
Gambar 22: Gerakan Dance Pada K-Pop Tidak Sesuai Dengan Lagu	87

Gambar 23: Saya Suka Menonton <i>Reality</i> Dan <i>Variety Show</i> Idola K-Pop Yang Saya Sukai	88
Gambar 24: Saya Suka Menonton <i>Reality</i> Dan <i>Variety Show</i> Idola K-Pop Yang Saya Sukai	89
Gambar 25: Saya Menikmati Waktu Ketika Mencari <i>Update</i> Berita Terbaru Idola K-Pop Yang Saya Sukai	90
Gambar 26: Saya Belajar Bahasa Korea Dari Drama Dan Film Korea Yang Saya Tonton	91
Gambar 27: Banyak Hal Baru Yang Saya Dapat Setelah Menonton Film Dan Drama Korea	92
Gambar 28: Perilaku Konsumtif Saya Meningkat	93
Gambar 29: Saya Memiliki Keinginan Untuk Meraih Hasil Belajar Terbaik	94
Gambar 30: Saya Telah Merencanakan Kegiatan Belajar Setiap Hari	95
Gambar 31: Apabila Ada Materi Yang Kurang Faham, Saya Tidak Ragu Bertanya Pada Orang Yang Lebih Mengerti	96
Gambar 32: Saya Suka Mengulur Waktu Dalam Mengerjakan Tugas Dan Kewajiban Saya	97
Gambar 33: Ketika Saya Tidak Mendapatkan Hasil Belajar Yang Baik, Saya Akan Tetap Berusaha Dan Belajar	98
Gambar 34: Saya Merasa Kebingungan Dan Tidak Memiliki Gambaran Yang Jelas Tentang Tujuan Yang Ingin Saya Capai Saat Ini	99
Gambar 35: Guru Saya Selalu Mengapresiasi Saya Jika Saya Mendapatkan Nilai Yang Bagus	100
Gambar 36: Ketika Di Rumah, Prestasi Saya Seringkali Tidak Dihargai Atau Diakui	101
Gambar 37: Saya Tidak Tertarik Untuk Berkompetisi Dengan Teman Saya	102
Gambar 38: Saya Merasa Senang Dan Bersemangat Ketika Diajak Berdiskusi Dengan Guru Saya	103
Gambar 39: Saat Belajar, Saya Suka Mendengarkan Musik Yang Menenangkan	104
Gambar 1: Grup Chat NCTzen Purwokerto	151

Gambar 2: *Instagram* NCTzen Purwokerto151



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi pada era 4.0 yang semakin pesat memudahkan manusia dalam menyebarkan dan mendapatkan informasi dari berbagai belahan dunia. Akses informasi yang mudah membuat Indonesia menjadi salah satu negara yang memperoleh dampak besar dari berkembangnya teknologi. Salah satu dampak yang dialami Indonesia yaitu dengan masuknya budaya Korea Selatan atau disebut juga dengan *Korean wave*. *Korean wave* adalah gabungan antara budaya tradisional Korea dengan budaya modern seperti film, musik, gaya hidup, fashion, dan industri hiburan.¹ *Korean wave* hadir di Indonesia mulai dari sekitar tahun 2000 lewat penayangan drama Korea yang disiarkan di beberapa televisi swasta Indonesia. Dengan diterimanya drama Korea menjadi awal mula berkembangnya K-Pop (*Korean Pop*) di Indonesia. K-Pop merupakan musik populer yang asalnya dari Korea Selatan. K-Pop muncul berawal pada tahun 1930 disebabkan masuknya musik pop Jepang yang mempengaruhi unsur musik pop di Korea.²

Kemunculan *boy group* dan *girl group* Korea Selatan dengan genre musik yang unik, koreografi yang menarik dan senada, serta visual yang menawan menjadi daya tarik bagi para anak muda. Dengan penampilan mereka yang sukses dipanggung membuat mereka dikenal dikalangan dunia termasuk Indonesia. Musik K-Pop memiliki banyak penggemar dari berbagai kalangan usia maupun gender yang terpecah ke beberapa fandom sesuai dengan idolanya. Fandom adalah istilah yang dipakai penggemar K-Pop untuk menyebutkan subkultur berbagai hal dan kegiatan yang berhubungan dengan penggemar dan kegemarannya.

¹ Marino Ananda, Nur Hadi, and Nanda Harda Pratama Meiji, "Di Balik Perilaku Konsumtif NCTZEN Dalam Pembelian Merchandise NCT (Studi Kasus Komunitas NCTzen Malang)," *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 1, no. 9 (2021): 1011–26.

² Ida Ri'aeni et al., "Pengaruh Budaya Korea (K-Pop) Terhadap Remaja Di Kota Cirebon," *Communications* 1, no.1 (2019), 1-26.

NCTzen atau *NCT Citizen* adalah nama fandom yang diberikan oleh *boy group* (grup laki-laki) Korea NCT untuk penggemarnya. NCT singkatan dari *Neo Culture Technology* merupakan salah satu *boy group* yang sedang populer di kalangan anak muda Indonesia. Grup ini berasal dari agensi yang termasuk dalam tiga agensi terbesar Korea Selatan yaitu S.M. *Entertainment* yang memulai debut pada 6 April 2016. Sebagai pendiri S.M. *Entertainment*, Lee Soo Man menjelaskan bahwa NCT adalah grup yang memiliki konsep memiliki banyak anggota yang tak terhingga atau tidak terbatas, yang dibagi menjadi beberapa grup cabang atau yang dikenal dengan sebutan *sub-unit*. NCT debut dengan grup cabang pertama yaitu NCT-U, kemudian diikuti dengan NCT 127 yang terdiri dari sembilan anggota, NCT Dream yang terdiri dari tujuh anggota, WayV yang terdiri dari tujuh anggota, NCT DoJaeJung dengan tiga anggota dan pada akhir tahun 2023 SM *Entertainment* memperkenalkan grup cabang baru NCT Wish yang terdiri dari enam anggota. Pada tahun 2024, setelah 8 tahun debut NCT tercatat sudah memiliki 27 anggota.

Berdasarkan data X pada tahun 2021, postingan mengenai K-Pop terus mendominasi secara global. Jumlah postingan mencapai 7,5 miliar sejak Juli 2020 hingga Juni 2020. Jumlah ini naik 22,9% dari tahun sebelumnya sebanyak 6,1 miliar. BTS menjadi arti K-Pop yang paling banyak dibicarakan di X, diikuti oleh NCT, Blackpink, EXO, dan Treasure. Indonesia menjadi negara dengan jumlah postingan K-Pop terbanyak sejak Juli 2020 sampai Juni 2021. Diikuti oleh negara Filipina, Thailand, Korea Selatan, dan Amerika Serikat.³ Menurut hasil survey yang dilakukan oleh IDN Times pada tahun 2019, 40,7% penggemar K-pop di Indonesia berasal dari kalangan usia 20-25 tahun, 38,1% berusia 15-20 tahun, 11,9% berusia lebih dari 25 tahun dan 9,3%

³“Databoks tweet K-Pop,” Databoks, Google, last modified October 23, 2022, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/09/21/tweet-soal-k-pop-capai-75-miliar-dalam-setahun-terakhir>.

berasal dari usia 10-15 tahun. Kemudian demografi penggemar K-Pop di Indonesia didominasi oleh perempuan yakni sebanyak 92,1%.⁴

Dengan berkembangnya budaya K-Pop di Indonesia dapat memberikan pengaruh positif maupun negatif bagi penggemarnya. Namun, kebanyakan masyarakat Indonesia menganggap bahwa K-Pop akan lebih banyak memberikan pengaruh negatif kepada penggemar dan lingkungan sekitarnya seperti menjadikan penggemar berperilaku fanatisme, berlebihan, konsumtif, dan hanya membuang-buang waktu. Padahal jika ditelaah kembali, banyak hal positif yang dapat diambil dari fenomena K-Pop seperti menjadi inspirasi dalam berbusana, mengetahui gambaran diri, mudah bersosialisasi dan mandiri, memberikan motivasi dan semangat, dan memberikan manfaat dalam aspek emosional seperti memberikan rasa senang dan dapat mengurangi stress.

Motivasi ialah kemauan yang berasal dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan baik disadari maupun tidak disadari.⁵ Motivasi belajar merupakan dorongan untuk melakukan aktivitas belajar karena ada dorongan dari dalam diri maupun dari luar individu yang disadari maupun tidak disadari. Motivasi belajar memiliki peran penting dalam keberhasilan belajar individu, sehingga diperlukan upaya untuk menumbuhkan semangat dan motivasi dalam diri individu.

Hasil penelitian terdahulu mengenai pengaruh K-Pop terhadap penggemar, menyatakan bahwa K-Pop memberikan dampak yang signifikan terhadap semangat dan motivasi belajar. Peningkatan motivasi belajar ditimbulkan karena adanya pengaruh dari idola yang memiliki prestasi di bidang akademik seperti di antaranya anggota NCT Kun yang bergelar S1 dengan jurusan *Pop Vocal Performance*, Winwin alumni dari *The Central Academy of Drama*, Jaehyun, Haechan, Jeno dan Jaemin yang melanjutkan pendidikan di bidang seni di *School of Performing Arts Seoul*. Selain itu, beberapa anggota NCT juga mampu menguasai berbagai macam bahasa, di

⁴ Risa Almaida, Sandy Agum Gumelar, and Adinda Azmi Laksmiwati, "Dinamika Psikologis Fangirl K-Pop," *Cognicia* 9, no. 1 (2021): 17–24.

⁵ Rike Andriani and Rasto Rasto, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 80.

antaranya ialah Ten yang fasih berbicara dalam lima bahasa, yaitu Inggris, Jepang, Korea, Mandarin, dan Thailand, kemudian ada Yangyang yang juga menguasai lima bahasa, yaitu Inggris, Mandarin, Korea, Jerman, dan Spanyol. Sehingga hal ini mendatangkan reaksi positif dan mendorong semangat bagi penggemar untuk mencapai keberhasilan belajar. K-Pop juga memberikan pengaruh secara emosional seperti dapat menghilangkan stress dari masalah yang dialami dan dapat menjadi mood booster ketika merasa sedih. Berdasarkan penelitian tersebut, penulis penelitian ini ingin membahas terkait efektivitas K-Pop terhadap reduksi stress dan motivasi belajar pada NCTzen Purwokerto. Penelitian ini memfokuskan pada keefektifan K-Pop dalam mengatasi stress dan motivasi belajar penggemar NCT. Jumlah anggota komunitas NCTzen Purwokerto sebanyak 531 anggota.

Efektivitas berhubungan dengan pencapaian suatu target yang sesuai dengan rencana dan keperluan yang dibutuhkan, baik dalam hal penggunaan data, sarana, hingga waktu.⁶ Jadi, efektivitas merupakan tolak ukur dalam mencapai tujuan sebagai dampak dari suatu kegiatan yang telah dilakukan. Dalam penelitian ini kegiatan yang dilakukan yaitu sebagai penggemar atau penikmat K-Pop.

Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadalah ayat 11 sebagai berikut:

وَيَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.” (QS. Al-Mujadalah: 11)

Dari ayat tersebut dapat dijelaskan bahwa manusia yang memiliki keinginan untuk selalu belajar dan terus melanjutkan pendidikannya akan mendapatkan derajat yang tinggi. Allah akan mengangkat derajat orang yang beriman, taat dan patuh kepada-Nya, berusaha menciptakan suasana damai, aman, dan tenteram dalam masyarakat, demikian pula bagi orang-orang yang berilmu yang mengamalkan ilmunya serta memanfaatkannya untuk

⁶ Mega Rahmawati and Edi Suryadi, “Guru Sebagai Fasilitator Dan Efektivitas Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 49.

kepentingan bersama. Hal ini dapat menjadi motivasi bagi manusia untuk belajar lebih giat dan semangat sebab dengan ilmu yang dimiliki, manusia akan mendapatkan kehidupan yang layak dan berarti di tengah-tengah masyarakat. Cara untuk meningkatkan motivasi belajar juga bisa dengan berbagai macam kegiatan, seperti dengan menetapkan tujuan, mencari gaya belajar yang sesuai, menciptakan suasana yang nyaman dan bisa juga dengan mencari inspirasi dari idola K-Pop.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap penggemar K-Pop NCTzen di Purwokerto, penggemar melakukan kegiatan *fangirling* atau kegiatan menggemari idola karena adanya pengaruh lingkungan sekitar. Dengan adanya fenomena K-Pop yang populer di kalangan masyarakat Indonesia, menjadi salah satu pemicu utama individu untuk tertarik ke dunia K-Pop. Kegiatan *fangirling* yang berawal hanya untuk mengisi waktu luang menjadi kegiatan yang harus dan wajib dilakukan setiap harinya oleh penggemar. Penggemar akan selalu meluangkan waktu untuk mengikuti perkembangan informasi dan kegiatan yang terjadi pada idolanya, baik itu kegiatan grup maupun individu. Hal ini membuat penggemar merasakan pengaruh yang ditimbulkan oleh fenomena K-Pop ini. Pengaruh yang dirasakan pun beragam, ada yang positif ada pula yang negatif. Beberapa pengaruh positif yang dirasakan oleh penggemar NCTzen yaitu penggemar merasakan semangat untuk bergerak maju dan sukses, termotivasi untuk mempelajari bahasa Korea supaya dapat berkomunikasi lebih mudah dengan NCT, termotivasi untuk dapat menguasai berbagai bahasa karena adanya anggota NCT yang menguasai 5 bahasa, memberi semangat dan motivasi agar berprestasi di bidang akademik, serta menjadi hiburan dan pengalihan ketika merasa stress akan masalah yang terjadi dan menaikkan suasana hati ketika penggemar mengalami situasi yang buruk.

NCTzen Purwokerto memperoleh dampak positif setelah mengenal NCT, yaitu terhadap prestasi belajar mereka. Dilihat dari pengaruh NCT terhadap minat belajar bahasa asing NCTzen, memberikan efek peningkatan nilai dalam pembelajaran bahasa Inggris. Beberapa NCTzen Purwokerto pun

menjadikan anggota NCT sebagai acuan dalam mengambil jurusan perkuliahan. Selain itu, anggota NCT dijadikan sebagai panutan dan patokan dalam mengejar pendidikan sehingga hal ini dapat dijadikan sebagai target dalam mencapai keberhasilan belajar. Beberapa penggemar juga mengusahakan peningkatan nilai untuk meyakinkan orang tua mereka agar tetap dapat mengakses kegiatan *fangirling*. Selain memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar, NCT juga memberikan dampak positif pada prestasi non-akademik seperti ketertarikan dalam mempelajari tari modern. Dengan kemampuan tari tersebut, NCTzen dapat mengikuti perlombaan atau kegiatan pentas seni baik yang diadakan oleh pihak sekolah ataupun luar sekolah. Adapun dalam bidang atletik, NCT juga menginspirasi penggemarnya untuk dapat menguasai beberapa cabang olahraga seperti: panahan, bola bowling, e-sport, futsal, lari estafet, dan lompat tinggi.

Alasan dilakukan penelitian pada NCTzen dikarenakan NCT merupakan salah satu grup Korea Selatan yang sedang populer di Indonesia sehingga akan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penggemarnya. Mulai dari pengaruh dalam berbusana atau fashion, selera musik, makanan, gaya hidup hingga pola pikir. Dilihat dari pengaruh yang dapat diberikan NCT terhadap NCTzen menjadikan hal ini menarik untuk diteliti. Pandangan masyarakat yang negatif terhadap penggemar K-Pop menjadi alasan lain dilakukannya penelitian ini. Masyarakat yang menilai bahwa K-Pop hanya memberi pengaruh yang buruk terhadap generasi muda patut untuk diluruskan. Karena K-Pop bukan hanya memberi pengaruh negatif tetapi juga memberi pengaruh positif. Pada dasarnya setiap perbuatan dan kegiatan yang dilakukan manusia memiliki pengaruh positif dan negatifnya masing-masing. Oleh sebab itu, sebagai manusia berakal sudah sepatutnya dapat menyaring pengaruh baik dan buruknya untuk diri sendiri maupun untuk lingkungan sekitar.

Berdasarkan pemaparan latar belakang penulisan skripsi diatas, penelitian ini mengambil judul “Efektivitas K-Pop terhadap motivasi belajar pada NCTzen Purwokerto”.

B. Definisi Operasional

1. Efektivitas

Efektivitas yaitu hubungan antara bentuk pusat tanggung jawab dengan target yang harus dicapai, semakin tinggi kontribusi yang dihasilkan pada nilai pencapaian target tersebut, maka dapat disebut efektif. Penilaian yang dibentuk berkenaan dengan kinerja individu, kelompok, dan organisasi. Semakin dekat dengan hasil yang diharapkan maka akan dianggap semakin efektif.⁷

Jadi, Efektivitas adalah pencapaian suatu tujuan, semakin dekat dengan target yang diharapkan maka akan semakin efektif. Bentuk penilaian dapat dilihat dari kinerja individu, kelompok, maupun organisasi.

Efektivitas dalam penelitian ini yaitu terkait dengan pencapaian K-Pop terhadap reduksi stress dan motivasi belajar pada NCTzen Purwokerto. Semakin besar pencapaian yang dihasilkan oleh NCTzen maka akan semakin efektif. Namun sebaliknya, jika yang peroleh tidak sesuai harapan maka dianggap tidak efektif.

2. K-Pop

Korean Wave atau *Hallyu* merupakan istilah lain dari tersebarnya budaya pop Korea didunia atau dapat diartikan juga sebagai fenomena gelombang Korea yang terjadi diberbagai negara.⁸ K-Pop berasal dari kata Korea Pop merupakan bagian dari *Korean wave*. K-Pop adalah musik populer yang berasal dari Korea Selatan. Jenis musik K-Pop yang dimiliki K-Pop beragam seperti pop, hip-hop, jazz, ballad, rock, electronic dance, R&B, EDM, dan sebagainya. Musik ini biasa dibawakan oleh *boy group* (grup laki-laki) dan *girl group* (grup perempuan) Korea Selatan.

⁷ Ahmad Yudhira, "Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19:," Value 2, no. 1 (2021): 1–10.

⁸ Lisa Angraini Putri et al., "Dampak Korea Wave Terhadap Prilaku Remaja," *E-Journal Uin, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*. 3, no. 1 (2020): 42–48.

Jadi, K-Pop adalah fenomena budaya Korea yang merujuk pada jenis musik populer yang biasa dibawakan oleh suatu grup yang asalnya dari negara Korea Selatan.

K-Pop yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu musik populer yang dibawakan oleh salah satu *boy group* yang berasal Korea Selatan yaitu NCT (*Neo Culture Technology*).

3. Motivasi Belajar

Motivasi adalah perubahan energi yang terjadi pada individu ditandai dengan munculnya perasaan dan respon untuk mencapai target yang dituju. Motivasi belajar ialah kemauan yang didorong oleh keinginan individu untuk melaksanakan kegiatan belajar dalam upaya mencapai keberhasilan belajar yang optimal. Motivasi belajar juga merupakan upaya pendorong untuk melaksanakan kegiatan belajar yang asalnya dari dalam dan luar diri individu sehingga akan tercipta semangat belajar yang tinggi.⁹

Jadi, motivasi belajar adalah dorongan untuk melaksanakan kegiatan didasarkan atas dorongan keinginan dalam diri individu atau luar individu untuk memunculkan rasa semangat agar tercapai keberhasilan dalam belajar.

Motivasi belajar dalam penelitian ini yaitu dorongan untuk melaksanakan kegiatan belajar yang muncul karena adanya pengaruh grup NCT terhadap munculnya semangat belajar dalam diri NCTzen.

C. Rumusan masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar antara NCTzen Purwokerto dan kelompok yang tidak menyukai K-Pop?
2. Apakah K-Pop efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada NCTzen Purwokerto?

⁹ Rike Andriani and Rasto Rasto, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 80.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui perbedaan signifikan motivasi belajar antara NCTzen Purwokerto dan kelompok yang tidak menyukai K-Pop.
2. Untuk mengetahui efektivitas K-Pop dalam meningkatkan motivasi belajar NCTzen Purwokerto.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini yaitu untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai efektivitas K-Pop terhadap motivasi belajar pada NCTzen Purwokerto.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi NCTzen

Memberikan pemahaman kepada NCTzen terkait dari banyaknya pengaruh yang diberikan K-Pop agar dapat menyaring pengaruh negatif dan mengambil pengaruh positif terkait fenomena K-Pop yang terjadi di Indonesia.

b. Bagi Konselor

Untuk dapat membantu permasalahan dalam fenomena K-Pop pada kalangan NCTzen Purwokerto.

c. Bagi Pembaca

Memberikan informasi terkait efektivitas K-Pop terhadap motivasi belajar pada NCTzen Purwokerto dan meluruskan pandangan mengenai kegiatan penggemar K-Pop yang negatif.

F. Kajian Pustaka

Pertama, berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Ida Ri'aeni dkk., dengan judul "*Pengaruh budaya Korea (K-Pop) terhadap remaja di kota Cirebon*"¹⁰ terdapat hasil bahwa diketahui salah satu alasan individu mengikuti K-Pop yaitu agar sejalan dengan modernitas yang sedang

¹⁰ Ri'aeni et al., "Pengaruh Budaya Korea (K-Pop) Terhadap Remaja Di Kota Cirebon."

populer di Indonesia. Penggemar mengikuti berbagai komunitas ataupun grup online agar tidak ketinggalan informasi aktivitas idolanya. Para penggemar menjadikan hal-hal terkait Korea sebagai suatu hal yang menarik, seperti makanan, *merchandise* K-Pop, fashion, dan sebagainya. Pengaruh positif dari K-Pop memberikan motivasi dan semangat, memperluas relasi, memperoleh labah dari hasil jual beli online, dan memberikan pengaruh yang baik dalam aspek emosional. Adapun pengaruh negatif yang diberikan yaitu dapat berdampak pada kesehatan mata, insomnia atau kesulitan dalam tidur, dan menjadikan individu yang konsumtif. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian Ida dkk., dan penelitian pada skripsi ini yakni sama-sama membahas terkait pengaruh K-Pop terhadap remaja. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian Ida dkk., memfokuskan pengaruh umum yang diberikan K-Pop terhadap remaja, sedangkan dalam penelitian skripsi ini memfokuskan pengaruh K-Pop terhadap motivasi belajar.

Kedua, berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Lisa Angraini Putri dengan judul "*Dampak Korea wave terhadap prilaku remaja di era globalisasi*"¹¹ menjelaskan bahwa fenomena *Korea wave* memberi gambaran positif terhadap pembangunan *Asianization* di dunia. Dengan populernya K-Pop di Indonesia memberikan pengaruh yang beragam, salah satunya yaitu memberikan motivasi dan manfaat secara emosional. Motivasi yang dirasakan oleh penggemar yaitu keinginan untuk belajar mempelajari bahasa Korea, dengan mendengarkan musik K-Pop dapat menambah semangat dalam belajar, dan jalan kehidupan idola yang dapat dijadikan inspirasi. Kemudian manfaat dalam aspek emosional, membuat bahagia serta dapat menghilangkan stress dari pekerjaan maupun kegiatan sekolah. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian Lisa dan penelitian skripsi ini yakni sama-sama membahas dampak budaya Korea. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian Lisa, memfokuskan kepada dampak dari *Korean wave*, sedangkan pada penelitian skripsi ini memfokuskan kepada dampak K-Pop itu sendiri.

¹¹ Putri et al., "Dampak Korea Wave Terhadap Prilaku Remaja."

Ketiga, berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Sandy Agum Gumelar dkk., dengan judul “*Dinamika psikologis fangirl K-Pop*”¹² menunjukkan bahwa penggemar menganggap idolanya sebagai penyemangat atau support system disebabkan karena ketika merasa tidak mendapatkan dukungan dari orang sekitar mereka menganggap bahwa idolanya selalu ada dalam keadaan apapun. Penggemar juga mendefinisikan idola mereka sebagai penyemangat dan pendorong yang membuat senang dan lebih baik ketika sedih walaupun hanya dengan melihat dilayar kaca dan menjadi pembangkit semangat ketika mengalami keterpurukan. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian Sandy dkk., dan penelitian skripsi ini yakni sama-sama menjelaskan pengaruh K-Pop secara emosional. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian Gumelar dkk., hanya memfokuskan pengaruh K-Pop terhadap psikologis penggemarnya, sedangkan pada penelitian skripsi ini memfokuskan kepada pengaruh terhadap motivasi belajar.

Keempat, berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Nita Hermayani dengan judul “*Korean Pop dan pengaruhnya terhadap gaya hidup siswa SMK Negeri 2 Muaro Jambi*”¹³ menyatakan bahwa K-Pop dapat dijadikan sebagai sarana hiburan ketika merasa bosan, menambah wawasan dan edukasi dalam mengatasi trauma dan stress, parenting, dan cara *healing* untuk diri sendiri. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian Nita dan penelitian skripsi ini yakni sama-sama memfokuskan kepada pengaruh K-Pop. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian Nita hanya memfokuskan pengaruh K-Pop terhadap gaya hidup, sedangkan pada penelitian skripsi ini memfokuskan kepada pengaruh K-Pop dalam meningkatkan motivasi belajar.

Kelima, berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Nofia Sri Yenti dkk., dengan judul “*Dampak Budaya Korea Pop (K-Pop) terhadap tingkat motivasi belajar mahasiswa Universitas Negeri Padang*”¹⁴

¹² Almaida, Gumelar, and Laksmiwati, “Dinamika Psikologis Fangirl K-Pop.”

¹³ Nita Hermayani, “Dampak Budaya Korean Pop Terhadap Gaya Hidup Siswa Smk Negeri 2 Muaro Jambi,” *Angewandte Chemie International Edition* 6, no. 11 (2021): 2013–2021.

¹⁴ Nofia Sri Yenti et al., “Dampak Budaya Korea Pop (K-Pop) Terhadap Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Padang,” *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya* 3, no. 1 (2022): 122–250.

menunjukkan bahwa tingkat semangat belajar yang tinggi dirasakan oleh penggemar K-Pop disebabkan karena idola mereka selalu memberikan semangat kepada penggemarnya dan termotivasi oleh idola mereka yang berprestasi dalam bidang akademik ditengah kesibukan aktivitas kerjanya sehingga mereka terpacu untuk dapat lebih maju dan sukses. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian yang dilakukan Nofia dkk., dan penelitian skripsi ini yakni sama-sama membahas dampak K-Pop terhadap motivasi belajar pada mahasiswa. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian Nofia dkk., hanya memfokuskan kepada tingkat motivasi belajar, sedangkan pada penelitian skripsi ini memfokuskan kepada pengaruh K-Pop terhadap motivasi belajar penggemar.

Keenam, berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Arisya Sally Maghfirah dkk., dengan judul “*Pengaruh Budaya K-Pop Terhadap Kehidupan Mahasiswa Universitas Diponegoro*”¹⁵ menjelaskan bahwa budaya K-Pop memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan penggemarnya. Masuknya budaya K-Pop menjadikan remaja tertarik untuk mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan Korea seperti dalam hal berpakaian, kuliner, skincare, musik, serta budaya dan bahasanya. Penggemar juga menjadikan K-Pop sebagai sarana hiburan ketika sedang dalam keadaan sedih dan penyemangat dalam belajar. Namun, K-Pop juga memberikan pengaruh negatif, penggemar merasa menjadi lebih konsumtif karena sering membeli merchandise K-Pop dan menjadi lupa waktu. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian yang dilakukan oleh Arisya Sally Maghfirah dkk., dan penelitian pada skripsi ini yakni sama-sama membahas terkait pengaruh budaya K-Pop. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian Arisya dkk., memfokuskan pada pengaruh K-Pop secara umum terhadap mahasiswa, sedangkan dalam penelitian skripsi ini memfokuskan pada pengaruh K-Pop terhadap motivasi belajar.

¹⁵ Arisya Sally Maghfirah, Vega Anggrainika, and Yesi Dian Sari Br Sinaga, “Pengaruh Budaya K-Pop Terhadap Kehidupan Mahasiswa Universitas Diponegoro,” *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi* 3, no. 02 (2022): 250–58.

Ketujuh, berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Regina Nurul Sakinah dkk., dengan judul “*Pengaruh Positif Fenomena K-Pop Terhadap Karakter Generasi Muda di Indonesia*”¹⁶ menunjukkan bahwa K-Pop memberikan pengaruh yang positif terhadap generasi muda Indonesia. K-Pop dinilai dapat memberikan keuntungan yang menjanjikan. Maraknya budaya K-Pop di Indonesia dapat dijadikan sebagai motivasi remaja dalam belajar dan dalam meraih kesuksesan di masa depan. Hal ini disebabkan karena penggemar menjadikan idola mereka sebagai inspirasi dalam hal pendidikan dan karier. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian Regina dkk., dan penelitian skripsi ini yakni sama-sama membahas pengaruh positif K-Pop terhadap remaja. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian Regina dkk., memfokuskan kepada pengaruh positif K-Pop terhadap motivasi remaja, sedangkan dalam penelitian skripsi ini memfokuskan kepada pengaruh K-Pop terhadap motivasi belajar.

Kedelapan, berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Arif Rahman Hakim dkk., dengan judul “*Pembentukan Identitas Diri Pada Kpopers*”¹⁷ menyatakan bahwa K-Pop dapat membentuk identitas diri remaja menjadi pribadi yang positif. Idola K-Pop memberikan inspirasi penggemarnya untuk bekerja keras, pantang menyerah, belajar untuk mencintai diri sendiri, memberikan motivasi dan penyemangat dalam belajar, serta menumbuhkan ketertarikan untuk mengeksplor hal-hal baru. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian Arif dkk., dan penelitian skripsi ini yakni sama-sama membahas pengaruh K-Pop. Adapun perbedaannya yakni pada penelitian Arif dkk., memfokuskan kepada bagaimana pengaruh K-Pop dalam membentuk identitas diri remaja, sedangkan dalam penelitian skripsi ini memfokuskan kepada pengaruh K-Pop terhadap tingkat motivasi belajar remaja.

¹⁶ Regina Nurul Sakinah, Syofiyah Hasna, and Yona Wayuningsih, “Pengaruh Positif Fenomena K-Pop Terhadap Karakter Generasi Muda Di Indonesia,” *Journal on Education* 5, no. 1 (2022): 735–45.

¹⁷ Arif Rahman Hakim et al., “Pembentukan Identitas Diri Pada Kpopers” *The Building of Self-Identity on Kpopers*,” *Motiva: Jurnal Psikologi* 4, no. 1 (2021): 18–31.

Kesembilan, berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Rahayu Putri P. & Ade Irma N.D., dengan judul “*Dampak Drama Korea (Korean Wave) Terhadap Pendidikan Remaja*”¹⁸ menjelaskan bahwa dengan masuknya budaya Korea di Indonesia memberikan berbagai dampak bagi kehidupan penggemarnya. Dalam bidang pendidikan, dampak yang dirasakan yaitu dapat menumbuhkan motivasi belajar serta penyemangat untuk mengikuti beasiswa di Korea Selatan. Dari drama Korea, remaja juga dapat menambah pengetahuan baru terkait dengan kebudayaan, sistem pendidikan, dan berbagai macam pekerjaan yang jarang diperlihatkan di sinetron Indonesia. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian Rahayu & Ade Irma dan penelitian skripsi ini yaitu sama-sama membahas mengenai dampak budaya Korea terhadap remaja. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian Rahayu & Ade Irma, memfokuskan kepada dampak dari *Korean wave*, sedangkan pada penelitian skripsi ini memfokuskan kepada dampak *Korean Pop*.

Kesepuluh, berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Tuti Wahyuningsih dengan judul “*Pengaruh Terapi Musik Korean Pop Terhadap Tingkat Stres Siswa SMKN 1 Kabupaten Tangerang*”¹⁹ menunjukkan bahwa K-Pop dapat dijadikan sebagai terapi untuk mengatasi stres yang dialami oleh remaja. Mendengarkan musik dapat memberikan pengaruh terhadap fisik dan psikis pendengarnya. Beragamnya genre musik yang dimiliki oleh K-Pop dan makna lagu yang sesuai dengan keadaan yang terjadi disekitar menjadikan K-Pop sebagai alternatif untuk mengatasi stres, membantu menjadi rileks, serta mengurangi perasaan sakit dan sedih yang dirasakan sehingga dapat membantu siswa untuk meningkatkan suasana hati ketika belajar. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian Tuti dan penelitian skripsi ini yakni sama-sama membahas pengaruh positif K-Pop. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian Tuti, memfokuskan kepada pengaruh musik K-Pop terhadap tingkat

¹⁸ Rahayu Putri Prasanti and Ade Irma Nurmala Dewi, “Dampak Drama Korea (Korean Wave) Terhadap Pendidikan Remaja,” *Lectura: Jurnal Pendidikan* 11, no. 2 (2020): 256–69.

¹⁹ Tuti Wahyuningsih et al., “Pengaruh Terapi Musik Korean Pop Terhadap Tingkat Stres Siswa SMKN 1 Kabupaten Tangerang,” *Nusantara Hasana Journal* 2, no. 6 (2022): 52-56.

stres belajar siswa, sedangkan pada penelitian skripsi ini memfokuskan kepada pengaruh K-Pop dalam memotivasi belajar.

Kesebelas, berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Ari Abi Aufa dkk., dengan judul “*Pengaruh Budaya Populer Korea Terhadap Perilaku Modeling Siswa Madrasah Aliyah Negeri*”²⁰ menunjukkan bahwa siswa yang terbiasa menonton drama Korea dan menyukai K-Pop tanpa disadari perilakunya akan berubah mengikuti budaya Korea. Salah satu pengaruh positif yang ditimbulkan yakni dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar bahasa asing khususnya bahasa Korea. Kemudian dengan populernya drama Korea di Indonesia memberikan pembelajaran bagi siswa terkait dengan nilai-nilai norma kekeluargaan, pertemanan, dan juga dalam meraih mimpi. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian Ari dkk., dan pada penelitian skripsi ini yakni sama-sama membahas terkait dengan pengaruh dari budaya Korea. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian Ari dkk., memfokuskan pengaruh *Korean wave* dan K-Pop terhadap perilaku modeling, sedangkan pada penelitian skripsi ini memfokuskan kepada pengaruh K-Pop terhadap motivasi belajar.

Kedua belas, berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Widdy Assa Melian dkk., dengan judul “*Pengaruh Idola Musik K-Pop (Korean-Pop) Terhadap Perubahan Karakter Remaja di SMAN 5 Karawang*”²¹ menyatakan bahwa K-Pop memberikan dampak yang baik untuk penggemar khususnya dalam hal motivasi. K-Pop membuat penggemar menjadi semangat untuk mempelajari budaya dan bahasa asing, menumbuhkan sikap disiplin dan pekerja keras seperti gaya hidup masyarakat Korea Selatan, dan dapat mengembangkan potensi bakat dan minat yang dimiliki. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian Widdy dkk., dan penelitian pada skripsi ini yaitu sama-sama membahas pengaruh K-Pop. Adapun

²⁰ Ari Abi Aufa, Miftahul Mufid, and Firda Rizka Rachma Wahdani, “Pengaruh Budaya Populer Korea Terhadap Perilaku Modeling Siswa Madrasah Aliyah Negeri,” *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 4, no. 2 (2022): 304–320.

²¹ Widdy Assa Melian, Tridays Repelita, and Lusiana Rahmatiani, “Pengaruh Idola Musik K-Pop (Korean - Pop) Terhadap Perubahan Karakter Remaja Di SMAN 5 Karawang,” *Widya Accarya* 12, no. 1 (2021): 1–6.

perbedaannya yakni pada penelitian Widdy dkk., memfokuskan kepada pengaruh K-Pop terhadap karakter remaja, sedangkan dalam penelitian skripsi ini memfokuskan kepada pengaruh K-Pop terhadap motivasi belajar.

Ketiga belas, berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Rike Munica dengan judul “*Gambaran Celebrity Worship Terhadap Idola-Kpop Pada Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19*”²² menunjukkan bahwa fenomena *celebrity worship* di Indonesia masih berada pada tingkatan normal. Gambaran *celebrity worship* ditandai dengan penggemar yang selalu mengikuti kegiatan idolanya dan memberikan dukungan di media sosial. Hal ini disebabkan karena penggemar menyukai bakat dan potensi idolanya. Potensi dan kerja keras yang dimiliki idolanya memberikan motivasi dan inspirasi bagi penggemar dalam menggapai mimpinya. Sehingga, penggemar menjadi semangat untuk meraih kesuksesan dimasa depan. Persamaan yang dimiliki oleh penelitan Rike dan penelitian skripsi ini yakni sama-sama membahas terkait dengan dampak K-Pop. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian Rike, memfokuskan kepada dampak K-Pop terhadap fenomena *celebrity worship*, sedangkan pada penelitian skripsi ini memfokuskan kepada dampak K-Pop dalam meningkatkan motivasi belajar.

Keempat belas, berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Bonawati Azelia P.Y. & Ganjar Eka S., dengan judul “*Pengaruh Fenomena Korean Wave (K-Pop dan K-Drama) Terhadap Perilaku Konsumtif Penggemarnya Perspektif Islam*”²³ menyatakan bahwa dengan adanya ketenaran budaya Korea di Indonesia memberikan dampak terhadap keputusan pembelian barang. Selain itu, dampak yang dihasilkan K-Pop yaitu menjadikan penggemar tertantang dan termotivasi dengan kegigihan yang dimiliki idolanya dalam meraih kesuksesan, memberikan energi positif sehingga dapat mengurangi stres yang dialami, dan menumbuhkan rasa

²² Rike Munica, “Gambaran Celebrity Worship Terhadap Idola-Kpop Pada Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19,” *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development* 4, no. 1 (2021): 247–56.

²³ Banowati Azelia, Putri Yuliawan, and Ganjar Eka Subakti, “Pengaruh Fenomena Korean Wave (K-Pop Dan K-Drama) Terhadap Perilaku Konsumtif Penggemarnya Perspektif Islam” *Jurnal Penelitian Keislaman* 18, no. 1 (2022): 35–48.

bahagia. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian Bonawati & Ganjar dan penelitian skripsi ini yakni sama-sama membahas pengaruh budaya Korea. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian Bonawati & Ganjar, memfokuskan kepada pengaruh dari *Korean wave*, sedangkan pada penelitian skripsi ini memfokuskan kepada pengaruh K-Pop.

Kelima belas, berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Friska Aprilia Simanjuntak dkk., dengan judul “*Studi Tentang Dampak Korean Wave Dalam Gaya Hidup Mahasiswa Universitas Riau*”²⁴ menjelaskan bahwa penyebab individu menyukai drama Korea dan K-Pop yaitu karena adanya faktor dari dalam diri dan lingkungan sekitar. Fenomena *Korean wave* menimbulkan dampak positif diantaranya yakni penggemar merasa dengan mengenal *Korean wave* menjadikan mental mereka menjadi jauh lebih sehat, bersemangat, termotivasi, menambah pengetahuan tentang budaya luar, dan memperluas pertemanan. Adapun dampak negatifnya yaitu jika tidak dapat mengontrol diri maka gaya hidup akan berubah menjadi lebih konsumtif. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian Friska dkk., dan penelitian skripsi ini yakni sama-sama membahas mengenai dampak *Korean wave*. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian Friska dkk., memfokuskan kepada dampak *Korean wave* (K-Drama dan K-Pop), sedangkan pada penelitian skripsi ini memfokuskan kepada dampak dari K-Pop itu sendiri.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan pada penelitian ini mencakup:

BAB I Pendahuluan, terdiri dari: Latar Belakang, Definisi Operasional, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Pustaka, dan Sistematika Pembahasan.

BAB II Kajian Teori, dalam bab ini akan diuraikan tentang landasan teori yang berkaitan dengan penelitian, terdiri dari teori efektivitas, K-Pop dan motivasi belajar serta hipotesis.

²⁴ Friska Aprilia Simanjuntak and Indra Primahardani, “Studi Tentang Dampak Korean Wave Dalam Gaya Hidup Mahasiswa Universitas Riau,” *JSER Journal of Science and Education Research* 1, no. 2 (2022): 19–22.

BAB III Metode Penelitian, terdiri dari Jenis dan Pendekatan Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Variabel dan Indikator Penelitian, Metode Pengumpulan Data, dan Metode Analisis Data.

BAB IV Penyajian Data dan Analisis Data, terdiri dari: Penyajian Data, Analisis Data dan Pembahasan terkait dengan efektivitas k-pop terhadap motivasi belajar pada NCTzen Purwokerto.

BAB V Penutup, terdiri dari: Kesimpulan dan Saran.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Efektivitas

1. Pengertian Efektivitas

Efektivitas yaitu keberhasilan dalam mencapai target sesuai dengan rencana. Efektivitas dikatakan sebagai patokan dalam tingkat ukur pencapaian suatu tujuan yang dihasilkan oleh suatu kegiatan yang dilakukan. Suatu hal akan disebut efektif apabila hal tersebut menghasilkan pencapaian yang dituju.²⁵ Secara umum, efektivitas mencerminkan kemampuan untuk mencapai hasil yang diinginkan atau tujuan yang telah ditetapkan. Konsep ini erat kaitannya dengan pencapaian tujuan dengan cara yang paling efisien dan efektif.

Dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan ukuran sejauh mana suatu tindakan, kebijakan, atau program berhasil mencapai tujuan atau sasaran yang diinginkan.

2. Kriteria Ukuran Efektivitas

Terdapat tiga kriteria dalam menentukan ukuran pencapaian efektivitas, diantaranya yaitu:²⁶

a. Pencapaian tujuan

Agar mencapai tujuan yang maksimal diperlukan proses yang bertahap, seperti tahapan dalam pencapaian bagian dan dalam tahap periodisasi. Aspek pencapaian terdiri dari jangka waktu dan tujuan yang menjadi target.

b. Integrasi

Integrasi berkaitan dengan kemampuan dalam proses sosialisasi dan interaksi sosial. Dalam konteks sosial, integrasi menunjukkan

²⁵ Yudhira, "Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19:"

²⁶ Apriyanti, Putri. "Efektivitas Pemberdayaan Ekonomi Pesantren Dalam Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Pondok Pesantren Terpadu Ushuluddin Belambangan Penengahan Lampung Selatan)" (PhD diss., UIN Raden Intan Lampung. 2018).

kemampuan individu atau kelompok untuk bersatu, berinteraksi, dan menyatu dalam masyarakat atau lingkungan sosial.

Dalam konteks proses sosialisasi dan interaksi sosial, integrasi mencerminkan sejauh mana individu terlibat dalam kehidupan sosial, dan sejauh mana mereka dapat menjadi bagian dari kelompok atau masyarakat. Integrasi sosial tidak hanya menyangkut penggabungan individu ke dalam kelompok tertentu, tetapi juga melibatkan pembentukan hubungan positif dan interaksi yang baik antar individu maupun kelompok-kelompok yang beragam.

c. Adaptasi

Adaptasi adalah kemampuan bertahan hidup dengan melakukan penyesuaian diri dengan lingkungan. Penyesuaian ini dapat melibatkan perubahan dalam perilaku, struktur fisik, atau proses biologis agar lebih sesuai dengan kebutuhan yang muncul akibat perubahan lingkungan.

B. K-Pop

1. Pengertian K-pop

Menurut Chung dkk., *Korean Wave* atau *hallyu* dalam bahasa Korea adalah fenomena besar di mana budaya dan produk Korea merambah ke berbagai negara dan diterima dengan baik oleh masyarakat setempat.²⁷ Istilah *hallyu* pertama kali diberikan oleh China yang memiliki arti demam Korea.²⁸ *Hallyu* menciptakan suatu fenomena di mana budaya Korea terintegrasi secara signifikan dalam media massa. *Korean Wave* erat kaitannya dengan industri hiburan, termasuk musik, drama, dan *variety show*, yang dirancang dengan baik untuk menampilkan kekayaan budaya Korea. Salah satu produk *Korean Wave* yang sangat diminati oleh generasi milenial adalah K-Pop.

²⁷ Cantika Indah Faradasya and Nurvita Trianasari, "Pengaruh Brand Ambassador Kpop Stray Kids Dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus E-Commerce Shopee)," *E-Proceeding of Management* 8, no. 2 (2021): 865–73.

²⁸ Citra Rosalyn Anwar, "Mahasiswa Dan K-Pop," *Jurnal Ilmu Komunikasi* 1, no. 1 (2018).

K-Pop singkatan dari *Korean Pop* merupakan musik populer yang asalnya dari negara Korea Selatan. K-Pop memiliki tema musik dance, hip-hop disertai dengan tarian yang selaras menarik dan dibawakan oleh *boy group* (grup laki-laki), *girl group* (grup perempuan), ataupun *solois* (penyanyi solo).²⁹ Ciri khas K-Pop melibatkan lagu-lagu yang ceria dengan tempo cepat, lirik berbahasa Korea yang kadang dicampur dengan sedikit bahasa Inggris, serta disertai dengan tarian modern.³⁰

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Kpop adalah fenomena budaya Korea yang merujuk pada jenis musik populer yang biasa dibawakan oleh suatu grup atau solois disertai dengan tarian modern.

2. Jenis K-Pop

Secara umum K-Pop terdiri dari berbagai macam produk hiburan Korea yang mencakup beberapa aspek, diantaranya.³¹

a. Musik dan Dance

Perkembangan K-pop dimulai dengan penyebaran hiburan melalui dunia musik, di mana beragam *genre* musik Korea dihadirkan dengan tampilan yang beraneka ragam untuk menarik perhatian penonton dan mendapatkan penghargaan atas karya yang ditampilkan. Musik Korea yang disajikan oleh group musik yang dikenal sebagai Idol, menjadi favorit di kalangan penggemar musik Korea karena tidak hanya memberikan pengalaman audio yang memikat, tetapi juga menampilkan aspek visual yang menarik, termasuk pertunjukan tarian yang menghibur.

b. Album dan *Merchandise*

²⁹ Sri Yenti et al., "Dampak Budaya Korea Pop (K-Pop) Terhadap Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Padang," *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya* 3, no. 1 (2022): 122–250.

³⁰ Chairunnisa Nurul Maulida and Arina Dieni Kamila, "Pengaruh K-Pop Brand Ambassador Terhadap Loyalitas Konsumen," *Kinesik* 8, no. 2 (2021): 137–145.

³¹ Rastia Camang. "Kontrol Diri Penggemar K-Pop di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Parepare" (PhD diss., IAIN Parepare, 2021), 25-26.

Dengan tujuan mendukung idolanya, para penggemar melakukan pembelian album secara sukarela. Hasrat untuk mengumpulkan barang-barang yang disertakan dalam album, serta nilai sentimental yang dirasakan, menjadi motivasi utama bagi para penggemar untuk terus membeli album. Selain album, penggemar juga membeli *merchandise* karena mendekorasi kamar dengan barang-barang yang terkait dengan idola mereka memberikan kebahagiaan tersendiri bagi para penggemar K-pop.³²

c. Reality dan Variety Show

Konten reality show K-pop merupakan jenis program televisi yang menunjukkan aspek kehidupan sehari-hari dan kegiatan dari seorang artis atau group K-pop. Reality show ini memiliki tujuan efektif untuk membentuk ikatan yang lebih erat antara artis dan penggemar. Idola K-pop juga tampil dalam acara variety show, sebuah program hiburan televisi yang mengusung beragam elemen komedi yang memberikan dampak positif terhadap perkembangan K-pop, karena daya tariknya dapat dinikmati oleh berbagai lapisan masyarakat.

d. Drama dan Film

Jenis program K-pop lainnya melibatkan drama Korea dan produksi film Korea. Keberhasilan drama dan film Korea telah menjadi pendorong perkembangan K-pop yang lebih lanjut, karena keduanya menawarkan variasi *genre* yang beragam dan didukung oleh berbagai aspek hiburan lainnya.

e. Konser

Konser merupakan acara pertunjukan musik yang menampilkan grup atau artis untuk berinteraksi dengan penggemar dan menyajikan penampilan live mereka. Konser K-pop bukan hanya tentang musik, tetapi juga mengenai menciptakan pengalaman hiburan yang luar biasa untuk penggemar. Penggemar K-pop seringkali sangat berdedikasi dan

³² Anisa Nur Andina, "Hedonisme Berbalut Cinta Dalam Musik K-Pop," *Syntax Idea* 1, no. 8 (2019): 39–49.

terlibat dalam mendukung artis atau grup favorit mereka sebagai salah satu upaya untuk memuaskan diri.

3. Pengaruh K-Pop

K-Pop memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penggemarnya baik pengaruh positif maupun negatif. Pengaruh positif yang dapat diambil dari perkembangan pesat K-Pop melibatkan beberapa aspek, antara lain.³³

a. Inspirasi Fashion Global

K-Pop telah menjadi sumber inspirasi fashion di seluruh dunia. Banyak anak muda terdorong untuk memahami budaya Korea dan terinspirasi untuk mengadopsi gaya berpakaian serta kombinasi busana yang mereka lihat dari idola-idola mereka.

b. Pemahaman Citra Diri

Citra diri, yang merupakan pandangan seseorang terhadap dirinya sendiri, dapat terbentuk melalui pengaruh K-Pop. Ini mencakup persepsi terhadap penampilan fisik seseorang serta bagaimana orang lain melihat dan menilai mereka.

c. Sosialisasi dan Kemandirian

Perkembangan industri K-Pop memungkinkan anak muda untuk berkembang secara kreatif. Sebagai penggemar idola yang memiliki minat yang sama, mereka dapat terlibat dalam komunitas global dan bahkan membuka bisnis online yang menawarkan produk K-Pop, seperti pakaian, kosmetik, dan barang-barang lainnya. Hal ini memungkinkan individu untuk bersosialisasi dan menjadi mandiri melalui jual beli online.

d. Motivasi Belajar

K-Pop dapat berfungsi sebagai motivasi, terutama dalam hal pembelajaran bahasa Korea. Penggemar yang mengagumi budaya Korea cenderung ingin mempelajari bahasa tersebut untuk

³³ Sakinah, Hasna, and Wayuningsih, "Pengaruh Positif Fenomena K-Pop Terhadap Karakter Generasi Muda Di Indonesia," *Journal on Education* 5, no. 1 (2022): 735–45.

meningkatkan kemampuan mereka. Musik K-Pop juga dapat menjadi sumber motivasi karena lirik lagu sering kali mencakup kisah-kisah inspiratif.

e. Manfaat Emosional

Mendengarkan K-Pop dapat memberikan kebahagiaan dan membantu mengatasi stres, khususnya bagi remaja yang mungkin merasa lelah akibat tugas sekolah atau pekerjaan rumah. Musik ini dapat memberikan dukungan emosional dan menjadi pelarian positif dalam kehidupan sehari-hari.

Selain dampak positifnya, pengaruh K-Pop juga membawa dampak negatif, seperti.³⁴

a. Sikap Fanatisme

Fenomena ini menciptakan rasa kepercayaan dan pemahaman yang melibatkan pengabdian, hubungan, kesetiaan, dan kecintaan. Biasanya, objek fanatisme ini merujuk pada berbagai hal seperti produk, merek, individu (selebriti), acara televisi, dan kegiatan konsumsi lainnya. Orang yang terlibat dalam fanatisme cenderung meyakini bahwa pandangan dan keyakinan mereka adalah yang benar, sering kali mengabaikan fakta dan argumen yang bertentangan dengan pemikiran dan pemahaman mereka.

b. Sikap Peniruan Terhadap Citra Diri yang Berlebihan

Gaya hidup dan pengoleksian barang K-Pop yang berlebihan dapat menciptakan citra diri yang terlalu dipaksakan. Muncul kecenderungan untuk meniru penampilan fisik idola, terutama pada remaja perempuan seperti mengadopsi gaya berpakaian yang mungkin dianggap tidak sesuai.

c. Konformitas

Konformitas merujuk pada suatu perilaku tertentu yang dilakukan oleh individu karena dipengaruhi oleh orang lain atau kelompok, dengan tujuan untuk menyesuaikan diri dengan perilaku dan tindakan yang

³⁴ Putri et al., "Dampak Korea Wave Terhadap Prilaku Remaja."

sama. Dengan kata lain, individu mungkin melakukan sesuatu hanya karena pengaruh orang lain atau kelompok, tanpa mempertimbangkan apakah tindakan tersebut sesuai dengan nilai atau keinginannya sendiri.

d. Pemborosan Waktu dan Uang

Remaja sering kali terbuai oleh keinginan untuk mengikuti aktivitas K-Pop. Mereka mungkin mengabaikan tanggung jawab seperti belajar atau istirahat karena terlalu terfokus pada kegiatan terkait K-Pop. Pengeluaran uang yang tidak efektif, termasuk pembelian barang yang tidak berguna dan pembelian kuota internet berlebihan hanya untuk mengikuti idolanya.

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, motivasi dijelaskan sebagai upaya atau dorongan yang memotivasi seseorang atau kelompok orang untuk melakukan sesuatu, karena ingin mencapai tujuan yang diinginkan atau meraih kepuasan dari tindakan tersebut. Menurut Mc Donald motivasi adalah perubahan energi dalam individu yang ditandai dengan munculnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.³⁵ Dalam hal ini, munculnya motivasi ditandai oleh perubahan energi dalam diri individu, yang bisa disadari atau tidak.

Motivasi belajar adalah kemauan siswa untuk melakukan aktivitas belajar mengenai suatu hal yang didorong oleh tekad dalam hati untuk mencapai keberhasilan belajar yang maksimal.³⁶ Menurut pandangan Glynn motivasi merujuk pada kondisi internal individu yang membangkitkan, mengarahkan, serta mendukung tindakan siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Motivasi belajar memegang peran penting sebagai pendorong internal bagi siswa secara keseluruhan, membangkitkan niat untuk menggerakkan siswa dalam melakukan

³⁵ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Merdeka Belajar*, no. November (2021): 289–302.

³⁶ Farabdy Pratama, Firman, and Neviyarni, "Pengaruh Motivasi Belajar IPA Siswa Terhadap Hasil Belajar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 3 (2019): 280–86.

kegiatan pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Sedangkan Tokan & Imakulata menyatakan bahwa motivasi belajar menjadi faktor kunci dalam mencapai hasil belajar yang optimal karena mendorong siswa untuk meraih pencapaian belajar yang maksimal.³⁷

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan hal yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Dengan demikian, motivasi menjadi pemicu perilaku yang diarahkan untuk mencapai suatu tujuan. Tindakan seseorang dalam mencapai tujuan sangat dipengaruhi oleh motif yang dimilikinya. Motivasi belajar merupakan keadaan di dalam diri individu yang mendorong untuk mencapai tujuan dalam keberhasilan belajar. Tingkat upaya yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai tujuan akan tergantung pada tingkat motivasi yang dimilikinya.

2. Bentuk Motivasi Belajar

Menurut Sardiman, terdapat berbagai bentuk motivasi belajar yang terdiri dari.³⁸

a. Memberi penilaian

Memberikan penilaian atau angka merupakan insentif yang memberikan rangsangan bagi para siswa untuk mempertahankan atau bahkan meningkatkan prestasi belajar di masa depan.

b. Hadiah

Hadiah merupakan bentuk pemberian sesuatu sebagai penghargaan atau sebagai kenang-kenangan.

c. Kompetisi

Kompetisi, sebagai bentuk persaingan, bisa digunakan untuk mendorong siswa agar lebih bersemangat dalam belajar.

³⁷ Wulan Rahayu Syachtiyani and Novi Trisnawati, "Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19," *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 1 (2021): 90–101, <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>.

³⁸ Titis Melindasari. "Hubungan Dukungan Sosial Dengan Motivasi Belajar Pada Santri Putri Madrasah Diniyyah Di Pondok Pesantren Ath-Thohiriyyah" (PhD diss., UIN Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2022), 21-22.

d. *Ego-Involvement*

Menumbuhkan kesadaran pada siswa untuk menganggap pentingnya tugas dan melihatnya sebagai suatu tantangan, sehingga mereka bekerja keras demi harga diri, merupakan salah satu bentuk motivasi yang cukup kuat.

e. Pelaksanaan Tes

Tes dapat dijadikan alat motivasi. Biasanya, siswa mempersiapkan diri jauh-jauh hari untuk menghadapi tes.

f. Mengetahui hasil

Mengetahui hasil belajar dapat digunakan sebagai motivasi. Dengan mengetahui hasil, siswa terdorong untuk belajar dengan lebih tekun.

g. Pujian

Pujian merupakan bentuk *reinforcement* positif dan dapat menjadi motivasi yang baik. Pujian yang diberikan pada waktu yang tepat bisa dijadikan sebagai alat motivasi.

h. Hukuman

Hukuman dapat menjadi alat motivasi jika diberlakukan dengan pendekatan edukatif. Pendekatan edukatif dalam hukuman bertujuan untuk mendidik dan memperbaiki perilaku siswa yang dianggap kurang tepat.

i. Keinginan untuk belajar

Keinginan untuk belajar merupakan potensi yang tersedia dalam diri siswa.

j. Minat

Minat adalah kecenderungan untuk memperhatikan dan mengingat beberapa kegiatan.

k. Tujuan yang diterima

Tujuan yang diterima merupakan alat motivasi yang sangat penting. Dengan pemahaman akan tujuan yang harus dicapai, individu akan merasa berguna dan terdorong untuk terus belajar.

3. Aspek Motivasi Belajar

Motivasi belajar memiliki empat aspek penting dalam menunjang keberhasilan, diantaranya yakni:³⁹

a. Dorongan Mencapai Target

Memiliki dorongan untuk maju untuk dapat mencapai target yang diharapkan dan diinginkan.

b. Komitmen

Memiliki komitmen yang tinggi dapat menumbuhkan kesadaran dalam belajar agar dapat melaksanakan tugas dan menyeimbangkan tugas yang dimiliki peserta didik. Hal ini menjadikan komitmen sebagai salah satu aspek penting dalam proses belajar.

c. Inisiatif

Memunculkan inisiatif, ide-ide baru, dan kemauan dalam diri peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan belajar sebagai upaya penunjang dalam keberhasilan proses belajar.

d. Optimis

Memiliki sikap yang pantang menyerah dan giat dalam menggapai target yang dituju dan selalu berpikir positif bahwa setiap perjuangan pasti ada cobaannya dan jika berusaha pasti akan tercapai.

4. Faktor Pengaruh Motivasi Belajar

Terdapat dua aspek pendorong sebagai pengaruh motivasi belajar individu, meliputi faktor internal yang berasal dari dalam diri dan faktor eksternal berasal dari luar individu.⁴⁰

a. Faktor Internal

Faktor yang mempengaruhi motivasi dari dalam diri individu yakni adanya cita-cita, harapan yang dimiliki, kemampuan atau potensi yang dimiliki, kondisi kesehatan fisik, dan kondisi psikologis individu yang meliputi persepsi, sikap, bakat dan minat.

³⁹ Adhetya Cahyani, Iin Diah Listiana, and Sari Puteri Deta Larasati, "Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19," *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 01 (2020): 123–40.

⁴⁰ Cahyani, Listiana, and Larasati.

b. Faktor Eksternal

Faktor yang mempengaruhi motivasi yang berasal dari luar individu, diantaranya yakni keadaan sekitar individu meliputi lingkungan belajar, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dukungan dari orang sekitar, dan fasilitas atau sarana prasarana dalam menunjang individu dalam belajar.

5. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat diukur dengan indikator. Uno dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat enam indikator yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar pada individu, diantaranya sebagai berikut:⁴¹

a. Hasrat dan keinginan

Individu memiliki hasrat serta keinginan untuk berhasil dalam mencapai target tujuan yang telah ditentukan

b. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar

Terdapat dorongan baik dari dalam maupun luar diri individu serta muncul kebutuhan dalam memahami dan mencari pengetahuan lebih lanjut.

c. Harapan dan cita-cita

Individu perlu memiliki harapan dan cita-cita masa depan untuk menciptakan tujuan dan memberikan sebuah arah bagi upaya belajar mereka serta dapat menjadi pendorong dalam usahanya dalam belajar.

d. Penghargaan dalam belajar

Penghargaan dalam belajar memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi belajar karena dengan memberikan penghargaan atau reward terhadap hasil belajar, individu akan merasa diakui atas prestasinya sehingga akan meningkatkan motivasi serta rasa percaya diri.

e. Kegiatan menarik dalam belajar

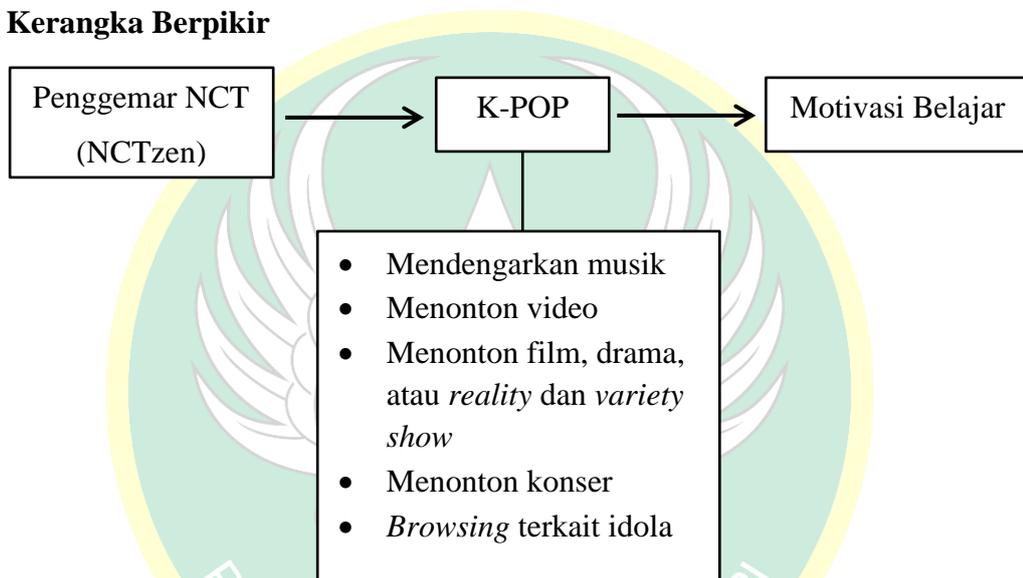
⁴¹ A. Muafiah Nasrah, "Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19," *Riset Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2020): 207–13.

Aktivitas pembelajaran yang menarik dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan dan dengan kegiatan kreatif dan interaktif dapat membantu individu menjadi lebih terlibat dan memahami apa yang sedang dipelajari.

f. Lingkungan belajar yang kondusif

Lingkungan belajar individu yang nyaman dan mendukung dapat menciptakan suasana yang memungkinkan individu berkonsentrasi dan belajar dengan baik sehingga dapat berkembang secara optimal.

D. Kerangka Berpikir



Gambar 1: Kerangka Berpikir

Penelitian Efektivitas K-Pop Terhadap Motivasi Belajar pada *NCTzen* Purwokerto dilakukan untuk melihat gambaran mengenai kegiatan responden terkait dengan K-Pop sebagai bentuk upaya dalam meningkatkan motivasi belajar. Peneliti mengambil subjek penelitian berupa salah satu komunitas penggemar *boy grup* di Purwokerto yaitu komunitas *NCTzen* Purwokerto dengan jumlah responden sebanyak 84 orang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen untuk menguji hubungan sebab-akibat antara dua atau lebih variable yaitu efektivitas K-Pop terhadap motivasi belajar. Metode pengumpulan dan analisis data dalam penelitian menggunakan statistik untuk

menguji hipotesis dan memperoleh kesimpulan yang valid. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah K-Pop efektif untuk dijadikan sebagai bahan dalam meningkatkan motivasi individu dalam belajar atau sebaliknya.

E. Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan suatu pernyataan awal yang mencoba menjawab permasalahan yang ingin diselesaikan melalui penelitian. Hipotesis ini dibuat berdasarkan pengetahuan, pengalaman, dan logika, serta nantinya akan diuji kebenarannya melalui penelitian yang sedang direncanakan. Adapun hasil dari hipotesis penelitian ini adalah:

Ho = Tidak ada perbedaan signifikan dalam motivasi belajar antara NCTzen Purwokerto dan kelompok yang tidak menyukai K-Pop.

Ha = Terdapat perbedaan signifikan dalam motivasi belajar antara NCTzen Purwokerto dan kelompok yang tidak menyukai K-Pop.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian sebab akibat yang hasilnya dapat digeneralisasikan, hasil penelitian berupa angka yang dianalisis dengan memakai statistik. Pendekatan penelitian kuantitatif melihat perilaku manusia dapat diprediksi secara objektif, nyata, dan dapat diukur. Penelitian yang dihasilkan tidak melenceng dari kondisi yang sebenarnya sehingga bersifat valid atau pasti, dikarenakan pendekatan ini menggunakan alat yang pasti valid, reliable, dan analisis statistik yang sesuai.⁴²

Adapun dalam penelitian ini data diperoleh dari responden yaitu penggemar *boy grup* NCT Purwokerto dan kelompok yang tidak menyukai K-Pop dengan menggunakan instrumen data berupa angket atau kuesioner. Responden menjawab pertanyaan yang tersedia baik itu pertanyaan tertutup maupun terbuka.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu jenis penelitian eksperimen. Jenis penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis, khususnya terkait dengan keterkaitan antara variabel bebas dengan variabel terikat dalam rangkaian penelitian.⁴³ Dalam hal ini, peneliti melakukan pengendalian dengan melakukan sejumlah perubahan pada variabel untuk mengamati bagaimana perubahan itu mempengaruhi variabel lain dan untuk melihat fenomena apa yang muncul akibat dari pengendalian tersebut.

⁴² Fausiah Nurlan, *Metodologi penelitian kuantitatif* (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2019).

⁴³ Sonny Eli Zaluchu, "Strategi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Di Dalam Penelitian Agama," *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili Dan Pembinaan Warga Jemaat* 4, no. 1 (2020): 28–38.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di komunitas NCTzen yang berada di Kota Purwokerto, Banyumas, Jawa Tengah. Dimulai pada bulan Februari sampai dengan bulan Maret 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi penelitian merupakan jumlah seluruh data objek atau subjek penelitian atau jumlah semua individu yang berada pada suatu daerah yang memiliki karakteristik tertentu.⁴⁴ Populasi dalam penelitian ini yaitu anggota komunitas NCTzen Purwokerto yang berjumlah 531 anggota.

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah sebagian dari jumlah populasi yang akan dijadikan sebagai wakil untuk subjek penelitian. Dalam pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan rumus slovin.⁴⁵ Adapun rumus slovin di bawah ini.

$$n = \frac{N}{1 + N \times e^2}$$

Keterangan :

n = Ukuran sampel

N = Populasi yang diteliti

e^2 = Presentase kesalahan pengambilan sampel yang diinginkan

Dari keterangan diatas maka dihasilkan sampel sebagai berikut.

N = 531 orang

e^2 = 10%

$$n = \frac{531}{1+531 (0,1)^2}$$

$$= \frac{531}{1+531 (0,01)}$$

⁴⁴ Dominikus D.U., *Metode penelitian kuantitatif* (Jakarta: Unika Atma, 2019).

⁴⁵ Agus P., Asbari, M., & Santoso, P. B. Pengaruh Kompetensi, Motivasi, Kepemimpinan, Komitmen dan Budaya Kerja Sistem Manajemen Integrasi Pada Industri Otomotif. *Jurnal Produktivitas: Jurnal Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Pontianak* 6, no. 2, (2019), 158-166.

$$\begin{aligned}
 &= \frac{531}{1+5,31} \\
 &= \frac{531}{6,31} \\
 &= 84,15
 \end{aligned}$$

Pada penelitian ini, jumlah populasi sebanyak 531 anggota dan presentase kesalahan peneliti menetapkan 10%. Jadi, sampel pada penelitian ini berjumlah 84 responden.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian yaitu suatu hal yang memiliki bentuk beragam untuk dipelajari yang ditentukan oleh peneliti, dan dari hal tersebut dihasilkan informasi yang kemudian akan diambil kesimpulan.⁴⁶ Berdasarkan penjelasan tersebut, guna mendukung penelitian, peneliti menggunakan dua variabel, yaitu.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas yaitu faktor yang menyebabkan perubahan atau memiliki pengaruh terhadap timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian eksperimen, variabel bebas merupakan variabel yang dimanipulasi oleh pelaku eksperimen.⁴⁷ Penelitian ini mengambil satu buah variabel bebas yaitu Efektivitas K-Pop.

Tabel 1: Indikator Penelitian Variabel X

No.	Variabel	Indikator	Deskripsi	Jumlah Item
1.	Efektivitas	Pencapaian tujuan	Memiliki rencana dalam mencapai tujuan	4
			Mampu menyelesaikan rencana sesuai dengan durasi yang telah ditentukan	
2.		Integrasi	Mampu membangun hubungan baru dengan	4

⁴⁶ Muslich Anshori dan Sri Iswati, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: edisi 1* (Surabaya: Airlangga University Press, 2019).

⁴⁷ Rifka Agustianti, et al., *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif* (Makassar: CV. Tohar Media, 2022).

			orang lain	
			Dapat mengambil hal positif dari orang sekitar	
3.		Adaptasi	Mampu beradaptasi dengan lingkungan baru	2
4.	Korean Pop (K-Pop)	Musik dan Dance	Mendalami musik K-Pop	6
			Tertarik mempelajari dance modern	
			Idola K-Pop memiliki bakat dalam menari dan menyanyi	
5.	Reality dan Variety Show		Menonton <i>reality</i> dan <i>variety show</i>	4
			Mampu mengambil hal positif dari kehidupan idola K-Pop	
6.	Drama dan Film		Mempelajari bahasa baru	3
			Mengambil hal positif dari drama dan film yang ditonton	
			Mampu mengontrol hasrat konsumtif	
Jumlah butir				23

2. Variabel Terikat

Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau menjadi hasil dampak dari variabel bebas. Variabel terikat tidak dimanipulasi tetapi variasinya diamati. Biasanya, variabel terikat adalah kondisi yang ingin diamati atau dicapai.⁴⁸ Penelitian ini mengambil satu buah variabel terikat yaitu motivasi belajar.

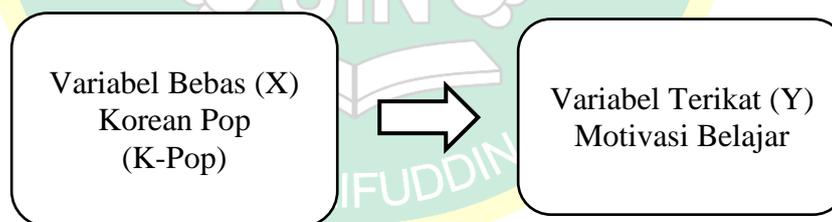
Tabel 2: Indikator Penelitian Variabel Y

No.	Variabel	Indikator	Deskripsi	Jumlah Item
1.	Motivasi	Hasrat dan keinginan	Memiliki keinginan untuk meraih hasil belajar terbaik	2

⁴⁸ Rifka Agustianti, et al., *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif* (Makassar: CV. Tohar Media, 2022).

	Belajar		Merencanakan kegiatan belajar secara rutin	
2.		Dorongan dan kebutuhan belajar	Tidak ragu bertanya Mampu mengerjakan tugas tepat waktu	2
3.		Harapan dan cita-cita	Tidak mudah putus asa dan tetap giat berusaha Memiliki gambaran jelas tentang tujuan yang ingin dicapai	2
4.		Penghargaan	Menghargai setiap proses yang dijalani Memiliki ambisi dalam berkompetisi	3
5.		Kegiatan menarik dalam belajar	Memiliki semangat dalam proses kegiatan belajar	1
6.		Lingkungan belajar	Lingkungan belajar yang mendukung	2
Jumlah butir				12

Jadi dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang digambarkan dalam sebuah pola di bawah ini.



Gambar 2: Variabel Penelitian

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Kuesioner atau Angket

Kuesioner atau angket adalah salah satu teknik dalam mengumpulkan data yang bertujuan untuk mendapatkan informasi pribadi atau informasi lain terkait dengan penelitian. Cara yang digunakan dalam pengumpulan data dengan menggunakan angket yaitu memberi beberapa

buah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden.⁴⁹ Pada penelitian ini peneliti menggunakan skala *Likert* untuk memudahkan responden dalam menjawab pertanyaan dan pernyataan. Skala *Likert* adalah metode pengukuran yang digunakan untuk menilai pandangan, sikap, atau pendapat seseorang atau sekelompok individu terhadap suatu peristiwa atau fenomena sosial.⁵⁰ Skala *Likert* memiliki dua jenis pertanyaan, yaitu pertanyaan bersifat positif untuk mengevaluasi skala yang mendukung, dan pertanyaan yang bersifat negatif untuk mengevaluasi skala yang menunjukkan kebalikannya atau aspek yang tidak diinginkan. Adapun alternatif jawaban yang digunakan dalam penelitian ini yaitu.

Tabel 3: Skor Skala *Likert*

No.	Skala	Nilai Positif	Nilai Negatif
1.	Sangat Tidak Setuju	1	4
2.	Tidak Setuju	2	3
3.	Setuju	3	2
4.	Sangat Setuju	4	1

2. Observasi

Observasi merupakan teknik dalam mengumpulkan data dengan cara melihat, memperhatikan, dan mengamati individu, subjek, atau objek yang akan diteliti. Hal yang diamati dapat berupa tingkah laku, kebiasaan, kegiatan, atau fenomena sosial lainnya.⁵¹ Observasi pada penelitian ini dilakukan secara partisipasi yaitu keikutsertaan subjek dalam penelitian. Observasi dilakukan secara langsung bertujuan untuk mendekatkan dan mengakrabkan diri dengan subjek agar dapat menghasilkan data yang diharapkan.

⁴⁹ Livia Amanda, Ferra Yanuar, and Dodi Devianto, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang," *Jurnal Matematika UNAND* 8, no. 1 (2019): 179.

⁵⁰ Viktor Handrianus Pranatawijaya et al., "Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online," *Jurnal Sains Dan Informatika* 5, no. 2 (2019): 128–137.

⁵¹ Budur A., & Alhamid, T. *Instrumen Pengumpulan Data*. (2019).

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu salah satu cara untuk mengumpulkan data dengan memakai dokumen berupa media visual maupun media tulis yang digunakan sebagai bukti dan data akurat terkait peristiwa atau kegiatan yang telah terjadi.⁵² Dokumentasi pada penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data dokumentasi yang berkaitan dengan responden berupa jumlah responden yang mengisi angket dan data angket.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data digunakan untuk meyakinkan data yang bersangkutan baik atau tidak dengan menguji data terlebih dahulu. Pengujian data-data yang dimaksud ialah sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk melihat kepastian alat ukur dalam mengukur suatu hal yang akan diukur. Validitas disebut sebagai utilitas. Maksudnya yaitu validitas merupakan seberapa banyak perbedaan yang didapatkan alat ukur menggambarkan perbedaan yang sesungguhnya diantara hal-hal yang diuji.⁵³ Alat pengukur yang dimaksud di sini merujuk kepada pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di kuesioner. Kuesioner dianggap valid apabila pertanyaan-pertanyaan yang ada didalamnya dapat secara kuat mencerminkan atau mengungkapkan hal-hal yang diukur oleh kuesioner.

Pengujian dihitung berdasarkan data kuesioner yang telah dibagikan pada media online yang terdiri atas 23 item pernyataan terkait dengan efektivitas *Korean Pop* (K-Pop) dan 12 item pernyataan terkait motivasi belajar. Hasil pengujian data ini diolah dengan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS *Statistics* 23 dengan memakai korelasi bivariate.

Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 0,05, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka valid, sebaliknya jika $> 0,05$ maka dinyatakan

⁵² Budur A., and Alhamid, T. Instrumen Pengumpulan Data. (2019).

⁵³ Nikolaus Duli, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa konsep dasar untuk penulisan skripsi & analisis data dengan SPSS* (Yogyakarta: Deepublish, 2019).

tidak valid. Untuk mengetahui nilai r_{tabel} pada signifikansi 0,05 dengan menggunakan rumus $df = N-2$. Dalam penelitian ini terdapat 33 responden, maka $df = 33-2 = 31$ dan dapat diketahui bahwa r_{tabel} urutan ke 31 yaitu sebesar 0,344. Dalam pengukuran validitas kriteria yang digunakan yaitu:

- a. Jika $(r_{hitung}) > (r_{tabel})$, maka pernyataan atau indikator dinyatakan valid.
- b. Jika $(r_{hitung}) < (r_{tabel})$, maka pernyataan atau indikator dinyatakan tidak valid.

Tabel 4: Hasil Uji Validitas Variabel X (Efektivitas K-Pop)

No.	Nilai R Hitung	Nilai R Tabel	Keterangan
1.	0,577	0,344	Valid
2.	0,559	0,344	Valid
3.	0,547	0,344	Valid
4.	0,399	0,344	Valid
5.	0,386	0,344	Valid
6.	0,350	0,344	Valid
7.	0,436	0,344	Valid
8.	0,430	0,344	Valid
9.	0,381	0,344	Valid
10.	0,138	0,344	Tidak Valid
11.	0,603	0,344	Valid
12.	0,653	0,344	Valid
13.	0,609	0,344	Valid
14.	0,402	0,344	Valid
15.	0,426	0,344	Valid
16.	0,553	0,344	Valid
17.	0,601	0,344	Valid
18.	0,459	0,344	Valid
19.	0,631	0,344	Valid
20.	0,286	0,344	Tidak Valid
21.	0,536	0,344	Valid

22.	0,600	0,344	Valid
23.	0,463	0,344	Valid

Tabel 5: Hasil Uji Validitas Variabel Y (Motivasi Belajar)

No.	Nilai R Hitung	Nilai R Tabel	Keterangan
1.	0,506	0,344	Valid
2.	0,395	0,344	Valid
3.	0,555	0,344	Valid
4.	0,625	0,344	Valid
5.	0,495	0,344	Valid
6.	0,637	0,344	Valid
7.	0,434	0,344	Valid
8.	0,532	0,344	Valid
9.	0,449	0,344	Valid
10.	0,539	0,344	Valid
11.	0,220	0,344	Tidak Valid
12.	0,447	0,344	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 35 item pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat 32 item pernyataan yang valid dan tiga item pernyataan yang tidak valid dengan jumlah r_{hitung} kurang dari 0,344. Maka tiga item pernyataan tersebut tidak dapat digunakan untuk pengambilan data selanjutnya. Artinya peneliti hanya dapat menggunakan 32 item pernyataan dari jumlah seluruh 35 item pernyataan.

Hasil akhir pernyataan item valid yang dapat digunakan untuk pengambilan data berjumlah 32 item.

Tabel 6: Hasil Akhir Pernyataan Item Variabel X

No.	Variabel	Indikator	Deskripsi	Jumlah Item
1.	Efektivitas	Pencapaian tujuan	Memiliki rencana dalam mencapai tujuan	4

			Mampu menyelesaikan rencana sesuai dengan durasi yang telah ditentukan	
2.		Integrasi	Mampu membangun hubungan baru dengan orang lain Dapat mengambil hal positif dari orang sekitar	4
3.		Adaptasi	Mampu beradaptasi dengan lingkungan baru	1
4.	<i>Korean Pop (K-Pop)</i>	Musik dan Dance	Mendalami musik K-Pop	6
			Tertarik mempelajari dance modern	
			Idola K-Pop memiliki bakat dalam menari dan menyanyi	
5.	<i>Reality dan Variety Show</i>		Menonton <i>reality</i> dan <i>variety show</i>	3
			Mampu mengambil hal positif dari kehidupan idola K-Pop	
6.	Drama dan Film		Mempelajari bahasa baru	3
			Mengambil hal positif dari drama dan film yang ditonton	
			Mampu mengontrol hasrat konsumtif	
Jumlah butir				21

Tabel 7: Hasil Akhir Pernyataan Item Variabel Y

No.	Variabel	Indikator	Deskripsi	Jumlah Item
1.	Motivasi Belajar	Hasrat dan keinginan	Memiliki keinginan untuk meraih hasil belajar terbaik	2
			Merencanakan kegiatan belajar secara rutin	
2.		Dorongan dan	Tidak ragu bertanya	2
			Mampu mengerjakan	

		kebutuhan belajar	tugas tepat waktu	
3.		Harapan dan cita-cita	Tidak mudah putus asa dan tetap giat berusaha	2
			Memiliki gambaran jelas tentang tujuan yang ingin dicapai	
4.		Penghargaan	Menghargai setiap proses yang dijalani	3
			Memiliki ambisi dalam berkompetisi	
5.		Kegiatan menarik dalam belajar	Memiliki semangat dalam proses kegiatan belajar	1
6.		Lingkungan belajar	Lingkungan belajar yang mendukung	2
Jumlah butir				12

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan uji statistik yang bertujuan untuk melihat kestabilan alat ukur jika dilakukan pengukuran secara berulang. Apabila setelah diukur berulang kali alat ukur menghasilkan hasil yang sama maka dapat dikatakan reliabel.⁵⁴ Pada penelitian ini untuk menguji reliabilitas menggunakan IBM SPSS *Statistics* 23 dengan menginterpretasikan nilai *Cronbach Alpha*. Peneliti membuat instrumen pernyataan sebanyak 35 butir dan mengambil 33 sampel dengan ketentuan instrumen dapat dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach Alpha* > 0,60. Kriteria dalam uji reliabilitas ditentukan oleh sebagai berikut:

- a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka variabel tersebut dinyatakan reliabel.
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka variabel tersebut dinyatakan tidak reliabel.

⁵⁴ Livia Amanda, Ferra Yanuar, and Dodi Devianto, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang," *Jurnal Matematika UNAND* 8, no. 1 (2019): 179.

Tabel 8: Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (Efektivitas K-Pop)**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,832	23

Tabel 9: Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y (Motivasi Belajar)**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,704	12

Berdasarkan tabel diatas, nilai *Cronbach Alpha* pada variabel efektivitas K-Pop (X) dan motivasi belajar (Y) lebih besar dari 0,60. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa variabel X dan Y dapat dinyatakan reliabel atau konsisten.

3. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial merupakan metode yang digunakan untuk memeriksa data sampel yang kemudian hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik ini dapat digunakan apabila pengambilan sampel dilakukan pada populasi yang jelas dan teknik pengambilannya secara random.⁵⁵ Statistik inferensial juga dikenal sebagai statistik induktif atau statistik penarik kesimpulan, karena statistik ini memungkinkan kesimpulan dibuat setelah melakukan pengolahan dan penyajian data dari sampel populasi.

4. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan proses pengujian yang diperlukan untuk mengetahui apakah distribusi data yang terkumpul berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak normal. Penelitian ini menggunakan uji *One Sample Kolmogrov Smirnov* dengan IBM SPSS *Statistics* 23.

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 148.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini yaitu:

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal
- b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal

5. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ditujukan untuk mengetahui apakah varian dalam sebuah populasi sama atau tidak. Uji homogenitas tidak perlu dilakukan apabila dua kelompok populasi atau lebih memiliki data varian yang sama besarnya, karena sudah dianggap homogen.⁵⁶ Pengujian ini dilakukan sebagai syarat sebelum melakukan uji *independent sample t-test*. Dasar pengambilan keputusan pada uji ini yaitu sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat dinyatakan homogen.
- b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka dapat dinyatakan tidak homogen.

6. Perhitungan Skor Skala Efektivitas K-Pop dan Motivasi Belajar

Perhitungan skor perolehan efektivitas K-Pop dan motivasi belajar diuraikan berdasarkan kriteria rentangan dengan menggunakan jarak interval. Rumus yang digunakan untuk menentukan interval kelas sebagai berikut.⁵⁷

$$C_i = \frac{R}{K}$$

Keterangan:

C_i : Interval kelas

R : Selisih skor tertinggi dengan skor terendah

K : Jumlah kelas

Kriteria interval dapat ditentukan sebagai berikut:

- a. Skor tertinggi variabel X : $4 \times 21 = 84$
- b. Skor tertinggi variabel Y : $4 \times 11 = 44$
- c. Skor terendah variabel X : $1 \times 21 = 21$
- d. Skor terendah variabel Y : $1 \times 11 = 11$

⁵⁶ Usmadi Usmadi, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)," *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 50–62.

⁵⁷ Nuryadi et al., *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), 28.

- e. Rentang variabel X : $84 - 21 = 63$
- f. Rentang variabel Y : $44 - 11 = 33$
- g. Jumlah kelas : 4
- h. Interval kelas X : $63 : 4 = 15,75$ dibulatkan menjadi 16
- i. Interval kelas Y : $33 : 4 = 8,25$ dibulatkan menjadi 8

Interval skor skala efektivitas K-Pop dan motivasi belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 10: Interval Skor Skala Efektivitas K-Pop

Interval	Kategori
21 – 37	Tidak Efektif
38 – 54	Kurang Efektif
55 – 71	Efektif
72 – 84	Sangat Efektif

Tabel 11: Interval Skor Skala Motivasi Belajar

Interval	Kategori
11 – 19	Sangat Rendah
20 – 28	Rendah
29 – 37	Tinggi
38 – 44	Sangat Tinggi

Hasil skor perolehan efektivitas K-Pop dan motivasi belajar kemudian dianalisis presentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Presentase\ skor = \frac{\sum skor\ perolehan}{\sum skor\ total} \times 100\%$$

7. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan prosedur logis dalam penelitian kuantitatif dengan menggunakan alat pengujian statistik yang hasilnya dapat menjadi

bahan penelitian selanjutnya.⁵⁸ Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *independent sample t-test*. Uji t ditujukan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh parsial dari satu atau lebih variabel independen terhadap variabel dependen dalam suatu penelitian. Uji t digunakan pada penelitian yang memiliki satu atau lebih variabel independen. Uji *independent sample t-test* merupakan salah satu uji t yang digunakan untuk menilai perbedaan dalam rata-rata antara dua populasi atau kelompok data yang tidak saling terkait.⁵⁹ Sebelum melakukan uji *independent sample t-test* terdapat uji prasyarat yang perlu dilakukan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Pengujian hipotesis menggunakan model *independent sample t-test* dengan menggunakan tingkat signifikansi 0,05. Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan dalam pengujian sebagai berikut.

- a. Jika nilai signifikansi > 0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak.
- b. Jika nilai signifikansi < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima.

Rumus uji *independent sample t-test* yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.⁶⁰

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 : Nilai rata-rata kelompok sampel pertama

\bar{X}_2 : Nilai rata-rata kelompok sampel kedua

n_1 : Jumlah kelompok sampel pertama

n_2 : Jumlah kelompok sampel kedua

s_1 : Simpangan baku kelompok sampel pertama

s_2 : Simpangan baku kelompok sampel kedua

⁵⁸ Jim Hoy Yam and Ruhayat Taufik, "Hipotesis Penelitian Kuantitatif," *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi* 3, no. 2 (2021): 96–102.

⁵⁹ Nuryadi, et al., hal. 108.

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 197.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Subjek Penelitian

1. Profil NCT

Neo Culture Technology atau yang disingkat dengan NCT merupakan boy grup asal Korea Selatan yang debut pada tahun 2016 dibawah naungan agensi SM *Entertainment*. NCT terkenal sebagai grup yang mempunyai keunikan tersendiri yaitu memiliki anggota dan *sub-unit* (grup cabang) yang tidak terbatas. Pada tahun 2024 NCT telah memiliki 27 anggota dengan enam sub-unit (grup cabang) yang berbeda, yaitu NCT U, NCT 127, NCT Dream, NCT WayV, NCT DoJaeJung, dan NCT Wish yang memiliki basis promosi yang berbeda-beda.

Pada tanggal 4 April 2016, NCT U menjadi *sub-unit* pertama NCT yang diperkenalkan oleh SM *Entertainment*, yang terdiri dari enam anggota. Pada tanggal 1 Juli 2016, SM mengumumkan NCT 127 menjadi *sub-unit* kedua yang debut dengan tujuh anggota dan akan berbasis di Seoul, Korea Selatan. Pada tanggal 18 Agustus 2016, *sub-unit* ketiga yang dikenalkan SM adalah NCT Dream dengan tujuh anggota dan akan berbasis di Korea Selatan. Pada tanggal 17 Januari 2019, SM secara resmi mendebutkan WayV sebagai sub-unit keempat dengan tujuh anggota yang berbasis di Tiongkok, Cina. NCT DoJaeJung merupakan sub-unit kelima yang resmi debut pada tanggal 17 April 2023, dengan tiga anggota. NCT Wish menjadi sub-unit terakhir yang diperkenalkan SM pada bulan Oktober 2023 dan resmi debut pada tanggal 21 Februari 2024 dengan enam anggota yang akan berbasis di Tokyo, Jepang.

2. Komunitas NCTzen Purwokerto

Pada tanggal 17 Juni 2017, NCT meresmikan NCTzen sebagai sebutan untuk nama penggemarnya. NCTzen merupakan gabungan dari kata NCT dan *Citizen*. Sementara itu, NCT juga memiliki panggilan lain untuk penggemarnya yaitu *Sijeuni* diambil dari bahasa Korea Selatan yang memiliki arti *seasons*, *Czens* atau musim. Warna hijau neon dapat

dikatakan sebagai representasi fandom NCT (NCTzen).

Komunitas penggemar NCT di Purwokerto dibentuk pada tanggal 26 Juli 2019, 3 tahun setelah NCT debut. Setelah 4 tahun, komunitas NCTzen Purwokerto telah memiliki anggota sebanyak 531 anggota termasuk dengan enam orang pengurus dan 3.276 pengikut di *instagram*. Komunitas ini dibentuk guna mempermudah penggemar NCT Purwokerto dalam berinteraksi, bertukar informasi seputar NCT, berbagi pengalaman, minat dan hobi. Komunitas NCTzen Purwokerto menggunakan media grup chat *whatsapp* dan *instagram* sebagai tempat bertukar informasi.

3. Data Responden

a. Data Penggemar NCTzen Purwokerto

1) Deskripsi Responden Berdasarkan Usia

Tabel 12: Responden NCTzen Berdasarkan Usia

Keterangan	Jumlah	Persentase (%)
14 – 18 tahun	16	19%
19 – 24 tahun	56	66,7%
> 25 tahun	12	14,3%
Total	84	100%

Sumber: Data primer yang diolah, 2024

2) Deskripsi Responden Berdasarkan Periode Menjadi Penggemar

Tabel 13: Responden NCTzen Berdasarkan Periode Penggemar

Keterangan	Jumlah	Persentase (%)
1 – 2 tahun	9	10,7%
3 – 5 tahun	34	40,5%
> 6 tahun	41	48,8%
Total	84	100%

Sumber: Data primer yang diolah, 2024

b. Data Non K-Pop (Bukan Penggemar K-Pop)

1) Deskripsi Responden Berdasarkan Usia

Tabel 14: Responden Non K-Pop Berdasarkan Usia

Keterangan	Jumlah	Persentase (%)
14 – 18 tahun	7	8,3%
19 – 24 tahun	75	89,3%
> 25 tahun	2	2,4%
Total	84	100%

Sumber: Data primer yang diolah, 2024

B. Hasil Penelitian

Pengujian dihitung berdasarkan data kuesioner yang telah dibagikan pada media online terhadap dua kelompok responden yaitu NCTzen (Penggemar NCT) dan non K-Pop (Bukan penggemar K-Pop). Kuesioner terdiri atas 21 item pernyataan terkait efektivitas *Korean Pop* (K-Pop) dan 11 item pernyataan terkait motivasi belajar. Hasil uji penelitian sebagai berikut.

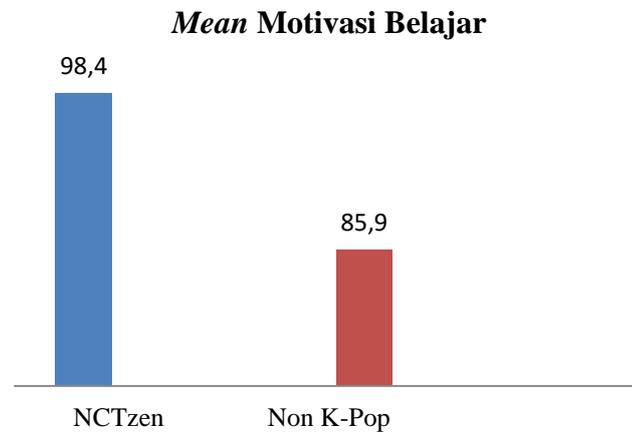
1. Analisis Statistik Inferensial

Tabel 15: Analisis Statistik Inferensial

Group Statistics

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Efektivitas K-Pop Terhadap Motivasi Belajar	NCTzen	84	98,4167	9,89975	1,08015
	Non K-Pop	84	85,9048	9,45454	1,03158

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) motivasi belajar pada NCTzen penyuka K-Pop adalah 98,4, sedangkan untuk nilai rata-rata (mean) pada kelompok yang tidak menyukai K-Pop sebesar 85,9. Sehingga hasil nilai rata-rata pada NCTzen > yang tidak menyukai K-Pop. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan K-Pop efektif untuk meningkatkan motivasi belajar.



Gambar 3: Perbandingan Mean Efektivitas K-Pop Terhadap Motivasi Belajar NCTzen dan Kelompok Non K-Pop

2. Uji Normalitas

Analisis uji normalitas data efektivitas K-Pop terhadap motivasi belajar pada NCTzen Purwokerto dinyatakan sebagai berikut.

Tabel 16: Uji Normalitas *One Sample Kolmogrov Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		84
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,51036820
Most Extreme Differences	Absolute	,051
	Positive	,051
	Negative	-,041
Test Statistic		,051
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel diatas diketahui bahwa nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai data berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas sebagai berikut.

Tabel 17: Uji Homogenitas**Test of Homogeneity of Variances**

Efektivitas K-Pop

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,224	1	166	,636

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi $0,636 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varian motivasi belajar pada penggemar NCT (NCTzen) dan yang tidak menyukai K-Pop (Non K-Pop) adalah sama atau homogen.

4. Hasil Angket Efektivitas K-Pop dan Motivasi Belajar NCTzen

Hasil angket pada penggemar NCT (NCTzen) yang telah terkena paparan K-Pop dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 18: Skor Kuesioner Efektivitas K-Pop NCTzen

No.	Responden	Skor	Kategori
1.	S	63	Efektif
2.	RN	69	Efektif
3.	FS	68	Efektif
4.	F	68	Efektif
5.	V	68	Efektif
6.	NF	60	Efektif
7.	RR	64	Efektif
8.	D	76	Sangat Efektif
9.	EL	54	Kurang Efektif
10.	O	33	Tidak Efektif
11.	PR	62	Efektif
12.	DH	66	Efektif
13.	ST	66	Efektif
14.	ZH	56	Efektif

15.	AM	68	Efektif
16.	HAP	57	Efektif
17.	ID	61	Efektif
18.	NU	64	Efektif
19.	H	53	Kurang Efektif
20.	AR	64	Efektif
21.	SQ	61	Efektif
22.	RM	64	Efektif
23.	SJ	57	Efektif
24.	RF	63	Efektif
25.	ASM	63	Efektif
26.	AF	73	Sangat Efektif
27.	A	59	Efektif
28.	TMP	65	Efektif
29.	IJ	76	Sangat Efektif
30.	TT	67	Efektif
31.	AS	62	Efektif
32.	AD	69	Efektif
33.	AN	64	Efektif
34.	AR	64	Efektif
35.	AFF	57	Efektif
36.	A	65	Efektif
37.	AI	55	Efektif
38.	FY	61	Efektif
39.	KF	72	Sangat Efektif
40.	II	65	Efektif
41.	AL	60	Efektif
42.	DW	72	Sangat Efektif
43.	D	65	Efektif
44.	DY	67	Efektif

45.	DD	66	Efektif
46.	DN	65	Efektif
47.	EN	61	Efektif
48.	EA	72	Sangat Efektif
49.	DA	71	Efektif
50.	DT	75	Sangat Efektif
51.	FP	67	Efektif
52.	FD	65	Efektif
53.	ANN	69	Efektif
54.	GY	73	Sangat Efektif
55.	JI	69	Efektif
56.	IB	73	Sangat Efektif
57.	YL	66	Efektif
58.	NN	70	Efektif
59.	HS	73	Sangat Efektif
60.	M	69	Efektif
61.	ML	71	Efektif
62.	MY	78	Sangat Efektif
63.	AM	70	Efektif
64.	NR	69	Efektif
65.	NI	76	Sangat Efektif
66.	PE	70	Efektif
67.	MLA	62	Efektif
68.	L	64	Efektif
69.	NO	69	Efektif
70.	YS	69	Efektif
71.	EDA	74	Sangat Efektif
72.	VY	63	Efektif
73.	NAY	68	Efektif
74.	AL	58	Efektif

75.	NW	63	Efektif
76.	RA	70	Efektif
77.	DI	67	Efektif
78.	RD	61	Efektif
79.	SW	69	Efektif
80.	SK	65	Efektif
81.	HC	77	Sangat Efektif
82.	SF	73	Sangat Efektif
83.	FDK	62	Efektif
84.	M	72	Sangat Efektif
	Skor Terendah	33	
	Skor Tertinggi	78	
	Total	5.530	
	Mean	65,8	

Sumber: Data primer yang diolah, 2024

Tabel 19: Skor Kuesioner Motivasi Belajar NCTzen

No.	Responden	Skor	Kategori
1.	S	31	Tinggi
2.	RN	38	Sangat Tinggi
3.	FS	35	Tinggi
4.	FH	30	Tinggi
5.	V	39	Sangat Tinggi
6.	NF	35	Tinggi
7.	RR	30	Tinggi
8.	D	37	Tinggi
9.	EL	32	Tinggi
10.	O	25	Rendah
11.	PR	25	Rendah
12.	DH	39	Sangat Tinggi
13.	ST	29	Tinggi

14.	ZH	27	Rendah
15.	AM	32	Tinggi
16.	HAP	36	Tinggi
17.	ID	26	Rendah
18.	NU	34	Tinggi
19.	H	27	Rendah
20.	AR	26	Rendah
21.	SQ	33	Tinggi
22.	RM	31	Tinggi
23.	SJ	30	Tinggi
24.	RF	28	Rendah
25.	ASM	29	Tinggi
26.	AF	36	Tinggi
27.	A	28	Rendah
28.	TMP	40	Sangat Tinggi
29.	IJ	36	Tinggi
30.	TT	27	Rendah
31.	AS	35	Tinggi
32.	AD	32	Tinggi
33.	AN	36	Tinggi
34.	AR	31	Tinggi
35.	AFF	31	Tinggi
36.	A	33	Tinggi
37.	AI	17	Sangat Rendah
38.	FY	25	Rendah
39.	KF	34	Tinggi
40.	II	31	Tinggi
41.	AL	29	Tinggi
42.	DW	33	Tinggi
43.	D	29	Tinggi

44.	DY	29	Tinggi
45.	DD	30	Tinggi
46.	DN	37	Tinggi
47.	EN	30	Tinggi
48.	EA	36	Tinggi
49.	DA	35	Tinggi
50.	DT	40	Sangat Tinggi
51.	FP	34	Tinggi
52.	FD	31	Tinggi
53.	ANN	34	Tinggi
54.	GY	34	Tinggi
55.	JI	29	Tinggi
56.	IB	42	Sangat Tinggi
57.	YL	34	Tinggi
58.	NN	38	Sangat Tinggi
59.	HS	34	Tinggi
60.	M	34	Tinggi
61.	ML	38	Sangat Tinggi
62.	MY	40	Sangat Tinggi
63.	AM	36	Tinggi
64.	NR	32	Tinggi
65.	NI	31	Tinggi
66.	PE	34	Tinggi
67.	MLA	31	Tinggi
68.	L	35	Tinggi
69.	NO	37	Tinggi
70.	YS	35	Tinggi
71.	EDA	34	Tinggi
72.	VY	29	Tinggi
73.	NAY	37	Tinggi

74.	AL	31	Tinggi
75.	NW	29	Tinggi
76.	RA	32	Tinggi
77.	DI	30	Tinggi
78.	RD	32	Tinggi
79.	SW	33	Tinggi
80.	SK	28	Rendah
81.	HC	39	Sangat Tinggi
82.	SF	38	Sangat Tinggi
83.	FDK	28	Rendah
84.	M	40	Sangat Tinggi
	Skor Terendah	17	
	Skor Tertinggi	42	
	Total	2.737	
	Mean	32,6	

Sumber: Data primer yang diolah, 2024

Berdasarkan tabel 18 dan 19 di atas menunjukkan bahwa skor kuesioner efektivitas K-Pop pada NCTzen yang telah terkena paparan K-Pop, yaitu skor terendah sebesar 33, skor tertinggi sebesar 78, skor total sebesar 5.530, dan skor *mean* 65,8. Sedangkan untuk kuesioner motivasi belajar yaitu skor terendah sebesar 17, skor tertinggi sebesar 42, skor total sebesar 2.737, dan skor mean sebesar 32,6.

Dengan demikian, diperoleh frekuensi dan persentase hasil kuesioner efektivitas K-Pop dan motivasi belajar pada tabel berikut.

Tabel 20: Frekuensi dan Persentase Hasil Kuesioner Efektivitas K-Pop NCTzen

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	21 – 37	Tidak Efektif	1	1,2%
2.	38 – 54	Kurang Efektif	2	2,4%
3.	55 – 71	Efektif	65	77,4%

4.	72 – 84	Sangat Efektif	16	19%
Jumlah			84	100%

Sumber: Data primer yang diolah, 2024

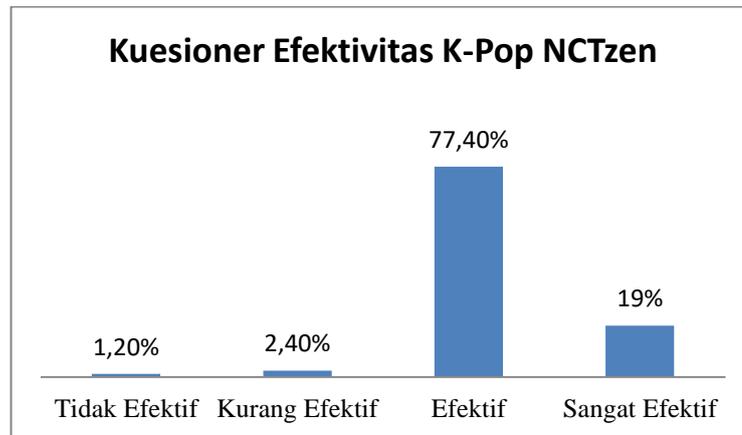
Tabel 21: Frekuensi dan Persentase Hasil Kuesioner Motivasi Belajar NCTzen

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	11 – 19	Sangat Rendah	1	1,2%
2.	20 – 28	Rendah	12	14,3%
3.	29 – 37	Tinggi	59	70,2%
4.	38 – 44	Sangat Tinggi	12	14,3%
Jumlah			84	100%

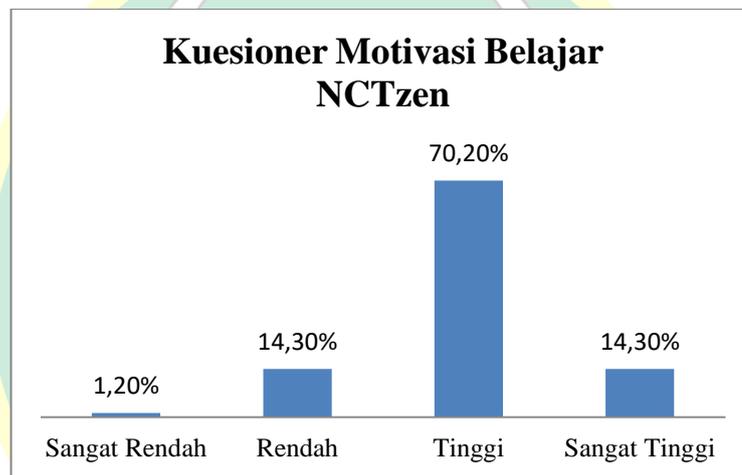
Sumber: Data primer yang diolah, 2024

Berdasarkan tabel 20 di atas menunjukkan bahwa efektivitas K-Pop NCTzen untuk kategori tidak efektif sebanyak 1 penggemar persentase 1,2%, kategori kurang efektif sebanyak 2 penggemar persentase 2,4%, kategori efektif sebanyak 65 penggemar persentase 77,4%, dan kategori sangat efektif sebanyak 16 penggemar persentase 19%. Sedangkan, berdasarkan tabel 21 di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar NCTzen pada kategori sangat rendah sebanyak 1 penggemar persentase 1,2%, kategori rendah sebanyak 12 penggemar persentase 14,3%, kategori tinggi sebanyak 59 penggemar persentase 70,2%, dan kategori sangat tinggi sebanyak 12 penggemar persentase 14,3%. Hasil kuesioner NCTzen tersebut menunjukkan bahwa 70,2% NCTzen menganggap bahwa K-Pop efektif dan 14,3% sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar.

Data hasil kuesioner NCTzen dapat dilihat pada gambar 4 dan 5 di bawah ini.



Gambar 4: Efektivitas K-Pop NCTzen



Gambar 5: Motivasi Belajar NCTzen

5. Hasil Angket Efektivitas K-Pop dan Motivasi Belajar Kelompok Yang Tidak Menyukai K-Pop (Non K-Pop)

Hasil angket pada kelompok yang tidak menyukai K-Pop dan tidak terkena paparan K-Pop dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 22: Skor Kuesioner Efektivitas K-Pop Kelompok Non K-Pop

No.	Responden	Skor	Kategori
1.	SS	63	Efektif
2.	FN	53	Kurang Efektif
3.	MT	59	Efektif

4.	AY	45	Kurang Efektif
5.	JN	52	Kurang Efektif
6.	AJ	59	Efektif
7.	C	51	Kurang Efektif
8.	UF	64	Efektif
9.	SL	51	Kurang Efektif
10.	ZW	56	Efektif
11.	NN	53	Kurang Efektif
12.	RM	45	Kurang Efektif
13.	F	62	Efektif
14.	FR	50	Kurang Efektif
15.	A	53	Kurang Efektif
16.	MG	54	Kurang Efektif
17.	ZJ	50	Kurang Efektif
18.	SK	54	Kurang Efektif
19.	ZEM	56	Efektif
20.	AS	52	Kurang Efektif
21.	DL	61	Efektif
22.	FK	53	Kurang Efektif
23.	SE	64	Efektif
24.	IP	52	Kurang Efektif
25.	KN	51	Kurang Efektif
26.	A	52	Kurang Efektif
27.	KH	54	Kurang Efektif
28.	SAP	56	Efektif
29.	JN	57	Efektif
30.	ALY	55	Efektif
31.	DH	44	Kurang Efektif
32.	BA	54	Kurang Efektif
33.	IAI	56	Efektif

34.	ANA	57	Efektif
35.	NM	52	Kurang Efektif
36.	LD	65	Efektif
37.	NF	43	Kurang Efektif
38.	NN	48	Kurang Efektif
39.	ANK	54	Kurang Efektif
40.	LK	59	Efektif
41.	MF	54	Kurang Efektif
42.	RZ	57	Efektif
43.	MH	42	Kurang Efektif
44.	MU	45	Kurang Efektif
45.	UL	52	Kurang Efektif
46.	SF	57	Efektif
47.	ZIE	44	Kurang Efektif
48.	DW	66	Efektif
49.	AR	46	Kurang Efektif
50.	PT	39	Kurang Efektif
51.	AFF	59	Efektif
52.	AH	61	Efektif
53.	FS	51	Kurang Efektif
54.	UM	71	Efektif
55.	FDP	51	Kurang Efektif
56.	DA	56	Efektif
57.	NIL	48	Kurang Efektif
58.	SKH	61	Efektif
59.	SAF	43	Kurang Efektif
60.	BSB	41	Kurang Efektif
61.	AT	68	Efektif
62.	RDL	46	Kurang Efektif
63.	SAN	64	Efektif

64.	ANN	51	Kurang Efektif
65.	AJI	50	Kurang Efektif
66.	FT	40	Kurang Efektif
67.	NS	54	Kurang Efektif
68.	LIA	46	Kurang Efektif
69.	SI	51	Kurang Efektif
70.	SCI	42	Kurang Efektif
71.	ANT	60	Efektif
72.	D	57	Efektif
73.	GI	60	Efektif
74.	YS	60	Efektif
75.	KHA	53	Kurang Efektif
76.	SFI	53	Kurang Efektif
77.	ARM	47	Kurang Efektif
78.	N	81	Sangat Efektif
79.	LR	44	Kurang Efektif
80.	MEL	43	Kurang Efektif
81.	SV	49	Kurang Efektif
82.	AN	52	Kurang Efektif
83.	Q	58	Efektif
84.	RD	59	Efektif
	Skor Terendah	39	
	Skor Tertinggi	81	
	Total	4.501	
	Mean	53,6	

Sumber: Data primer yang diolah, 2024

Tabel 23: Skor Kuesioner Motivasi Belajar Kelompok Non K-Pop

No.	Nama / Inisial Responden	Skor	Kategori
1.	SS	37	Tinggi
2.	FN	31	Tinggi

3.	MT	32	Tinggi
4.	AY	32	Tinggi
5.	JN	33	Tinggi
6.	AJ	31	Tinggi
7.	C	27	Rendah
8.	UF	31	Tinggi
9.	SL	31	Tinggi
10.	ZW	35	Tinggi
11.	NN	33	Tinggi
12.	RM	31	Tinggi
13.	F	32	Tinggi
14.	FR	33	Tinggi
15.	A	29	Tinggi
16.	MG	32	Tinggi
17.	ZJ	37	Tinggi
18.	SK	29	Tinggi
19.	ZEM	30	Tinggi
20.	AS	41	Sangat Tinggi
21.	DL	34	Tinggi
22.	FK	33	Tinggi
23.	SE	32	Tinggi
24.	IP	37	Tinggi
25.	KN	38	Sangat Tinggi
26.	A	32	Tinggi
27.	KH	29	Tinggi
28.	SAP	32	Tinggi
29.	JN	38	Sangat Tinggi
30.	ALY	36	Tinggi
31.	DH	30	Tinggi
32.	BA	34	Tinggi

33.	IAI	29	Tinggi
34.	ANA	34	Tinggi
35.	NM	31	Tinggi
36.	LD	24	Rendah
37.	NF	28	Rendah
38.	NN	35	Tinggi
39.	ANK	32	Tinggi
40.	LK	35	Tinggi
41.	MF	44	Sangat Tinggi
42.	RZ	36	Tinggi
43.	MH	30	Tinggi
44.	MU	35	Tinggi
45.	UL	27	Rendah
46.	SF	29	Tinggi
47.	ZIE	30	Tinggi
48.	DW	37	Tinggi
49.	AR	35	Tinggi
50.	PT	33	Tinggi
51.	AFF	38	Sangat Tinggi
52.	AH	21	Rendah
53.	FS	31	Tinggi
54.	UM	28	Rendah
55.	FDP	32	Tinggi
56.	DA	33	Tinggi
57.	NIL	27	Rendah
58.	SKH	39	Sangat Tinggi
59.	SAF	33	Tinggi
60.	BSB	22	Rendah
61.	AT	36	Tinggi
62.	RDL	28	Rendah

63.	SAN	32	Tinggi
64.	ANN	31	Tinggi
65.	AJI	33	Tinggi
66.	FT	26	Rendah
67.	NS	35	Tinggi
68.	LIA	29	Tinggi
69.	SI	35	Tinggi
70.	SCI	24	Rendah
71.	ANT	32	Tinggi
72.	D	31	Tinggi
73.	GI	33	Tinggi
74.	YS	38	Sangat Tinggi
75.	KHA	33	Tinggi
76.	SFI	28	Rendah
77.	ARM	29	Tinggi
78.	N	38	Sangat Tinggi
79.	LR	35	Tinggi
80.	MEL	29	Tinggi
81.	SV	33	Tinggi
82.	AN	32	Tinggi
83.	Q	37	Tinggi
84.	RD	38	Sangat Tinggi
	Skor Terendah	21	
	Skor Tertinggi	44	
	Total	2.715	
	Mean	32,3	

Sumber: Data primer yang diolah, 2024

Berdasarkan tabel 22 dan 23 di atas menunjukkan bahwa skor kuesioner efektivitas K-Pop pada kelompok yang tidak menyukai dan tidak terkena paparan K-Pop, yaitu skor terendah sebesar 21, skor tertinggi

sebesar 81, skor total sebesar 4.501, dan skor *mean* sebesar 53,6. Sedangkan, untuk skor kuesioner motivasi belajar yaitu skor terendah sebesar 21, skor tertinggi sebesar 44, skor total sebesar 2.715, dan skor *mean* sebesar 32,3.

Dengan demikian, diperoleh frekuensi dan persentase hasil kuesioner efektivitas K-Pop dan motivasi belajar pada tabel berikut.

Tabel 24: Frekuensi dan Persentase Hasil Kuesioner Efektivitas K-Pop Kelompok Non K-Pop

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	21 – 37	Tidak Efektif	0	0%
2.	38 – 54	Kurang Efektif	51	60,7%
3.	55 – 71	Efektif	32	38,1%
4.	72 – 84	Sangat Efektif	1	1,2%
Jumlah			84	100%

Sumber: Data primer yang diolah, 2024

Tabel 25: Frekuensi dan Persentase Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Kelompok Non K-Pop

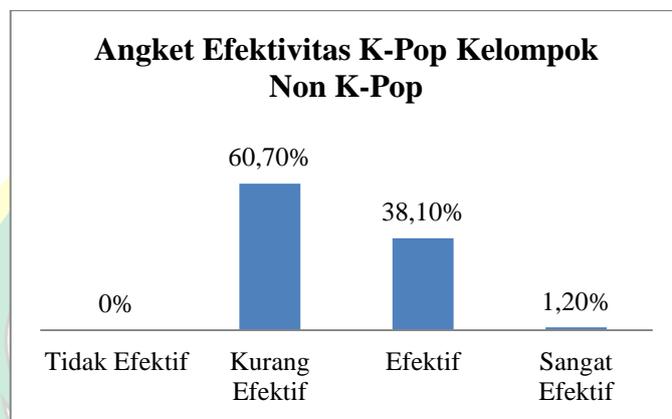
No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	11 – 19	Sangat Rendah	0	0%
2.	20 – 28	Rendah	12	14,3%
3.	29 – 37	Tinggi	63	75%
4.	38 – 44	Sangat Tinggi	9	10,7%
Jumlah			84	100%

Sumber: Data primer yang diolah, 2024

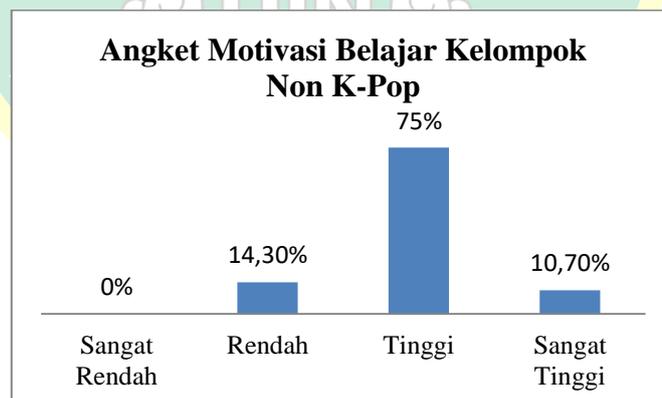
Berdasarkan tabel 24 di atas menunjukkan bahwa efektivitas K-Pop kelompok yang tidak menyukai K-Pop untuk kategori tidak efektif sebanyak 0%, kategori kurang efektif sebanyak 51 orang persentase 60,7%, kategori efektif sebanyak 32 orang persentase 38,1%, dan kategori sangat efektif sebanyak 1 orang persentase 1,2%. Sedangkan, berdasarkan tabel 25 di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar kelompok yang tidak

menyukai K-Pop pada kategori sangat rendah sebanyak 0%, kategori rendah sebanyak 12 orang persentase 14,3%, kategori tinggi sebanyak 63 orang persentase 75%, dan kategori sangat tinggi sebanyak 9 orang persentase 10,7%. Hasil kuesioner kelompok yang tidak menyukai K-Pop tersebut menunjukkan bahwa 38,1% orang menganggap bahwa K-Pop efektif dalam meningkatkan motivasi belajar.

Data hasil angket kelompok yang tidak menyukai K-Pop dapat dilihat pada gambar 6 dan 7 di bawah ini.



Gambar 6: Efektivitas K-Pop Kelompok non K-Pop



Gambar 7: Motivasi Belajar Kelompok non K-Pop

6. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas, data dinyatakan normal dan homogen artinya data penelitian menunjukkan data

parametrik sehingga telah memenuhi syarat untuk dilakukan uji *independent sample t-test*.

Pada bab sebelumnya telah dijelaskan bahwa peneliti membuat hipotesis alternatif (H_a), yang menyatakan terdapat perbedaan signifikan dalam motivasi belajar antara NCTzen Purwokerto dan kelompok yang tidak menyukai K-Pop. Kemudian hipotesis nol (H_0), yang menyatakan tidak terdapat perbedaan signifikan dalam motivasi belajar antara NCTzen Purwokerto dan kelompok yang tidak menyukai K-Pop.

Untuk mengetahui hipotesis tersebut diterima atau ditolak maka penting dilakukan uji *independent sample t-test* pada kelompok responden NCTzen dan responden yang tidak menyukai K-Pop. Hasil uji *independent sample t-test* sebagai berikut.

Tabel 26: Uji *independent sample t-test*

Independent Samples Test							
t-test for Equality of Means							
T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
					Lower	Upper	
8,377	166	,000	12,51190	1,49361	9,56298	15,46083	
8,377	165,650	,000	12,51190	1,49361	9,56294	15,46087	

Hasil dari tabel di atas menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara NCTzen Purwokerto dan kelompok yang tidak menyukai K-Pop, motivasi belajar NCTzen lebih tinggi dari kelompok yang tidak menyukai K-Pop artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

C. Analisis dan Pembahasan

Efektivitas K-Pop dalam meningkatkan motivasi belajar dapat diketahui melalui perbandingan skor kuesioner NCTzen dan kelompok yang tidak menyukai K-Pop (non K-Pop) pada tabel 27 di bawah ini.

Tabel 27: Perbandingan Skor Kuesioner Efektivitas K-Pop dan Motivasi Belajar

No.	NCTzen			Non K-Pop		
	Responden	Efektivitas K-Pop	Motivasi Belajar	Responden	Efektivitas K-Pop	Motivasi Belajar
1.	S	63	31	SS	63	37
2.	RN	69	38	FN	53	31
3.	FS	68	35	MT	59	32
4.	F	68	30	AY	45	32
5.	V	68	39	JN	52	33
6.	NF	60	35	AJ	59	31
7.	RR	64	30	C	51	27
8.	D	76	37	UF	64	31
9.	EL	54	32	SL	51	31
10.	O	33	25	ZW	56	35
11.	PR	62	25	NN	53	33
12.	DH	66	39	RM	45	31
13.	ST	66	29	F	62	32
14.	ZH	56	27	FR	50	33
15.	AM	68	32	A	53	29
16.	HAP	57	36	MG	54	32
17.	ID	61	26	ZJ	50	37
18.	NU	64	34	SK	54	29
19.	H	53	27	ZEM	56	30
20.	AR	64	26	AS	52	41
21.	SQ	61	33	DL	61	34
22.	RM	64	31	FK	53	33
23.	SJ	57	30	SE	64	32
24.	RF	63	28	IP	52	37
25.	ASM	63	29	KN	51	38

26.	AF	73	36	A	52	32
27.	A	59	28	KH	54	29
28.	TMP	65	40	SAP	56	32
29.	IJ	76	36	JN	57	38
30.	TT	67	27	ALY	55	36
31.	AS	62	35	DH	44	30
32.	AD	69	32	BA	54	34
33.	AN	64	36	IAI	56	29
34.	AR	64	31	ANA	57	34
35.	AFF	57	31	NM	52	31
36.	A	65	33	LD	65	24
37.	AI	55	17	NF	43	28
38.	FY	61	25	NN	48	35
39.	KF	72	34	ANK	54	32
40.	II	65	31	LK	59	35
41.	AL	60	29	MF	54	44
42.	DW	72	33	RZ	57	36
43.	D	65	29	MH	42	30
44.	DY	67	29	MU	45	35
45.	DD	66	30	UL	52	27
46.	DN	65	37	SF	57	29
47.	EN	61	30	ZIE	44	30
48.	EA	72	36	DW	66	37
49.	DA	71	35	AR	46	35
50.	DT	75	40	PT	39	33
51.	FP	67	34	AFF	59	38
52.	FD	65	31	AH	61	21
53.	ANN	69	34	FS	51	31
54.	GY	73	34	UM	71	28
55.	JI	69	29	FDP	51	32

56.	IB	73	42	DA	56	33
57.	YL	66	34	NIL	48	27
58.	NN	70	38	SKH	61	39
59.	HS	73	34	SAF	43	33
60.	M	69	34	BSB	41	22
61.	ML	71	38	AT	68	36
62.	MY	78	40	RDL	46	28
63.	AM	70	36	SAN	64	32
64.	NR	69	32	ANN	51	31
65.	NI	76	31	AJI	50	33
66.	PE	70	34	FT	40	26
67.	MLA	62	31	NS	54	35
68.	L	64	35	LIA	46	29
69.	NO	69	37	SI	51	35
70.	YS	69	35	SCI	42	24
71.	EDA	74	34	ANT	60	32
72.	VY	63	29	D	57	31
73.	NAY	68	37	GI	60	33
74.	AL	58	31	YS	60	38
75.	NW	63	29	KHA	53	33
76.	RA	70	32	SFI	53	28
77.	DI	67	30	ARM	47	29
78.	RD	61	32	N	81	38
79.	SW	69	33	LR	44	35
80.	SK	65	28	MEL	43	29
81.	HC	77	39	SV	49	33
82.	SF	73	38	AN	52	32
83.	FDK	62	28	Q	58	37
84.	M	72	40	RD	59	38
	Skor	33	17	Skor	39	21

	Terendah			Terendah		
	Skor Tertinggi	78	42	Skor Tertinggi	81	44
	Total	5.530	2.737	Total	4.501	2.715
	Mean	65,8	32,6	Mean	53,6	32,3

Sumber: Data primer yang diolah, 2024

Berdasarkan tabel 27 di atas menunjukkan hasil perhitungan kuesioner NCTzen dan kelompok yang tidak menyukai K-Pop. Skor rata-rata kuesioner efektivitas K-Pop dan motivasi belajar pada NCTzen yaitu 65,8 dan 32,6, sedangkan pada kelompok yang tidak menyukai K-Pop yaitu 53,6 dan 32,3. Berdasarkan skor rata-rata tersebut, motivasi belajar pada kedua kelompok tersebut masuk dalam kategori tinggi yaitu sebesar 32,6 pada NCTzen dan 32,3 pada kelompok yang tidak menyukai K-Pop. Skor rata-rata motivasi belajar pada NCTzen lebih besar dibanding kelompok yang tidak menyukai K-Pop.

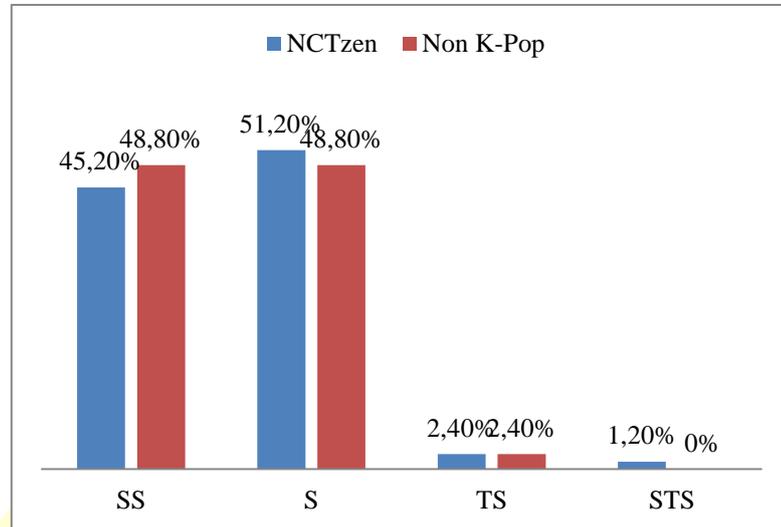
Berdasarkan skor rata-rata pada kedua kelompok, maka K-Pop efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dengan melihat skor rata-rata yang tinggi pada NCTzen. Adapun penjelasan lebih lanjut terkait efektivitas K-Pop terhadap motivasi belajar adalah sebagai berikut.

1. Analisis Item

Pengambilan data dilakukan dengan mengambil 84 responden NCTzen dan 84 responden kelompok yang tidak menyukai K-Pop dengan jumlah item pernyataan sebanyak 21 item pernyataan terkait efektivitas K-Pop dan 11 item pernyataan motivasi belajar. Dengan demikian, hasil kuesioner per item pernyataan dijelaskan dibawah ini.

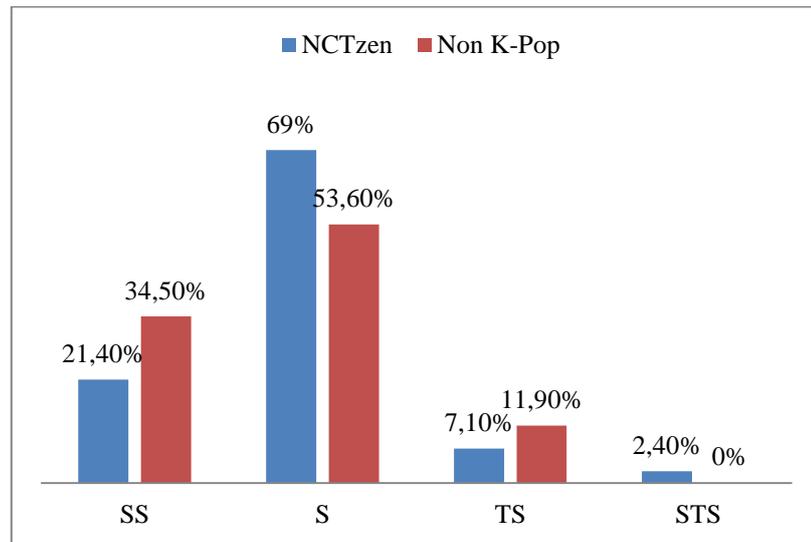
a. Efektivitas K-Pop

1) Pencapaian Tujuan



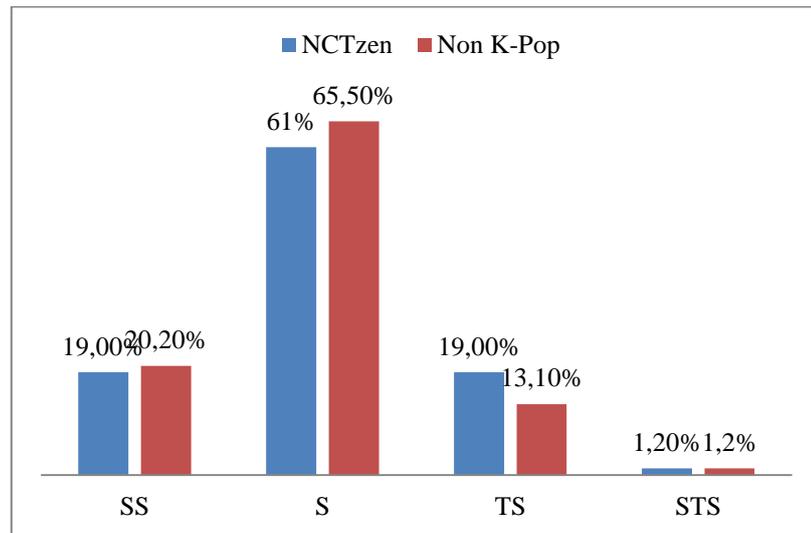
Gambar 8: Saya Mengerti Apa Yang Harus Saya Lakukan Untuk Mencapai Tujuan Yang Telah Ditetapkan

Berdasarkan data pada gambar 8 di atas terdapat 45,2% NCTzen dan 48,8% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 51,2% NCTzen dan 48,8% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 2,4% NCTzen dan orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 1,2% NCTzen memilih sangat tidak setuju. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa lebih dari 95% responden telah memiliki rencana dalam mencapai tujuan.



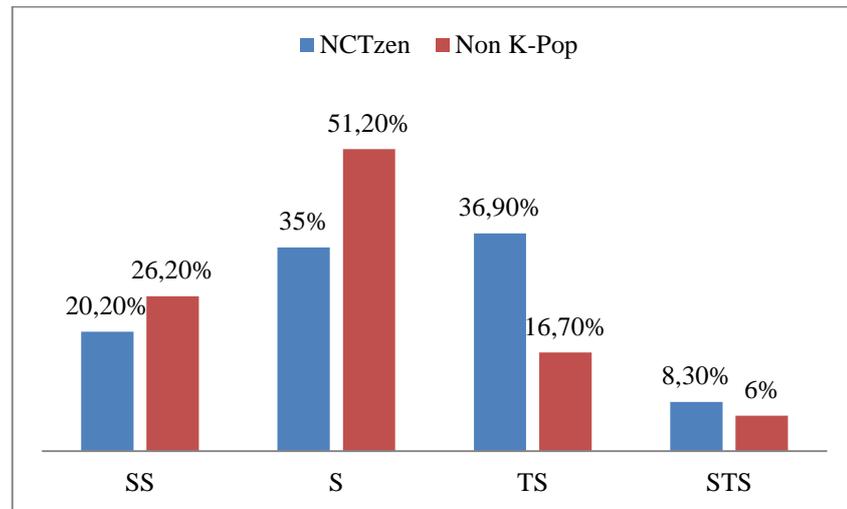
Gambar 9: Saya Mampu Menyelesaikan Rencana Sesuai Dengan Jangka Waktu Yang Ditentukan

Berdasarkan data pada gambar 9 di atas terdapat 21,4% NCTzen dan 34,5% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 69% NCTzen dan 53,6% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 7,1% NCTzen dan 11,9% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 2,4% NCTzen memilih sangat tidak setuju. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa lebih dari 90% NCTzen dan 88% mampu menyelesaikan rencana dengan tepat waktu.



Gambar 10: Saya Mampu Menangkap Pelajaran Atau Hal-Hal Baru Dengan Cepat

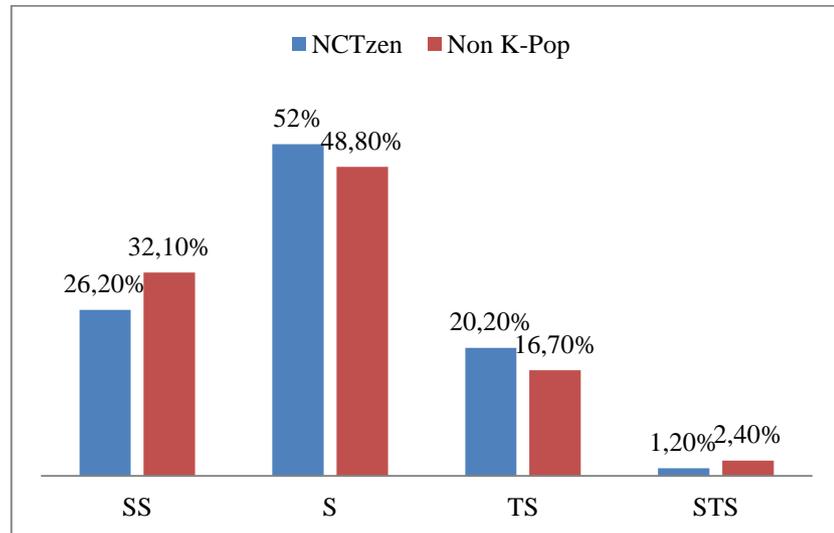
Berdasarkan data pada gambar 10 di atas terdapat 19% NCTzen dan 20,2% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 61% NCTzen dan 65,5% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 19% NCTzen dan 13,1% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 1,2% NCTzen dan orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa lebih dari 80% responden cepat dalam menangkap pelajaran, sedangkan 20% responden lainnya merasa kesulitan dalam menangkap pelajaran.



Gambar 11: Saya Kerap Merasa Sulit Berkonsentrasi Karena Adanya Distraksi Dari Hiburan Di Sekitar

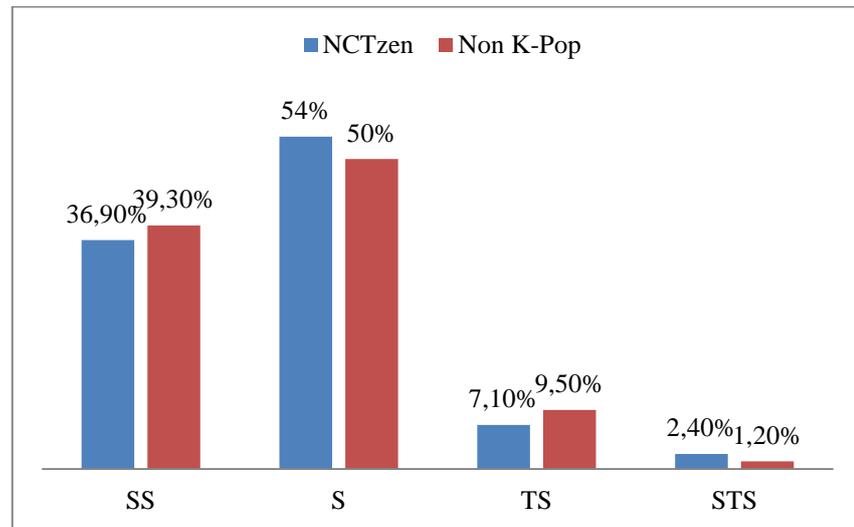
Berdasarkan data pada gambar 11 di atas terdapat 20,2% NCTzen dan 26,2% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 35% NCTzen dan 51,2% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 36,9% NCTzen dan 16,7% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 8,3 % NCTzen dan 6% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa lebih dari 50% NCTzen dan 75% orang yang tidak menyukai K-Pop memiliki masalah dalam berkonsentrasi, sedangkan 45% NCTzen dan 22% orang yang tidak menyukai K-Pop memiliki fokus yang tinggi.

2) Integrasi



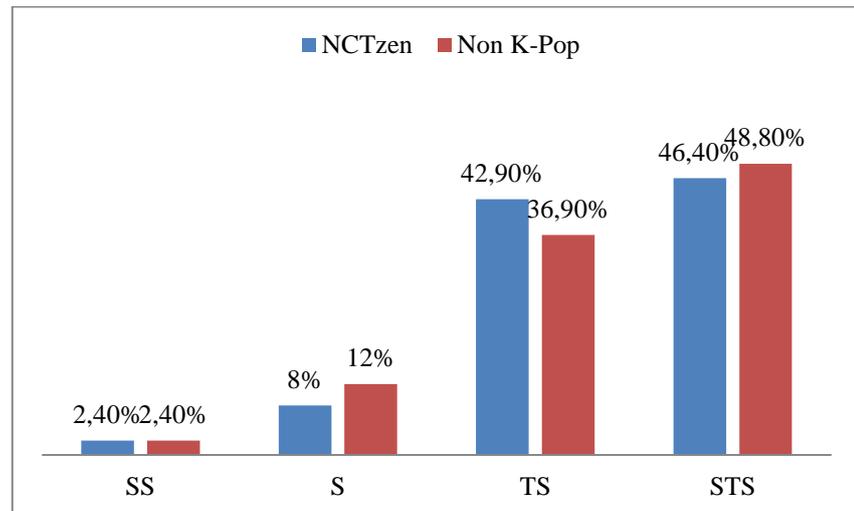
Gambar 12: Saya Senang Membangun Hubungan Baru Dengan Orang Lain

Berdasarkan data pada gambar 12 di atas terdapat 26,2% NCTzen dan 32,1% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 52% NCTzen dan 48,8% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 20,2% NCTzen dan 16,7% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 1,2% NCTzen dan 2,4% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 78% NCTzen dan 80% orang yang tidak menyukai K-Pop senang dalam berinteraksi dan membangun relasi baru. Sedangkan, 20% NCTzen dan orang yang tidak menyukai K-Pop kurang menyukai berinteraksi dengan orang baru.



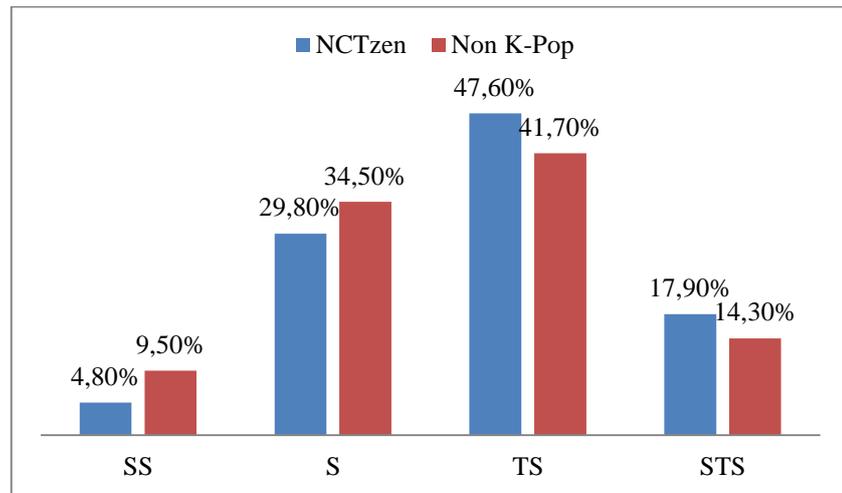
Gambar 13: Saya Suka Belajar Hal-hal Baru Dari Orang Lain

Berdasarkan data pada gambar 13 di atas terdapat 36,9% NCTzen dan 39,3% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 54% NCTzen dan 50% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 7,1% NCTzen dan 9,5% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 2,4% NCTzen dan 1,2% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa hampir 90% responden suka mempelajari hal-hal baru dari orang lain dan 10% lainnya tidak.



Gambar 14: Saya Mudah Mempercayakan Privasi Saya Kepada Orang Baru

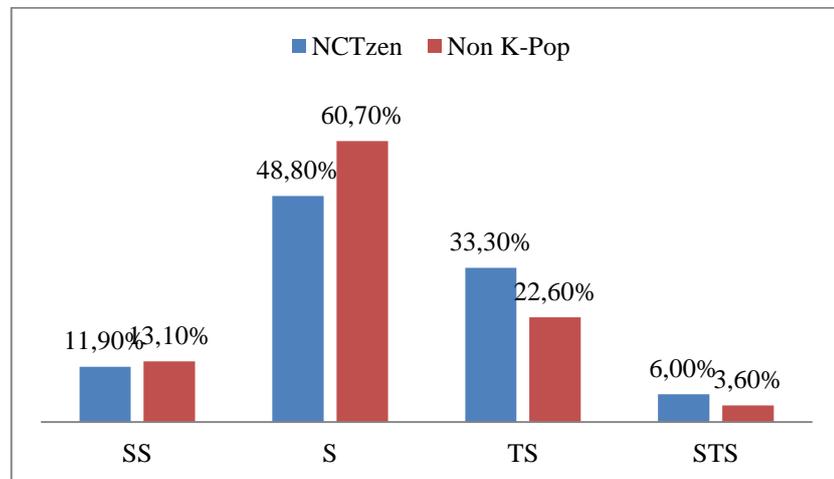
Berdasarkan data pada gambar 14 di atas terdapat 2,4% NCTzen dan orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 8% NCTzen dan 12% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 42,9% NCTzen dan 36,9% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 46,4% NCTzen dan 48,8% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa hampir 90% NCTzen dan orang yang tidak menyukai K-Pop tidak mudah mempercayakan hal privasi kepada orang baru sehingga mereka memiliki tingkat kewaspadaan yang tinggi. Sedangkan, lebih dari 10% NCTzen dan orang yang tidak menyukai K-Pop mudah mempercayakan privasi pada orang baru.



Gambar 15: Saya Mudah Dipengaruhi Oleh Informasi Sekitar, Yang Dapat Merubah Cara Saya Dalam Berpikir Dan Bertindak

Berdasarkan data pada gambar 15 di atas terdapat 4,8% NCTzen dan 9,5% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 29,8% NCTzen dan 34,5% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 47,6% NCTzen dan 41,7% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 17,9% NCTzen dan 14,3% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa kurang dari 35% NCTzen dan 45% orang yang tidak menyukai K-Pop merasakan cara berpikir dan bertindak mereka dipengaruhi oleh informasi yang beredar. Sedangkan, 65% NCTzen dan 56% orang yang tidak menyukai K-Pop cara berpikir dan bertindak mereka tidak mudah berubah oleh informasi yang beredar.

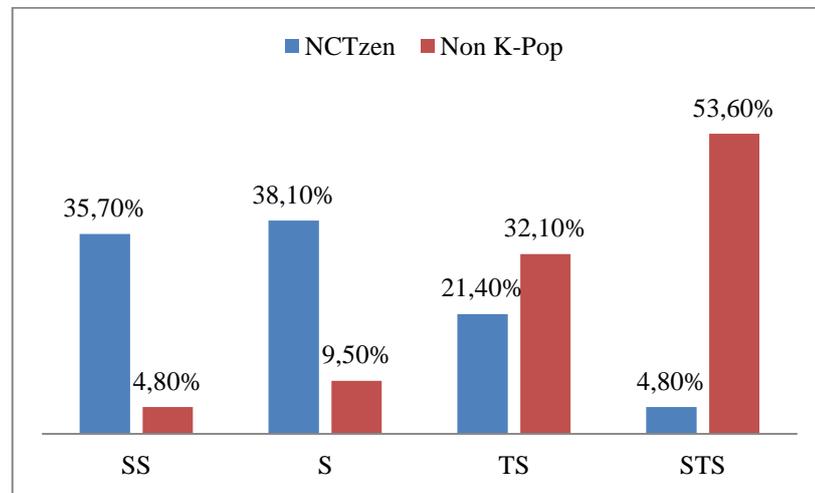
3) Adaptasi



Gambar 16: Saya Mudah Beradaptasi Dengan Lingkungan Yang Baru

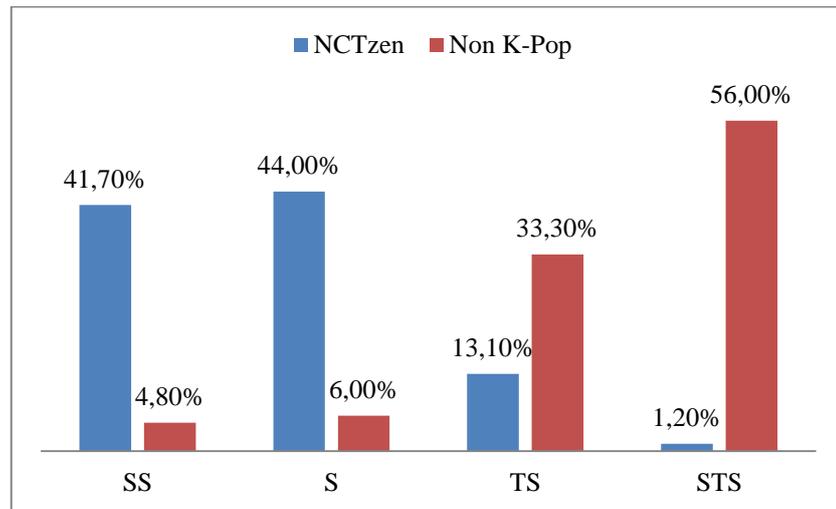
Berdasarkan data pada gambar 16 di atas terdapat 11,9% NCTzen dan 13,1% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 48,8% NCTzen dan 60,7% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 33,3% NCTzen dan 22,6% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 6% NCTzen dan 3,6% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 60% NCTzen dan lebih dari 70% orang yang tidak menyukai K-Pop mudah dalam beradaptasi dengan lingkungan baru. Sedangkan, 40% NCTzen dan lebih dari 25% orang yang tidak menyukai K-Pop tidak mudah dalam beradaptasi.

4) Musik dan Dance



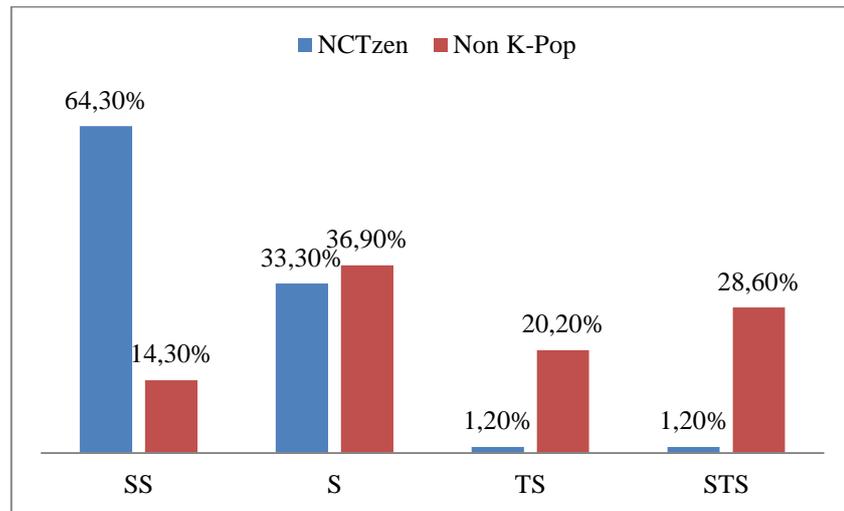
Gambar 17: Dalam Setahun Terakhir, Ketertarikan Saya Terhadap Musik K-Pop Meningkat

Berdasarkan data pada gambar 17 di atas terdapat 35,7% NCTzen dan 4,8% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 38,1% NCTzen dan 9,5% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 21,4% NCTzen dan 32,1% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 4,8% NCTzen dan 53,6% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa lebih dari 70% NCTzen dan 14% orang yang tidak menyukai K-Pop terdapat peningkatan ketertarikan terhadap musik K-Pop. Sedangkan, 25% NCTzen dan 85% orang yang tidak menyukai K-Pop tidak tertarik terhadap musik K-Pop.



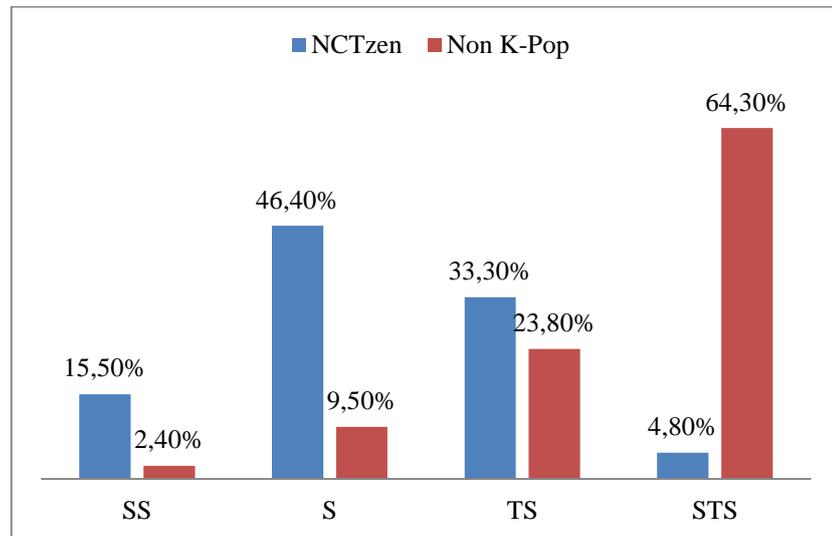
Gambar 18: Saya Suka Mendengarkan Lagu K-Pop Setiap Hari

Berdasarkan data pada gambar 18 di atas terdapat 41,7% NCTzen dan 4,8% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 44% NCTzen dan 6% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 13,1% NCTzen dan 33,3% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 1,2% NCTzen dan 56% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 85% NCTzen dan 10% orang yang tidak menyukai K-Pop senang mendengarkan lagu K-Pop setiap hari. Sedangkan, 14% NCTzen dan 90% orang yang tidak menyukai K-Pop tidak suka mendengarkan lagu K-Pop.



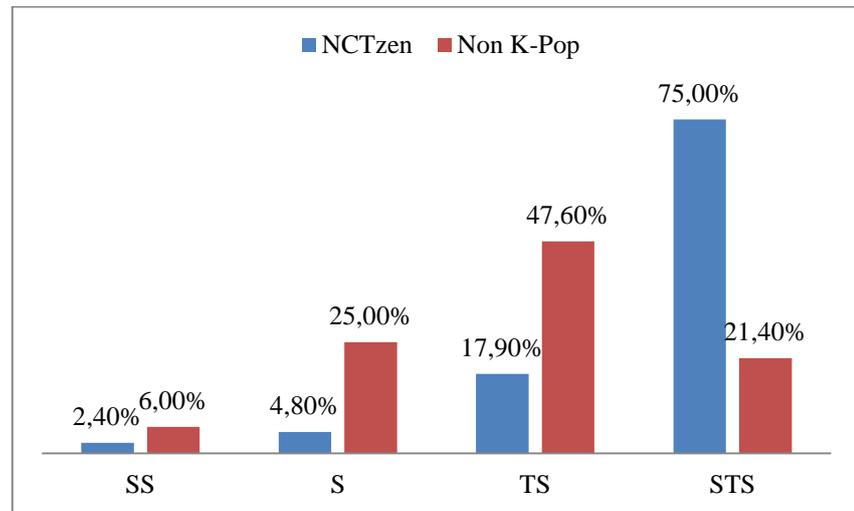
Gambar 19: Idola K-Pop Berbakat Dalam Melakukan *Dance*

Berdasarkan data pada gambar 19 di atas terdapat 64,3% NCTzen dan 14,3% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 33,3% NCTzen dan 36,9% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 1,2% NCTzen dan 20,2% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 1,2% NCTzen dan 28,6% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 97% NCTzen dan lebih dari 50% orang yang tidak menyukai K-Pop mengakui bahwa idola K-Pop memiliki bakat dalam melakukan *dance*.



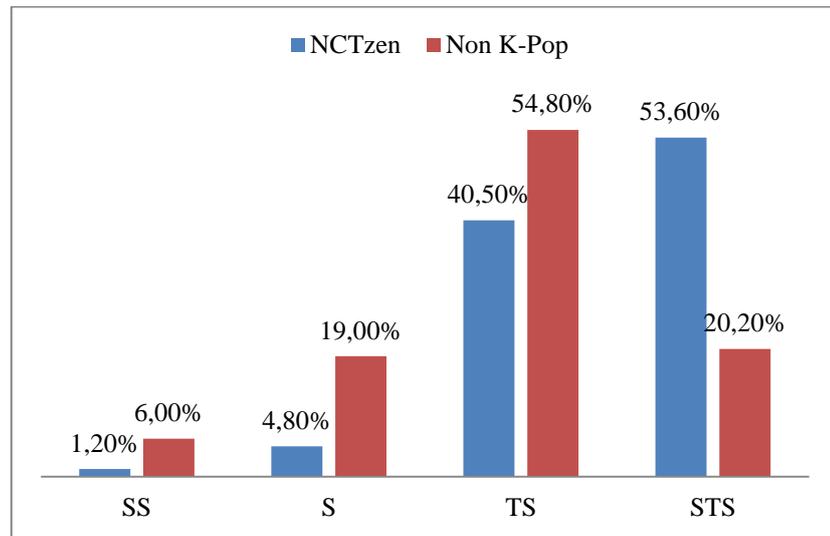
Gambar 20: Saya Senang Mempelajari Gerakan *Dance* Di Lagu K-Pop

Berdasarkan data pada gambar 20 di atas terdapat 15,5% NCTzen dan 2,4% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 46,4% NCTzen dan 9,5% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 33,3% NCTzen dan 23,8% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 4,8% NCTzen dan 64,3% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 62% NCTzen dan 12% orang yang tidak menyukai K-Pop senang mempelajari *dance* pada lagu K-Pop. Sedangkan, 38% NCTzen dan 88% orang yang tidak menyukai K-Pop tidak menyukai belajar *dance* di lagu K-Pop.



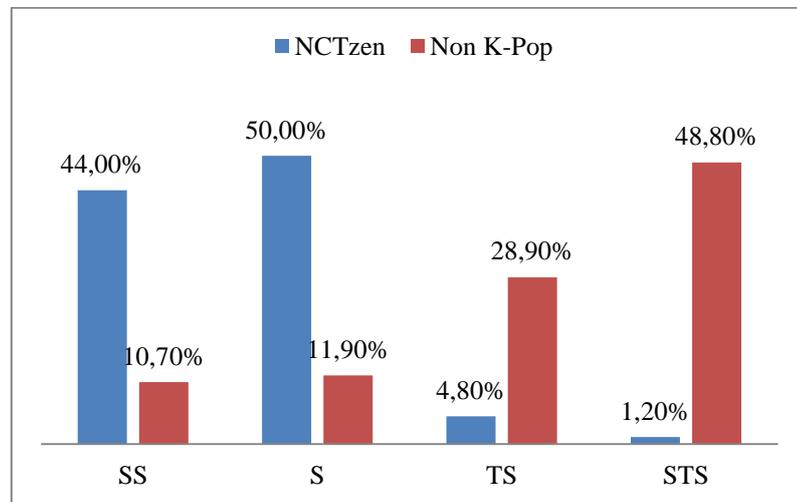
Gambar 21: Musik K-Pop Adalah Musik Yang Tidak Enak Untuk Didengarkan

Berdasarkan data pada gambar 21 di atas terdapat 2,4% NCTzen dan 6% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 4,8% NCTzen dan 25% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 17,9% NCTzen dan 47,6% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 75% NCTzen dan 21,4% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 93% NCTzen dan 69% orang yang tidak menyukai K-Pop tidak setuju dengan pernyataan musik K-Pop bukanlah musik yang mengesankan. Sedangkan, 7% NCTzen dan 31% orang yang tidak menyukai K-Pop setuju dengan pernyataan ini.



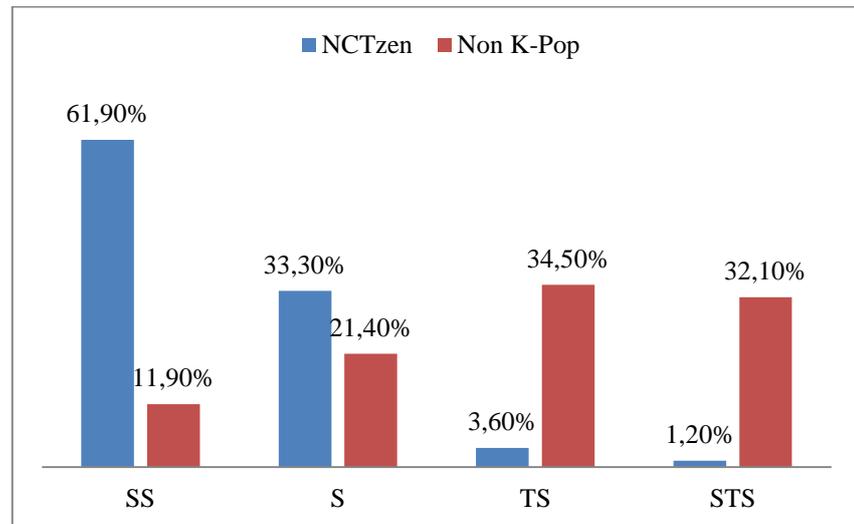
Gambar 22: Gerakan Dance Pada K-Pop Tidak Sesuai Dengan Lagu

Berdasarkan data pada gambar 22 di atas terdapat 1,2% NCTzen dan 6% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 4,8% NCTzen dan 19% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 40,5% NCTzen dan 54,8% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 53,6% NCTzen dan 20,2% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 6% NCTzen dan 25% orang yang tidak menyukai K-Pop menganggap bahwa gerakan *dance* yang dilakukan idola K-Pop tidak sesuai dengan lagu. Sedangkan, 94% NCTzen dan 75% orang yang tidak menyukai K-Pop merasa gerakan *dance* yang dibawakan idola K-Pop sudah sesuai dengan lagu.

5) *Reality dan Variety Show*

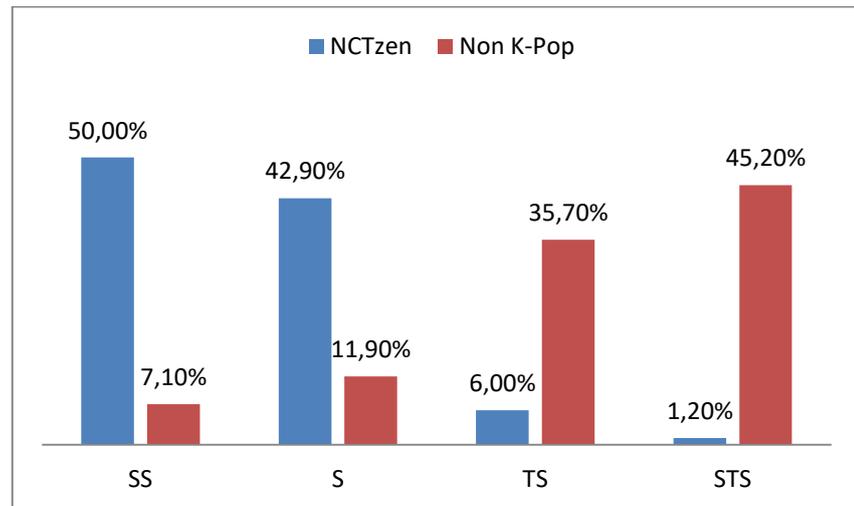
Gambar 23: Saya Suka Menonton *Reality dan Variety Show* Idola K-Pop Yang Saya Sukai

Berdasarkan data pada gambar 23 di atas terdapat 44% NCTzen dan 10,7% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 50% NCTzen dan 11,9% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 4,8% NCTzen dan 28,9% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 1,2% NCTzen dan 48,8% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 84% NCTzen dan 22% orang yang tidak menyukai K-Pop menyukai tontonan *reality* dan *variety show* idola K-Pop. Sedangkan, 6% NCTzen dan 73% orang yang tidak menyukai K-Pop tidak menyukai tontonan *reality* dan *variety show* idola K-Pop.



Gambar 24: Saya Suka Menonton *Reality* Dan *Variety Show* Idola K-Pop Yang Saya Sukai

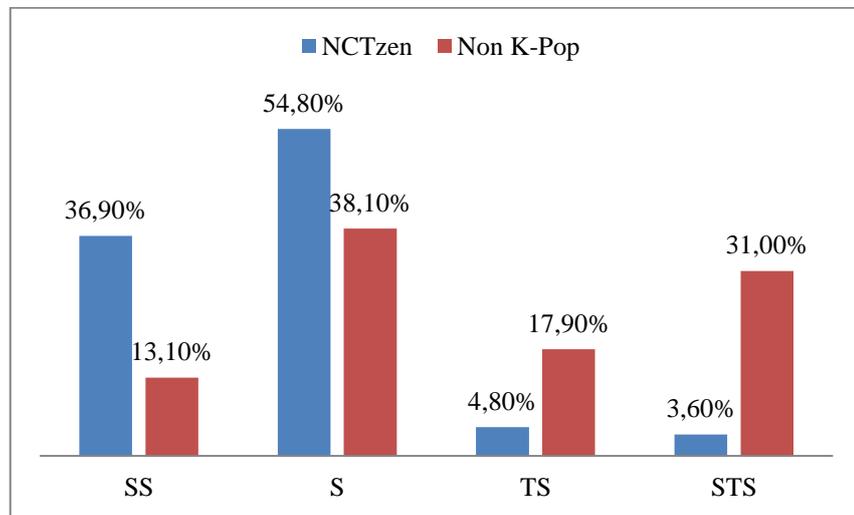
Berdasarkan data pada gambar 24 di atas terdapat 61,9% NCTzen dan 11,9% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 33,3% NCTzen dan 21,4% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 3,6% NCTzen dan 34,5% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 1,2% NCTzen dan 32,1% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 95% NCTzen dan 33% orang yang tidak menyukai K-Pop termotivasi dengan prestasi dan kepribadian yang dimiliki para idola K-Pop. Sedangkan, 5% NCTzen dan 64% orang yang tidak menyukai K-Pop tidak merasa termotivasi oleh idola K-Pop.



Gambar 25: Saya Menikmati Waktu Ketika Mencari *Update* Berita Terbaru Idola K-Pop Yang Saya Sukai

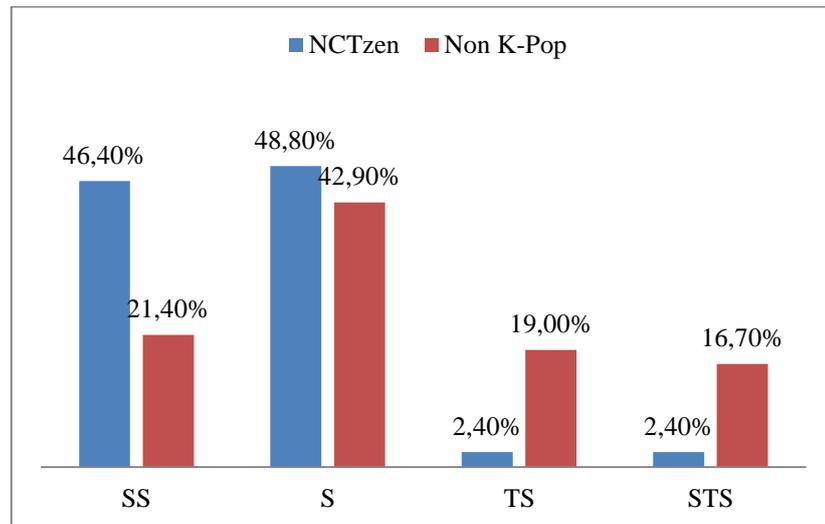
Berdasarkan data pada gambar 25 di atas terdapat 50% NCTzen dan 7,1% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 42,9% NCTzen dan 11,9% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 6% NCTzen dan 35,7% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 1,2% NCTzen dan 45,2% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 93%% NCTzen dan 19% orang yang tidak menyukai K-Pop menikmati *update* berita idola K-Pop. Sedangkan, 7% NCTzen dan 81% orang yang tidak menyukai K-Pop tidak menikmati dan tidak *update* terhadap berita idola K-Pop.

6) Drama dan Film Korea



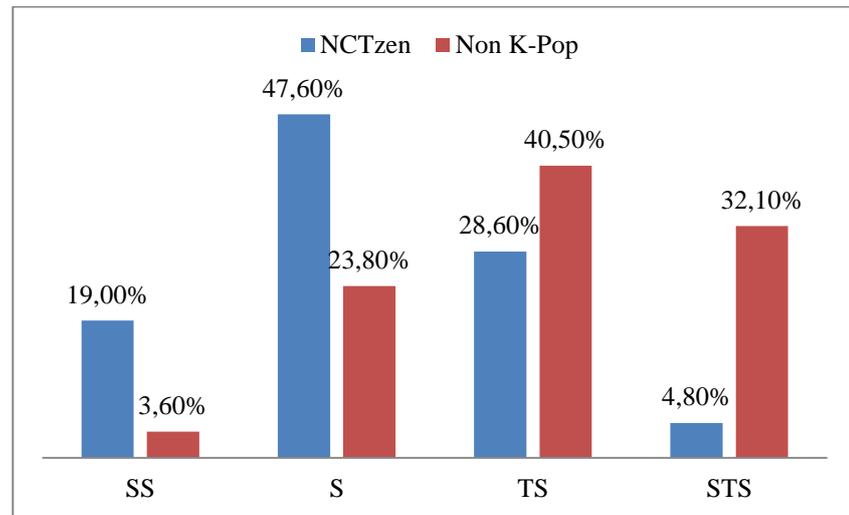
Gambar 26: Saya Belajar Bahasa Korea Dari Drama Dan Film Korea Yang Saya Tonton

Berdasarkan data pada gambar 26 di atas terdapat 36,9% NCTzen dan 13,1% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 54,8% NCTzen dan 38,1% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 4,8% NCTzen dan 17,9% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 3,6% NCTzen dan 31% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 92%% NCTzen dan 51% orang yang tidak menyukai K-Pop belajar bahasa Korea dari drama atau film Korea. Sedangkan, 8% NCTzen dan 49% orang yang tidak menyukai K-Pop tidak belajar bahasa Korea dari menonton drama atau film.



Gambar 27: Banyak Hal Baru Yang Saya Dapat Setelah Menonton Film Dan Drama Korea

Berdasarkan data pada gambar 27 di atas terdapat 46,4% NCTzen dan 21,4% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 48,8% NCTzen dan 42,9% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 2,4% NCTzen dan 19% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 2,4% NCTzen dan 16,7% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 95% NCTzen dan hampir 65% orang yang tidak menyukai K-Pop belajar banyak hal baru setelah menonton drama atau film Korea. Sedangkan, 5% NCTzen dan 35% orang yang tidak menyukai K-Pop tidak merasa demikian.

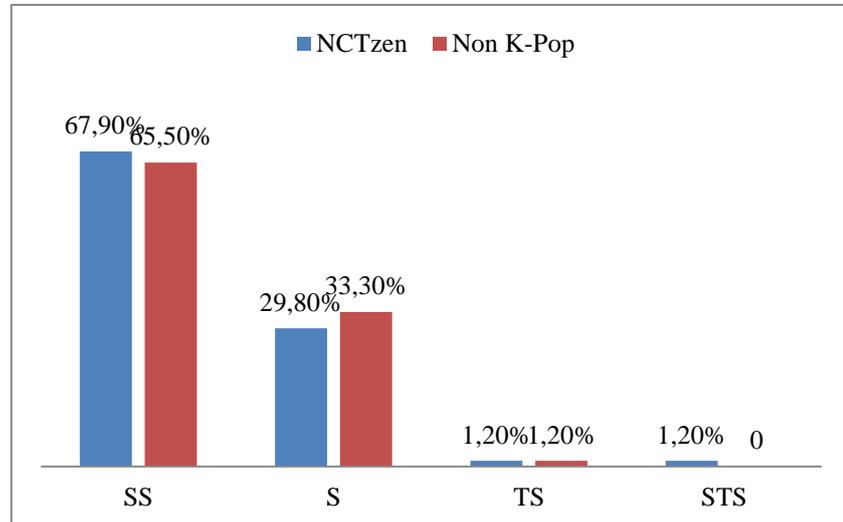


Gambar 28: Perilaku Konsumtif Saya Meningkat

Berdasarkan data pada gambar 28 di atas terdapat 19% NCTzen dan 3,6% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 47,6% NCTzen dan 23,8% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 28,6% NCTzen dan 40,5% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 4,8% NCTzen dan 32,1% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 67% NCTzen dan 27% orang yang tidak menyukai K-Pop setelah mengenal K-Pop perilaku konsumtif menjadi meningkat. Sedangkan, 33% NCTzen dan 73% orang yang tidak menyukai K-Pop tidak merasa perilaku konsumtif meningkat.

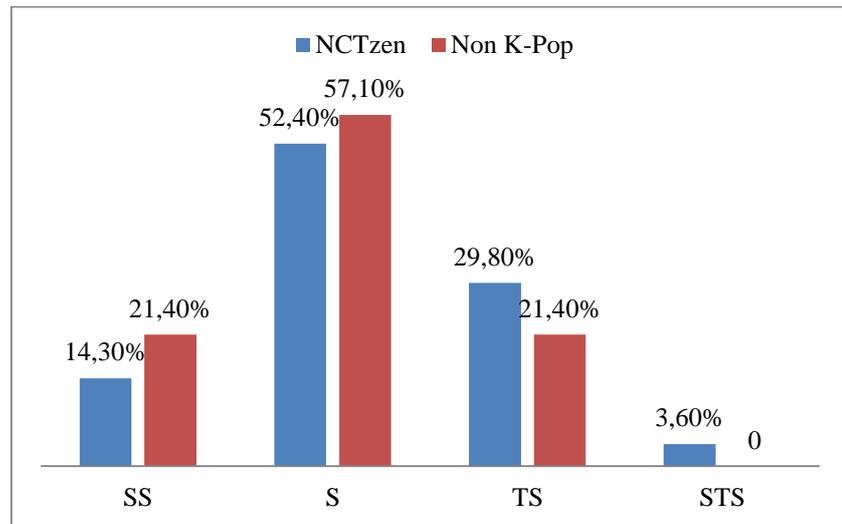
b. Motivasi Belajar

1) Hasrat dan Keinginan



Gambar 29: Saya Memiliki Keinginan Untuk Meraih Hasil Belajar Terbaik

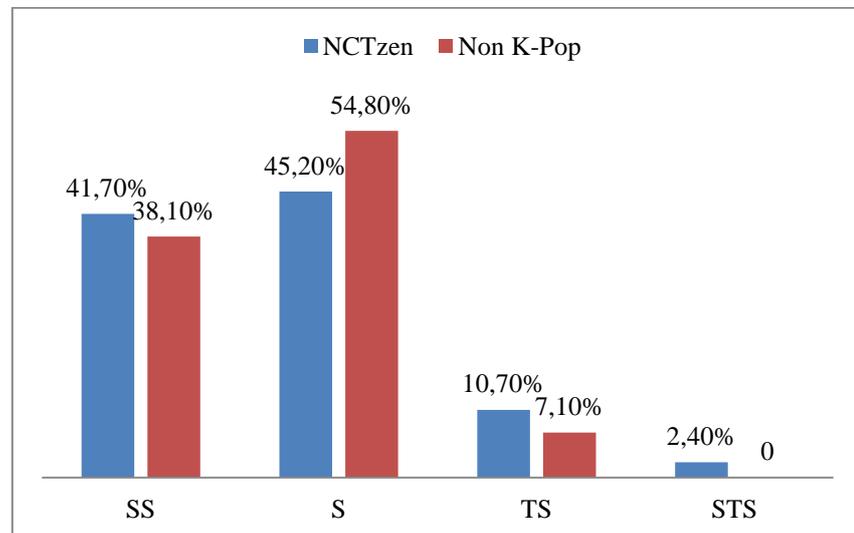
Berdasarkan data pada gambar 29 di atas terdapat 67,8% NCTzen dan 65,5% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 29,8% NCTzen dan 33,3% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 1,2% NCTzen dan orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 1,2 NCTzen memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 98% NCTzen dan 99% orang yang tidak menyukai K-Pop mempunyai keinginan dalam meraih hasil belajar yang maksimal.



Gambar 30: Saya Telah Merencanakan Kegiatan Belajar Setiap Hari

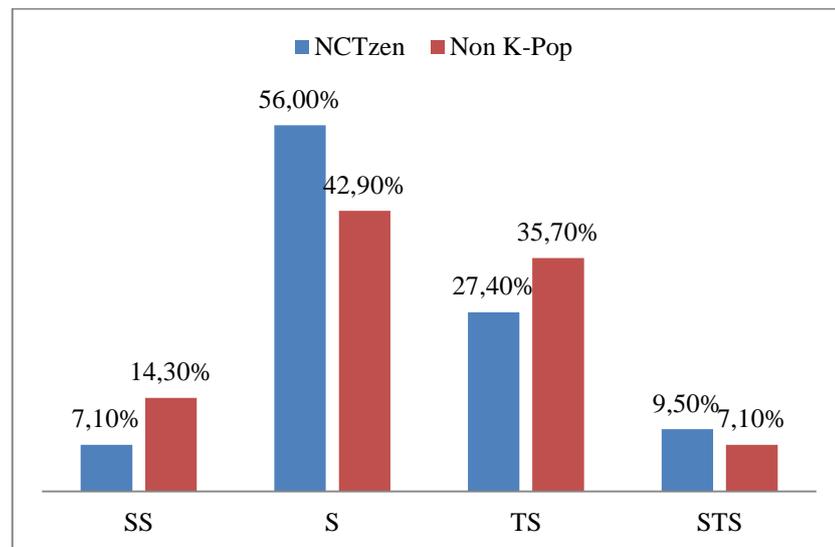
Berdasarkan data pada gambar 30 di atas terdapat 14,3% NCTzen dan 21,4% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 52,4% NCTzen dan 57,1% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 29,8% NCTzen dan 21,4% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 3,6% NCTzen memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 67% NCTzen dan 78% orang yang tidak menyukai K-Pop telah merencanakan kegiatan belajar rutin setiap hari. Sedangkan, 33% NCTzen dan 22% orang yang tidak menyukai K-Pop belum atau tidak mempunyai rencana kegiatan belajar setiap hari.

2) Dorongan dan Kebutuhan Belajar



Gambar 31: Apabila Ada Materi Yang Kurang Faham, Saya Tidak Ragu Bertanya Pada Orang Yang Lebih Mengerti

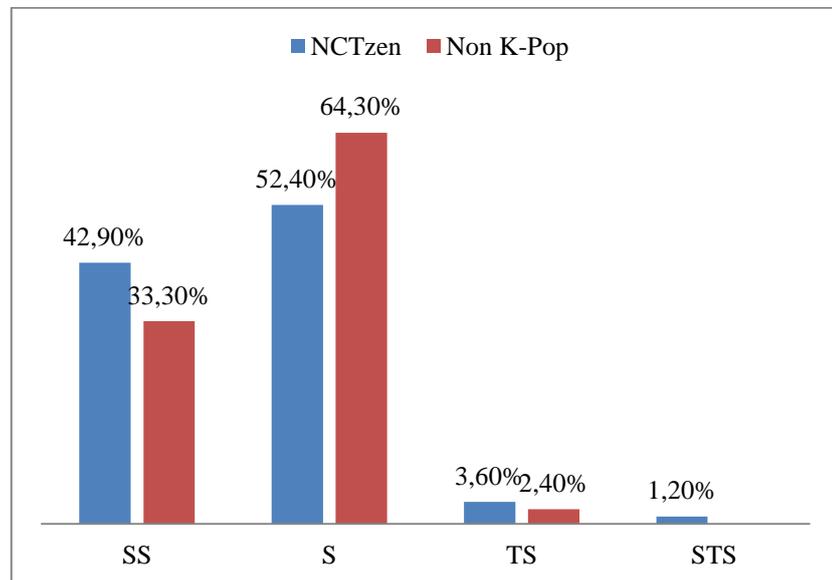
Berdasarkan data pada gambar 31 di atas terdapat 41,7% NCTzen dan 38,1% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 45,2% NCTzen dan 54,8% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 10,7% NCTzen dan 7,1% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 2,4% NCTzen memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 87% NCTzen dan 93% orang yang tidak menyukai K-Pop tidak ragu bertanya ketika tidak memahami sesuatu. Sedangkan, 13% NCTzen dan 7% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih untuk tidak bertanya ketika tidak memahami sesuatu.



Gambar 32: Saya Suka Mengulur Waktu Dalam Mengerjakan Tugas Dan Kewajiban Saya

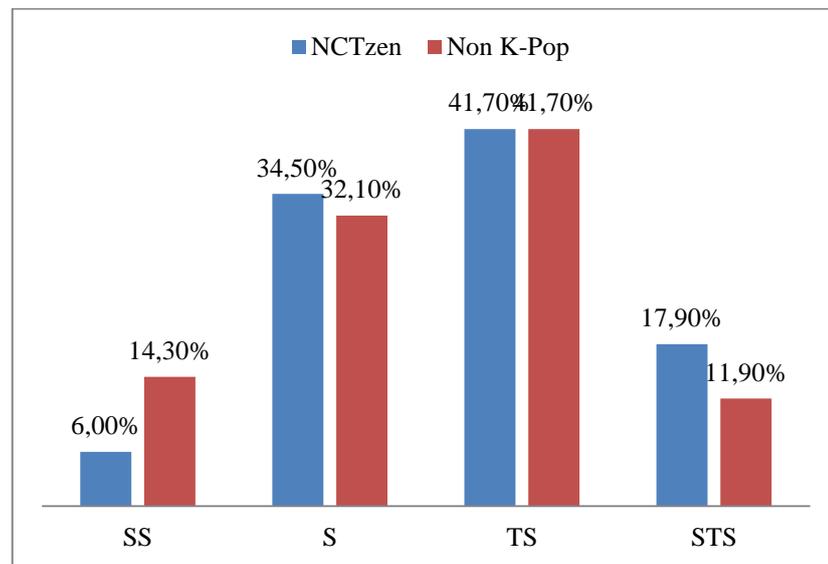
Berdasarkan data pada gambar 32 di atas terdapat 7,1% NCTzen dan 14,3% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 56% NCTzen dan 42,9% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 27,4% NCTzen dan 35,7% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 9,5% NCTzen dan 7,1% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 63% NCTzen dan 57% orang yang tidak menyukai K-Pop mengulur waktu dalam mengerjakan tugas dan kewajiban. Sedangkan, 37% NCTzen dan 43% orang yang tidak menyukai K-Pop tidak suka mengulur waktu ketika ada tugas dan melaksanakan kewajiban.

3) Harapan dan Cita-cita



Gambar 33: Ketika Saya Tidak Mendapatkan Hasil Belajar Yang Baik, Saya Akan Tetap Berusaha Dan Belajar

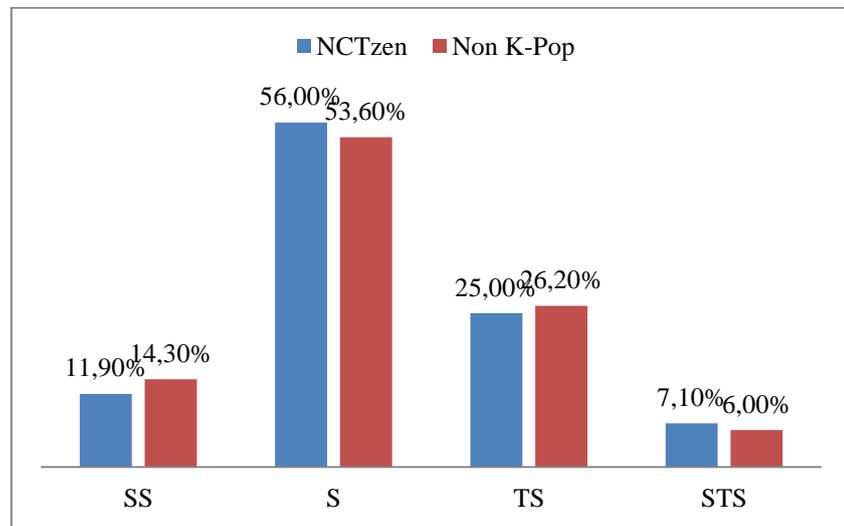
Berdasarkan data pada gambar 33 di atas terdapat 42,9% NCTzen dan 33,3% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 52,4% NCTzen dan 64,3% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 3,6% NCTzen dan 2,4% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 1,2% NCTzen memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 95% NCTzen dan 97% orang yang tidak menyukai K-Pop memiliki tekad tetap berusaha dan belajar ketika tidak mendapatkan hasil yang memuaskan. Sedangkan, 5% NCTzen dan 3% orang yang tidak menyukai K-Pop kurang memiliki tekad dalam berusaha dan belajar kembali.



Gambar 34: Saya Merasa Kebingungan Dan Tidak Memiliki Gambaran Yang Jelas Tentang Tujuan Yang Ingin Saya Capai Saat Ini

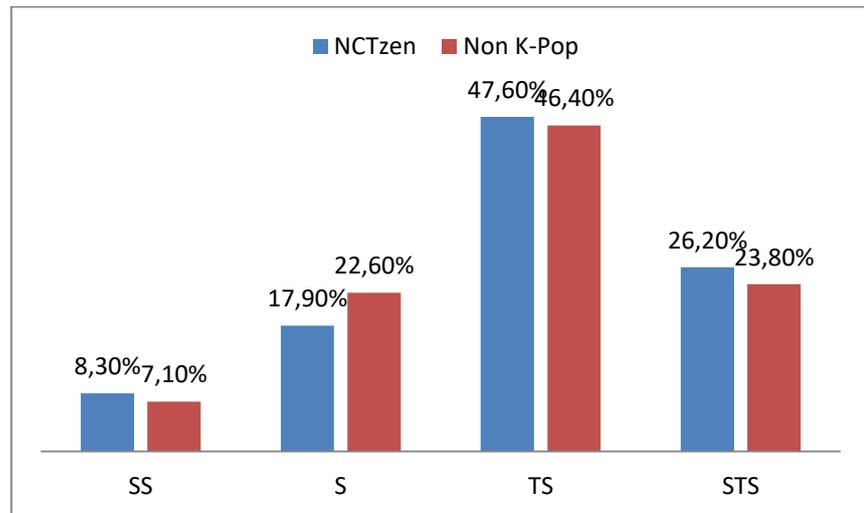
Berdasarkan data pada gambar 34 di atas terdapat 6% NCTzen dan 14,3% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 34,5% NCTzen dan 32,1% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 41,7% NCTzen dan orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 17,9% NCTzen dan 11,9% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 40% NCTzen dan 46% orang yang tidak menyukai K-Pop belum memiliki gambaran pencapaian yang ingin dicapai. Sedangkan, 60% NCTzen dan 54% orang yang tidak menyukai K-Pop telah memiliki gambaran tentang impian dan pencapaian yang ingin diraih.

4) Penghargaan



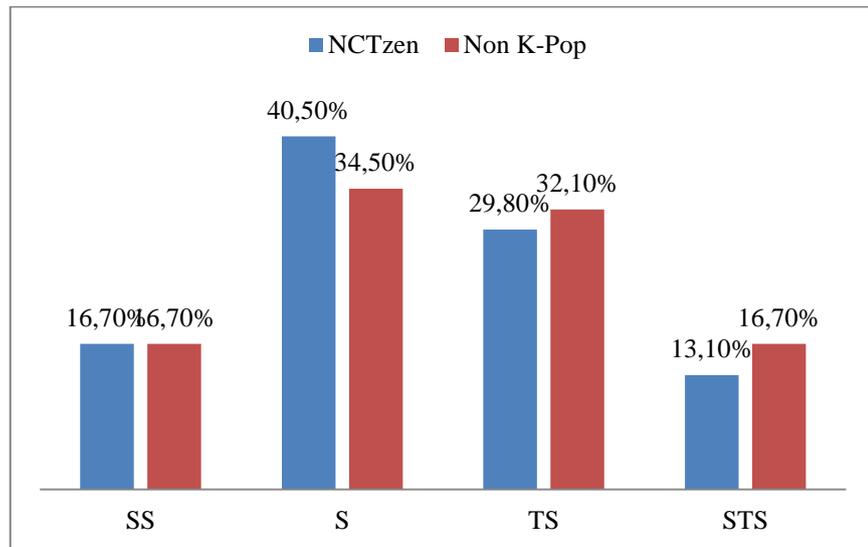
Gambar 35: Guru Saya Selalu Mengapresiasi Saya Jika Saya Mendapatkan Nilai Yang Bagus

Berdasarkan data pada gambar 35 di atas terdapat 11,9% NCTzen dan 14,3% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 56% NCTzen dan 53,6% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 25% NCTzen dan 26,2% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 7,1% NCTzen dan 6% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 68% NCTzen dan orang yang tidak menyukai K-Pop mendapatkan apresiasi dari guru ketika mendapatkan nilai yang bagus. Sedangkan, 32% NCTzen dan orang yang tidak menyukai K-Pop tidak merasakan apresiasi tersebut.



Gambar 36: Ketika Di Rumah, Prestasi Saya Seringkali Tidak Dihargai Atau Diakui

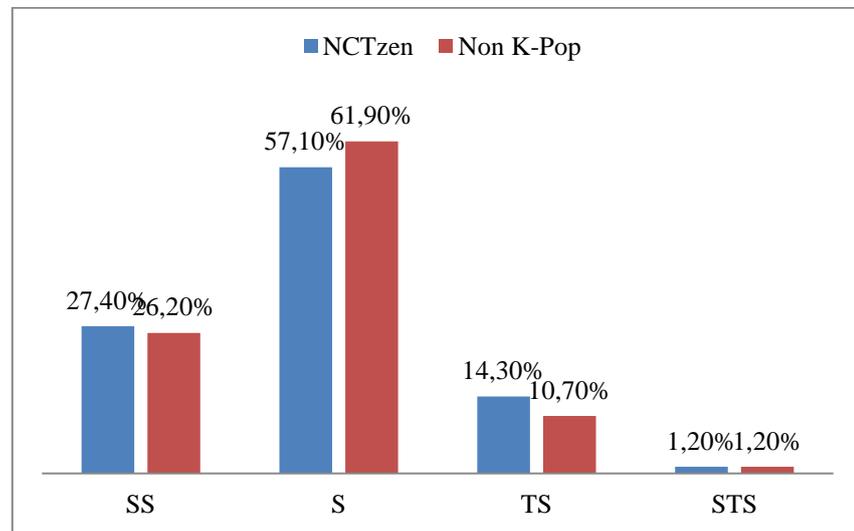
Berdasarkan data pada gambar 36 di atas terdapat 8,3% NCTzen dan 7,1% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 17,9% NCTzen dan 22,6% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 47,6% NCTzen dan 46,4% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 26,2% NCTzen dan 23,8% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 26% NCTzen dan 30% orang yang tidak menyukai K-Pop kurang mendapatkan dukungan di lingkungan keluarga. Sedangkan, 74% NCTzen dan 70% orang yang tidak menyukai K-Pop mendapatkan dukungan dan dihargai prestasinya oleh keluarga..



Gambar 37: Saya Tidak Tertarik Untuk Berkompetisi Dengan Teman Saya

Berdasarkan data pada gambar 37 di atas terdapat 16,7% NCTzen dan orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 40,5% NCTzen dan 34,5% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 29,8% NCTzen dan 32,1% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 13,1% NCTzen dan 16,7% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 57% NCTzen dan 51% orang yang tidak menyukai K-Pop kurang memiliki ambisi dalam berkompetisi. Sedangkan, 43% NCTzen dan 49% orang yang tidak menyukai K-Pop memiliki ambisi untuk berkompetisi.

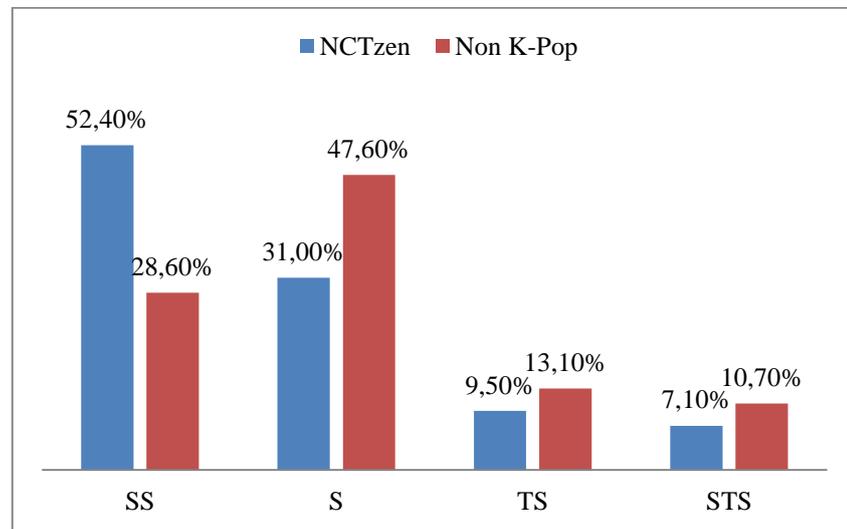
5) Kegiatan Menarik Dalam Belajar



Gambar 38: Saya Merasa Senang Dan Bersemangat Ketika Diajak Berdiskusi Dengan Guru Saya

Berdasarkan data pada gambar 38 di atas terdapat 27,4% NCTzen dan 26,2% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 57,1% NCTzen dan 61,9% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 14,3% NCTzen dan 10,7% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 1,2% NCTzen dan orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 85% NCTzen dan 88% orang yang tidak menyukai K-Pop memiliki semangat yang tinggi ketika diajak berdiskusi. Sedangkan, 15% NCTzen dan 12% orang yang tidak menyukai K-Pop tidak merasa demikian.

6) Lingkungan Belajar



Gambar 39: Saat Belajar, Saya Suka Mendengarkan Musik Yang Menenangkan

Berdasarkan data pada gambar 39 di atas terdapat 52,4% NCTzen dan 28,6% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat setuju, 31% NCTzen dan 47,6% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih setuju, 9,5% NCTzen dan 13,1% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih tidak setuju, dan 7,1% NCTzen dan 10,7% orang yang tidak menyukai K-Pop memilih sangat tidak setuju. Sehingga, hal ini menunjukkan bahwa 83% NCTzen dan 76% orang yang tidak menyukai K-Pop ketika belajar sering kali ditemani musik yang menenangkan. Sedangkan, 17% NCTzen dan 24% orang yang tidak menyukai K-Pop ketika belajar jarang atau tidak suka ditemani musik.

2. Analisis Indikator

Adapun penjelasan lebih lanjut terkait dengan pengaruh K-Pop terhadap motivasi belajar diuraikan sebagai berikut:

a. Hasrat dan Keinginan

Motivasi dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor internal yaitu adanya keinginan dalam diri individu

guna melakukan suatu hal yang dilatar belakangi oleh pemikiran yang positif serta terdapat hasrat untuk berhasil dalam mencapai target tujuan.⁶¹ Hasrat dan keinginan belajar tumbuh dari dorongan yang kuat dan alami individu untuk mempelajari hal-hal baru. Hal ini berasal dari dalam diri individu dan tidak bergantung pada pengakuan atau hadiah dari luar. Individu yang mempunyai hasrat dan keinginan belajar yang kuat akan timbul rasa keingintahuan dan ketertarikan yang tinggi kepada suatu hal baru. Hasrat dan keinginan individu dapat dimotivasi oleh beberapa faktor, seperti kebutuhan akan prestasi, pengakuan, atau kesenangan. Individu yang memiliki keinginan dalam belajar cenderung mempunyai tujuan yang jelas.

Musik dan budaya K-Pop menjadi salah satu hal yang dapat menumbuhkan inspirasi dan motivasi pada diri penggemar. Dalam musik yang dibawakan oleh para idola sering kali diselipkan cerita tentang perjuangan, ketekunan, dan keberhasilan. Terdapat konten-konten keseharian para idola yang menampilkan kepribadian serta kegiatan keseharian mereka yang positif. Dengan melihat kesuksesan para idola K-Pop membuat penggemar memiliki harapan yang tinggi. Dalam beberapa aspek penggemar juga memiliki pandangan yang optimis.⁶²

Para penggemar K-Pop tertarik untuk belajar bahasa asing terutama bahasa Korea. Dengan menonton konten idola K-Pop atau drama Korea dapat dengan menumbuhkan rasa tertarik, perhatian, dan dorongan untuk belajar lebih lanjut. Minat belajar pada individu dapat dilihat melalui empat aspek, yaitu ketertarikan pada pembelajaran, tingkat perhatian saat proses belajar, motivasi dalam pembelajaran, dan

⁶¹ Dian Tri Wahyuni, Edy Tadung, and Andi Muh. Dzul Fadli, "Motivasi Intrinsik Terhadap Kinerja Pegawai Pada Bagian Organisasi Dan Kepegawaian Sekretariat Daerah Kabupaten Konawe," *Journal of Government Science (GovSci) : Jurnal Ilmu Pemerintahan* 3, no. 1 (2022): 63–73.

⁶² M Ichsan Nawawi et al., "Pengaruh Tayangan K-Drama (Korean Drama) Terhadap Motivasi Belajar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 4439–47.

peningkatan pengetahuan.⁶³ Keinginan untuk mempermudah dalam berkomunikasi dengan idola, menonton *variety* dan *reality show* tanpa *subtitle*, memahami lirik lagu, serta dalam berinteraksi dengan komunitas penggemar dari Korea dan berbagai negara ini dapat mendorong hasrat penggemar untuk belajar bahasa Korea dan bahasa asing. Dengan demikian, hal ini juga akan mempermudah penggemar dalam mencari pekerjaan dengan kemampuan berbahasa asing yang dimiliki.

b. Dorongan dan Kebutuhan Belajar

Motivasi belajar merupakan kekuatan internal yang menggerakkan individu guna terlibat dalam aktivitas belajar dan menentukan arahnya. Dengan demikian, motivasi timbul karena adanya kebutuhan untuk mencapai tujuan. Maslow dalam teori kebutuhan manusia menyatakan bahwa motivasi belajar merujuk pada pemenuhan kebutuhan. Berdasarkan indikator motivasi belajar pada teori motivasi belajar Brophy dan Good, dalam dimensi ekstrinsik motivasi dapat tumbuh karena berbagai faktor, seperti untuk terhindar dari hukuman, dorongan mendapatkan pujian, membanggakan orang tua, mendapat nilai yang bagus dan dari teman.⁶⁴

Dorongan belajar dapat timbul dari dalam maupun luar diri individu yang menumbuhkan kebutuhan individu dalam mempelajari dan mencari pengetahuan lebih lanjut. Dorongan dan kebutuhan memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Individu yang memiliki dorongan akan kebutuhan dalam pencapaian prestasi dan aktualisasi diri cenderung lebih termotivasi untuk belajar, meningkatkan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki, dan

⁶³ M Ihsan Nawawi et al., "Pengaruh Tayangan K-Drama (Korean Drama) Terhadap Motivasi Belajar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 4439–4447.

⁶⁴ Herpratiwi and Ahmad Tohir, "Learning Interest and Discipline on Learning Motivation," *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology* 10, no. 2 (2022): 424–435.

mencapai tujuan yang telah ditentukan.⁶⁵ Sedangkan, individu yang didorong oleh kebutuhan sosial dan kekuasaan akan cenderung kurang dalam motivasi belajar dan lebih tertarik untuk berinteraksi dan bersosialisasi atau memperoleh pengakuan daripada belajar.

Di era sekarang ini K-Pop sudah dikenal diberbagai belahan dunia. Tidak dapat dipungkiri bahwa hal ini menjadi salah satu prestasi yang diraih oleh idola K-Pop. Di balik kesuksesan idola tersebut terdapat perjuangan dan ketekunan yang dapat menginspirasi para penggemarnya. Inspirasi yang diberikan oleh idola K-Pop terkadang dapat mendorong penggemar untuk lebih giat dalam belajar guna meningkatkan pencapaian hasil belajar agar dapat melanjutkan pendidikan di Korea Selatan dengan jalur beasiswa ataupun mandiri.⁶⁶ Selain itu, musik dan *dance* K-Pop merupakan hasil dari kreativitas, sehingga ini dapat menumbuhkan keinginan penggemar untuk mengekspresikan diri dengan belajar meningkatkan kreativitas melalui musik, tarian, atau karya seni yang lain.

K-Pop juga memberikan pengaruh terhadap kehidupan sosial penggemar. Dengan terbentuknya komunitas penggemar K-Pop memberikan *platform* untuk berinteraksi dengan orang-orang yang mempunyai minat yang sama. *Platform* ini berguna untuk memenuhi kebutuhan hubungan sosial dan memberikan kesempatan untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, dan pembelajaran yang lainnya. Dengan demikian, K-Pop dapat menjadi pengaruh dalam mendorong kebutuhan belajar pada penggemar dengan menumbuhkan minat dalam mendapatkan pengetahuan baru, mengekspresikan diri, mengembangkan kreativitas, serta dalam membangun hubungan sosial.

c. Harapan dan Cita-cita

⁶⁵ Emda Amna, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2017): 93–196.

⁶⁶ Siti Rohaliya and Kuntari, "Pengaruh Idol K-Pop Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Anyer," *Jurnal Neo Societal* 8, no. 2 (2023): 159–69.

Menurut model MLP terdapat lima konstruk yang menggambarkan motivasi, salah satunya yaitu efikasi diri. Efikasi diri merupakan harapan individu terkait seberapa baik dalam mengambil tindakan yang diperlukan untuk menghadapi kemungkinan yang akan terjadi.⁶⁷ Efikasi diri juga berarti percaya akan kemampuan yang dimiliki diri sendiri dalam mencapai tujuan. Individu yang mempunyai efikasi diri yang tinggi cenderung akan memiliki harapan untuk berhasil serta telah menentukan cita-cita masa depan.

Individu penting untuk mempunyai harapan dan cita-cita untuk membuat tujuan, memberikan arahan dalam upaya belajar dan mendorong semangat belajar. Individu yang mempunyai harapan dan cita-cita yang kuat cenderung akan memiliki motivasi intrinsik yang tinggi untuk belajar, yang berasal dari keinginan di dalam diri untuk mempelajari banyak hal dan mencapai potensi diri yang maksimal. Harapan yang tinggi seringkali didorong oleh cita-cita yang kuat dan hal ini dapat memperkuat harapan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Pengaruh K-Pop terhadap harapan dan cita-cita penggemar dapat disebabkan karena perjuangan idola K-Pop dalam mencapai kesuksesan. Sebelum idola K-Pop debut, mereka harus melalui audisi yang ketat dan mengikuti pelatihan selama bertahun-tahun, tinggal jauh dari keluarga, dan harus pintar dalam membagi waktu antara pendidikan dengan karir mereka.⁶⁸ Dengan demikian K-Pop bukan hanya menghadirkan hiburan saja, melainkan memberikan sebuah pengajaran terkait nilai-nilai ketekunan, kerja keras, kerja sama tim, pengorbanan dan keberanian dalam mengejar cita-cita.

⁶⁷ Salim Nauzeer and Vishal Chandr Jaunky, "A Meta-Analysis of the Combined Effects of Motivation, Learning and Personality Traits on Academic Performance," *Pedagogical Research* 6, no. 3 (2021): 1–23.

⁶⁸ Ummul Hasanah and Mery Kharismawati, "Penggunaan Budaya Pop Korea Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Korea Bagi Mahasiswa Dengan Gaya Belajar Campuran," *JLA (Jurnal Lingua Applicata)* 3, no. 1 (2019): 10–19.

Selain itu, di dalam musik yang ditampilkan idola K-Pop tidak jarang berisi tentang pesan positif yang memotivasi, seperti mengajak agar percaya pada kemampuan diri sendiri, memulai mencintai diri sendiri, dan mewujudkan cita-cita. Pesan yang disampaikan ini dapat memberikan semangat penggemar dalam belajar, mengekspresikan perasaan, termotivasi menjadi pribadi yang lebih baik, sukses mengejar dan mewujudkan impiannya.⁶⁹

d. Penghargaan Dalam Belajar

Reward atau penghargaan dalam konsep pendidikan merupakan salah satu instrumen untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Memberikan penghargaan terhadap perilaku atau kinerja individu yang baik akan menumbuhkan minat, sehingga mereka akan termotivasi untuk belajar.⁷⁰ Cara ini mengkaitkan perilaku individu dengan perasaan positif seperti senang dan bahagia yang seringkali akan mendorong individu untuk melakukan perilaku yang baik secara berulang. Penghargaan ialah elemen disiplin yang penting dalam mengembangkan diri dan membentuk tingkah laku anak. Individu seringkali akan berusaha untuk memperbaiki, meningkatkan dan mempertahankan disiplin jika implementasinya memberikan hasil positif seperti prestasi dan produktivitas yang kemudian diperoleh penghargaan.⁷¹

Penghargaan dapat diberikan melalui verbal dan non verbal, dengan menggunakan prinsip hangat, antusias, dan menghindari tanggapan negatif. Menurut Hurlock, penghargaan merupakan elemen penting dari disiplin, dimana bentuk pemberian penghargaan

⁶⁹ Titin Supriyatin et al., “Dampak Budaya K-Pop Terhadap Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa,” *Research and Development Journal of Education* 9, no. 2 (2023): 658–655.

⁷⁰ Yulia Safitri and Joko Kumoro, “Pengaruh Penghargaan Dan Lingkungan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Dan Tata Kelola Perkantoran Smk Negeri 1 Bantul Tahun Ajaran 2017/2018,” *E-Jurnal Student: Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 7, no. 6 (2018): 537–547.

⁷¹ Silvia Anggraini, Joko Siswanto, and Sukamto, “Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment Bagi Siswa SD Negeri Kaliwiru Semarang,” *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha* 7, no. 3 (2019): 221–229.

digunakan sebagai pengakuan atas pencapaian yang baik. Penghargaan tidak harus berbentuk materi, namun dapat berupa kalimat pujian, senyuman, ataupun tepukan di punggung.⁷² Selaras dengan ini, Thomson menyatakan bahwa pemberian penghargaan dapat menggunakan dua model. Pertama, memberi penghargaan secara verbal melalui ucapan terima kasih, pujian, tepukan punggung, memeluk, atau bentuk kontak fisik yang penuh kasih sayang. Hal yang seringkali dianggap sepele ini jika dilakukan secara konsisten akan memberi pengaruh positif yang signifikan dalam meningkatkan motivasi individu.⁷³ Kedua, memberi penghargaan dalam bentuk materi, seperti memberi uang, membelikan es krim, permen atau coklat, memberi kelonggaran waktu dalam menonton TV dan acara khusus, atau mengajak berpiknik.

Penghargaan dalam proses belajar mempunyai peran penting dalam memunculkan motivasi untuk belajar karena dengan ini, individu akan merasa dihargai atas prestasi yang dicapainya, sehingga akan meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri.⁷⁴ K-Pop memiliki pengaruh terhadap penghargaan dalam pembelajaran. Idola K-Pop seringkali memberi inspirasi untuk berusaha lebih giat dalam mengejar pendidikan. Dedikasi dan kerja keras yang ditampilkan idola K-Pop dalam mencapai kesuksesan, mendorong penggemar untuk meraih prestasi dalam bidang akademik. K-Pop mendorong penggemar untuk berprestasi dengan memberikan penghargaan emosional berupa kegembiraan, semangat, dan rasa bangga yang dapat meningkatkan motivasi dalam belajar.

⁷² Saiful Akmal and Evi Susanti, "Analisis Dampak Penggunaan Reward Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Muhammadiyah Aceh Singkil," *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* 19, no. 2 (2019): 159–177.

⁷³ Rebecaca Hewett and Neil Conway, "The Undermining Effect Revisited: The Saliency of Everyday Verbal Rewards and Self-Determined Motivation," *Journal of Organizational Behavior* 37, no. 3 (2016): 436–455.

⁷⁴ Kamron Phunghai and Atipat Boonmoh, "Students' Perception towards the Use of Rewards to Enhance Their Learning Behaviours and Self-Development," *JEE (Journal of English Education)* 7, no. 1 (2021): 39–55.

e. Kegiatan Menarik Dalam Belajar

Belajar dapat dibuat menyenangkan dengan kegiatan yang menarik. Individu dapat belajar dengan efektif dan menjadi terlibat dengan kegiatan belajar apabila ikut serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Individu akan menjadi lebih termotivasi dan antusias untuk belajar karena secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, untuk pengalaman belajar yang menarik dapat dilakukan dengan metode penyampaian yang inovatif, dikemas dengan menarik, dan memanfaatkan sumber daya seperti media baik itu visual maupun audio visual atau fasilitas lainnya yang dapat menarik perhatian.⁷⁵ Sehingga, antusias individu dalam kegiatan belajar akan terpacu dengan instruksi yang menarik, yang akan menginspirasi untuk belajar lebih banyak.

K-Pop seringkali menampilkan ide-ide yang orisinal, koreografi yang menarik, lagu-lagu yang adiktif, yang dapat membawa ketertarikan dan kesenangan dalam belajar. Para idola K-Pop membawakan berbagai *genre* musik yang mudah dan menyenangkan untuk didengarkan, serta lagu-lagu yang ditampilkan sesuai dengan emosi yang dirasakan penggemar. Pemilihan musik korea ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu belajar untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.⁷⁶ Melalui integrasi musik K-Pop ke dalam proses pembelajaran, para pendidik dapat menumbuhkan suasana belajar yang lebih dinamis dan inspiratif. Penggunaan lagu-lagu K-Pop ini dapat dilakukan dengan menyisipkan lagu K-Pop sebagai alat bantu kosakata atau dengan membuat presentasi terkait pengaruh K-Pop itu sendiri. Selain itu, drama Korea juga dapat menciptakan proses belajar yang menarik. Dengan menonton drama

⁷⁵ Suharni, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 6, no. 1 (2021): 172–84.

⁷⁶ Kennia Pradna Adiesia and Lisda Sofia, "Gambaran Celebrity Worship Dan Psychological Well Being Pada Wanita Dewasa Awal Penggemar Korean Pop," *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 9, no. 4 (2021): 886–99.

Korea individu akan termotivasi untuk belajar hal baru, mendapatkan pengetahuan, mengenal dunia pendidikan Korea Selatan, tertarik dan semangat untuk berpartisipasi dalam program beasiswa di Korea Selatan, serta belajar bahasa baru.⁷⁷

f. Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar yang nyaman dan mendorong pembelajaran individu mampu membantu menumbuhkan fokus dan pembelajaran sehingga individu dapat tumbuh secara maksimal. Lingkungan belajar yang kondusif dapat secara signifikan meningkatkan rasa antusias individu dalam belajar. Murray memperkenalkan istilah “pers lingkungan”. Menurutnya, interaksi yang terjadi antara kebutuhan individu dan tekanan lingkungan dapat dipahami sebagai lingkungan belajar. Kebutuhan individu meliputi motivasi, dorongan, dan tujuan individu. Sedangkan “tekanan” mengacu pada perlakuan, stimulus atau proses.⁷⁸ Interaksi antara kebutuhan individu dan faktor eksternal menciptakan lingkungan belajar. Individu akan merasa terdorong dan terlibat dalam proses pembelajaran apabila kebutuhan individu selaras dengan tekanan lingkungan. Sebaliknya, individu akan merasa terkekang atau kurang termotivasi apabila kebutuhannya bertentangan dengan tekanan lingkungan.

Lingkungan belajar yang mendukung berpengaruh terhadap motivasi belajar yang tinggi. Menurut pandangan Dimiyati dan Mujiyono, “motivasi belajar akan diperkuat dengan kampus sekolah yang asri dan pergaulan yang harmonis. Oleh karena itu, perlu ditingkatkan terkait ketertiban sosial, lingkungan yang sehat, dan

⁷⁷ Bahagia et al., “The Impact of K-POP Culture in Student in Teacher View,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 5311–5319.

⁷⁸ Riaz Hussain Malik and Asad Abbas Rizvi, “Effect of Classroom Learning Environment on Students’ Achievement in Mathematics at Secondary Level,” *Bulletin of Education and Research* 40, no. 2 (2018): 207–218.

keharmonisan hidup. Lingkungan yang asri, aman, tentram, dan tertib akan meningkatkan motivasi dan semangat belajar”.⁷⁹

Lingkungan belajar juga dikenal dengan lingkungan pendidikan. Lingkungan pendidikan mencakup lingkungan fisik, sosial, intelektual, dan nilai-nilai. Lingkungan fisik meliputi sarana, fasilitas dan pemanfaatannya. Lingkungan sosial berupa pengaturan di mana individu bergaul dengan satu sama lain, termasuk guru dengan siswa dan orang lain yang terlibat dalam kegiatan pendidikan. Lingkungan intelektual ialah suasana dan lingkungan yang mendorong dan memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir yang meliputi perangkat keras seperti media, sumber belajar dan kegiatan pengembangan serta penerapannya, dan perangkat lunak seperti sistem dan program pengajaran. Lingkungan nilai merupakan sistem nilai yang mencakup nilai kemasyarakatan, ekonomi, sosial, politik, estetika, serta nilai etika dan keagamaan yang dianut oleh suatu daerah.⁸⁰

Komunitas terdiri dari sekumpulan individu yang memiliki tujuan tertentu dan saling berbagi makna dan perilaku.⁸¹ Penggemar NCT di Purwokerto membangun komunitas sebagai sarana mempermudah dalam bertukar informasi, berbagi pengalaman, minat dan hobi. Selain itu, dengan terbentuknya komunitas ini dapat menambah relasi, wawasan, serta pengetahuan baru. Selain itu, komunitas NCTzen juga melakukan kegiatan-kegiatan yang positif seperti berbagi makanan dan sembako, berbagi takjil ketika bulan ramadhan, menggalang dana untuk orang yang membutuhkan, dan mengadakan event K-Pop bersama. Dengan adanya komunitas ini

⁷⁹ Safitri and Kumoro, “Pengaruh Penghargaan Dan Lingkungan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Dan Tata Kelola Perkantoran Smk Negeri 1 Bantul Tahun Ajaran 2017/2018.”

⁸⁰ Arianti, “Urgensi Lingkungan Belajar Yang Kondusif Dalam Mendorong Siswa Belajar Aktif,” *Didaktika Jurnal Kependidikan* 11, no. 1 (2017): 41–62.

⁸¹ Tirra Nugrahani Dewi and Nurudin, “Perilaku Komunikasi Komunitas Kpopers Palangka Raya Dalam Loyalitas Pada Idola,” *Jurnal Komunikasi Nusantara* 4, no. 1 (2022): 78–88.

menjadikan penggemar mudah dalam berinteraksi, saling berbagi pengalaman dan kiat-kiat dalam mencapai tujuan, serta saling memberi semangat. Hal ini menjadikan penggemar merasa memiliki lingkungan yang mendukung, sehingga penggemar terinspirasi dan termotivasi untuk mengejar impian dan cita-cita mereka.

Pandangan masyarakat umum terhadap fenomena K-Pop sangat beragam. Pandangan ini dapat disebabkan karena persepsi individu, budaya lokal, dan perkembangan globalisasi. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian besar masyarakat masih berpandangan negatif. Masyarakat berpendapat bahwa K-Pop memberikan dampak negatif terhadap perilaku sosial, fanatisme, dan mendorong perilaku konsumtif yang berlebihan. K-Pop juga dianggap sebagai pengalih perhatian yang dapat mengakibatkan pemborosan waktu dan menurunkan produktivitas. Hal ini berbeda dengan pendapat para penggemar K-Pop. Penggemar menilai bahwa K-Pop memberikan dampak yang positif bagi kehidupan mereka. K-Pop memberikan kesempatan bagi penggemar untuk memperluas relasi pertemanan, menumbuhkan rasa keinginan untuk mempelajari hal-hal baru, meningkatkan rasa kepercayaan diri dan menjadi inspirasi dalam menggapai impian. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa K-Pop tidak menurunkan produktivitas dan motivasi belajar penggemar, tetapi justru K-Pop menjadi sumber inspirasi dan dorongan dalam mencapai keberhasilan belajar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya terkait efektivitas K-Pop dalam meningkatkan motivasi belajar penggemar NCT, maka dihasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada kelompok NCTzen dan kelompok yang tidak menyukai K-Pop. Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak maka dilakukan uji *independent sample t-test*. Berdasarkan hasil analisis menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistics* 23, diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara NCTzen Purwokerto dan kelompok yang tidak menyukai K-Pop, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. K-Pop efektif digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar pada penggemar NCT. Dibuktikan dengan skor rata-rata kuesioner motivasi belajar pada NCTzen sebesar 32,6 yang masuk dalam kategori tinggi dan hasil skor rata-rata tersebut lebih besar dibanding pada skor rata-rata motivasi belajar pada kelompok yang tidak menyukai K-Pop.
3. K-Pop tidak menurunkan produktivitas dan motivasi belajar penggemar, tetapi sebaliknya K-Pop menjadi sumber inspirasi dan dorongan dalam mencapai keberhasilan belajar baik pada kelompok NCTzen maupun non K-Pop. Sebab, K-Pop mampu memberikan kesempatan bagi penggemar untuk memperluas relasi pertemanan, menumbuhkan rasa keinginan untuk mempelajari hal-hal baru, meningkatkan rasa kepercayaan diri dan menjadi inspirasi dalam menggapai impian.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian terdapat beberapa saran kepada pihak-pihak terkait untuk meningkatkan motivasi belajar penggemar, diantaranya yaitu:

1. Bagi penggemar, diharapkan dengan maraknya budaya Korea yang masuk dapat memilah pengaruh-pengaruh yang dihasilkan dengan mengambil pengaruh positif yang dapat mendorong motivasi dalam belajar dan meninggalkan pengaruh negatif.
2. Bagi orang tua, diharapkan dapat mengawasi perilaku anak dalam melakukan kegiatan menggemari idola K-Pop dan dapat mendukung prestasi dan potensi yang dimiliki anak.
3. Bagi tenaga pendidik, diharapkan dapat memanfaatkan perkembangan media dan informasi sebagai alternatif dalam proses pembelajaran serta mendukung potensi yang dimiliki setiap pelajar.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan dan mendalami pengaruh yang dihasilkan K-Pop terhadap aspek lain yang dapat mempengaruhi tingkat motivasi belajar.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustianti, Rifka, at.al. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Makassar: CV. Tohar Media, 2022.
- Adiesia, Kennia Pradna, and Lisda Sofia. “Gambaran Celebrity Worship Dan Psychological Well Being Pada Wanita Dewasa Awal Penggemar Korean Pop.” *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 9, no. 4 (2021): 886–99. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i4.6826>.
- Akmal, Saiful, and Evi Susanti. “Analisis Dampak Penggunaan Reward Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Muhammadiyah Aceh Singkil.” *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* 19, no. 2 (2019): 159–77. <https://www.jurnal.arraniry.ac.id/index.php/didaktika/article/download/5031/3298>.
- Almaida, Risa, Sandy Agum Gumelar, and Adinda Azmi Laksmiwati. “Dinamika Psikologis Fangirl K-Pop.” *Cognicia* 9, no. 1 (2021): 17–24. <https://doi.org/10.22219/cognicia.v9i1.15059>.
- Amanda, Livia, Ferra Yanuar, and Dodi Devianto. “Uji Validitas Dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang.” *Jurnal Matematika UNAND* 8, no. 1 (2019): 179. <https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>.
- Ananda, Marino, Nur Hadi, and Nanda Harda Pratama Meiji. “Di Balik Perilaku Konsumtif NCTZEN Dalam Pembelian Merchandise NCT (Studi Kasus Komunitas NCTzen Malang).” *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 1, no. 9 (2021): 1011–1026. <https://doi.org/10.17977/um063v1i92021p1011-1026>.
- Andina, Anisa Nur. “Hedonisme Berbalut Cinta Dalam Musik K-Pop.” *Syntax Idea* 1, no. 8 (2019): 39–49.
- Andriani, Rike, and Rasto Rasto. “Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>.
- Anggraini, Silvia, Joko Siswanto, and Sukamto. “Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment Bagi Siswa SD Negeri Kaliwiru Semarang.” *Jurnal*

- Mimbar PGSD Undiksha* 7, no. 3 (2019): 221–29.
file:///C:/Users/acer/Downloads/adminjurnal,+8.+Silvia+Anggraini+221229.pdf.
- Anwar, Dr. Citra Rosalyn. “Mahasiswa Dan K-POP.” *Jurnal Ilmu Komunikasi* 1, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.33005/jkom.v1i1.12>.
- Aprilia Simanjuntak, Friska, and Indra Primahardani. “Studi Tentang Dampak Korean Wave Dalam Gaya Hidup Mahasiswa Universitas Riau.” *JSER Journal of Science and Education Research* 1, no. 2 (2022): 19–22. <https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jser/>.
- Arianti. “Urgensi Lingkungan Belajar Yang Kondusif Dalam Mendorong Siswa Belajar Aktif.” *Didaktika Jurnal Kependidikan* 11, no. 1 (2017): 41–62. <https://doi.org/10.51903/education.v2i1.148>.
- Aufa, Ari Abi, Miftahul Mufid, and Firda Rizka Rachma Wahdani. “Pengaruh Budaya Populer Korea Terhadap Perilaku Modeling Siswa Madrasah Aliyah Negeri.” *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 4, no. 2 (2022): 304–20. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1431>.
- Autoridad Nacional del Servicio Civil. “Dampak Budaya Korean Pop Terhadap Gaya Hidup Siswa Smk Negeri 2 Muaro Jambi.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 5 (2021): 2013–15.
- Azelia, Banowati, Putri Yuliawan, and Ganjar Eka Subakti. “Pengaruh Fenomena Korean Wave (K-Pop Dan K-Drama) Terhadap Perilaku Konsumtif Penggemarnya Perspektif Islam.” *Jurnal Penelitian Keislaman* 18, no. 1 (2022): 35–48.
- Bahagia, Leny Muniroh, Abdul Karim Halim, Rimun Wibowo, Azhar Al Wahid, Muhammad Shiddiq Ilham Noor, Tiwi Siswanti, and Rizkal Rizkal. “The Impact of K-POP Culture in Student in Teacher View.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 5311–19. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2444>.
- Cahyani, Adhetya, Iin Diah Listiana, and Sari Puteri Deta Larasati. “Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19.” *IQ (Ilmu Al-Qur’an): Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 01 (2020): 123–40. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>.

- Dewi, Tirra Nugrahani, and Nurudin. "Perilaku Komunikasi Komunitas Kpopers Palangka Raya Dalam Loyalitas Pada Idola." *Jurnal Komunikasi Nusantara* 4, no. 1 (2022): 78–88. <https://doi.org/10.33366/jkn.v4i1.97>.
- Dominikus D.U. *Metode penelitian kuantitatif*. Jakarta: Unika Atma, 2019.
- Emda Amna. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2017): 93–196.
- Faradasya, Cantika Indah, and Nurvita Trianasari. "Pengaruh Brand Ambassador Kpop Stray Kids Dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus E-Commerce Shopee)." *E-Proceeding of Management* 8, no. 2 (2021): 865–73.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/download/14755/14532>.
- Fausiah Nurlan. *Metodologi penelitian kuantitatif*. Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2019.
- Hasanah, Ummul, and Mery Kharismawati. "Penggunaan Budaya Pop Korea Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Korea Bagi Mahasiswa Dengan Gaya Belajar Campuran." *JLA (Jurnal Lingua Applicata)* 3, no. 1 (2019): 10–19. <https://doi.org/10.22146/jla.52060>.
- Herpratiwi, and Ahmad Tohir. "Learning Interest and Discipline on Learning Motivation." *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology* 10, no. 2 (2022): 424–435. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2290>.
- Hewett, Rebecaca, and Neil Conway. "The Undermining Effect Revisited: The Salience of Everyday Verbal Rewards and Self-Determined Motivation." *Journal of Organizational Behavior* 37, no. 3 (2016): 436–55. <https://doi.org/10.1002/job>.
- Hussain Malik, Riaz, and Asad Abbas Rizvi. "Effect of Classroom Learning Environment on Students' Achievement in Mathematics at Secondary Level." *Bulletin of Education and Research* 40, no. 2 (2018): 207–18.
- Maulida, Chairunnisa Nurul, and Arina Dieni Kamila. "Pengaruh K-Pop Brand Ambassador Terhadap Loyalitas Konsumen." *Kinesik* 8, no. 2 (2021): 137-

145. <https://doi.org/10.22487/ejk.v8i2.154>.
- Melian, Widdy Assa, Tridays Repelita, and Lusiana Rahmatiani. "Pengaruh Idola Musik K-Pop (Korean - Pop) Terhadap Perubahan Karakter Remaja Di SMAN 5 Karawang." *Widya Accarya* 12, no. 1 (2021): 1–6. <https://doi.org/10.46650/wa.12.1.1011.1-6>.
- Munica, Rike. "Gambaran Celebrity Worship Terhadap Idola-Kpop Pada Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19." *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development* 4, no. 1 (2021): 247–256. <https://jurnal.ranahresearch.com/index.php/R2J/article/view/439>.
- Muslich Anshori dan Sri Iswati. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: edisi 1*. Surabaya: Airlangga University Press, 2019.
- Nasrah, A. Muafiah. "Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19." *Riset Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2020): 207–13.
- Nauzeer, Salim, and Vishal Chandr Jaunky. "A Meta-Analysis of the Combined Effects of Motivation, Learning and Personality Traits on Academic Performance." *Pedagogical Research* 6, no. 3 (2021): 1–23. <https://doi.org/10.29333/pr/10963>.
- Nawawi, M Ichsan, Nurul Anisa, Nurul Magfirah Syah, Muhammad Risqul, Aidah Azisah, and Taufik Hidayat. "Pengaruh Tayangan K-Drama (Korean Drama) Terhadap Motivasi Belajar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 4439–47. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1201>.
- Nikolaus Duli. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa konsep dasar untuk penulisan skripsi & analisis data dengan SPSS*. (Yogyakarta: Deepublish, 2019).
- Nuryadi et al. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.
- Phungphai, Kamron, and Atipat Boonmoh. "Students' Perception towards the Use of Rewards to Enhance Their Learning Behaviours and Self-Development." *JEE (Journal of English Education)* 7, no. 1 (2021): 39–55. <https://doi.org/10.30606/jee.v7i1.637>.
- Pranatawijaya, Viktor Handrianus, Widiatry Widiatry, Ressa Priskila, and Putu

- Bagus Adidyana Anugrah Putra. “Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online.” *Jurnal Sains Dan Informatika* 5, no. 2 (2019): 128–37. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>.
- Prasanti, Rahayu Putri, and Ade Irma Nurmala Dewi. “Dampak Drama Korea (Korean Wave) Terhadap Pendidikan Remaja.” *Lectura: Jurnal Pendidikan* 11, no. 2 (2020): 256–69. <https://doi.org/10.31857/s0320930x20040088>.
- Pratama, Farabdy, Firman, and Neviyarni. “Pengaruh Motivasi Belajar IPA Siswa Terhadap Hasil Belajar.” *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 3 (2019): 280–286. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index%0APENGARUH>.
- Putri, Lisa Anggraini, Universitas Islam, Negeri Sultan, Syarif Kasim, and Article Info. “Dampak Korea Wave Terhadap Prilaku Remaja.” *E-Journal Uin, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*. 3, no. 1 (2020): 42–48. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/alittizaan>.
- Rahman Hakim, Arif, Ardhini Mardhiyah, Dika Muhammad Irham, Nahla Nurkholifah, Zulmi Ramdani, and Andi Amri. “Pembentukan Identitas Diri Pada Kpopers the Building of Self-Identity on Kpopers.” *Motiva: Jurnal Psikologi* 4, no. 1 (2021): 18–31.
- Rahman, Sunarti. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” *Merdeka Belajar*, no. November (2021): 289–302.
- Rahmawati, Mega, and Edi Suryadi. “Guru Sebagai Fasilitator Dan Efektivitas Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 49. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14954>.
- Ri’aeni, Ida, Musiam Suci, Mega Pertiwi, and Tias Sugiarti. “Pengaruh Budaya Korea (K-Pop) Terhadap Remaja Di Kota Cirebon.” *Communications*, 2019. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/communications/article/view/9460/678>.
- Rifka Agustianti et al. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Makassar: CV. Tohar Media, 2022.
- Rohaliya, Siti, and Kuntari. “Pengaruh Idol K-Pop Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Anyer.” *Jurnal Neo Societal* 8, no. 2(2023):159–169.

<https://neosocietal.uho.ac.id/index.php/journal/article/download/8/8>.

- Rosdiani, Nenti, and Angga Hidayat. "Pengaruh Derivatif Keuangan, Konservatisme Akuntansi Dan Intensitas Aset Tetap Terhadap Penghindaran Pajak." *Jurnal of Technopreneurship on Economics and Business Review* 1, no. 2 (2020): 131–43.
- Safitri, Yulia, and Joko Kumoro. "Pengaruh Penghargaan Dan Lingkungan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Dan Tata Kelola Perkantoran Smk Negeri 1 Bantul Tahun Ajaran 2017/2018." *E-Jurnal Student: Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 7, no. 6 (2018): 537–47.
- Sakinah, Regina Nurul, Syofiyah Hasna, and Yona Wayuningsih. "Pengaruh Positif Fenomena K-Pop Terhadap Karakter Generasi Muda Di Indonesia." *Journal on Education* 5, no. 1 (2022): 735–45.
- Sally Maghfirah, Arisya, Vega Anggrainika, and Yesi Dian Sari Br Sinaga. "Pengaruh Budaya K-Pop Terhadap Kehidupan Mahasiswa Universitas Diponegoro." *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi* 3, no. 02 (2022): 250–258. <https://doi.org/10.36418/jist.v3i2.346>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015)..
- Sri Yenti, Nofia, Drs. Syamsir, M.Si. Ph.D, Nadia Mairiza, Nidya Anggraini, Elvina Febriani, and Putri Fadilla. "Dampak Budaya Korea Pop (K-Pop) Terhadap Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Padang." *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya* 3, no. 1 (2022): 122–150. <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.4941>.
- Suharni. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 6, no. 1 (2021): 172–184. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>.
- Supriyatin, Titin, Syafa'atun Syafa'atun, Dwi Aprillia Setia Asih, and Avini Nurazhimah Arfa. "Dampak Budaya K-Pop Terhadap Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa." *Research and Development Journal of Education* 9, no. 2 (2023): 658–665. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.17145>.

- Syachtiyani, Wulan Rahayu, and Novi Trisnawati. "Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19." *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 1 (2021): 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>.
- Usmadi, Usmadi. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)." *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.
- Wahyuni, Dian Tri, Edy Tadung, and Andi Muh. Dzul Fadli. "Motivasi Intrinsik Terhadap Kinerja Pegawai Pada Bagian Organisasi Dan Kepegawaian Sekretariat Daerah Kabupaten Konawe." *Journal of Government Science (GovSci): Jurnal Ilmu Pemerintahan* 3, no. 1 (2022): 63–73. <https://doi.org/10.54144/govsci.v3i1.26>.
- Wahyuningsih, Tuti, Dwi Amalia Susanti, Lastr Mei Winarni, and Universitas Yatsi Madani. "Pengaruh Terapi Musik Korean Pop Terhadap Tingkat Stres Siswa SMKN 1 Kabupaten Tangerang The Effect Of Korean Pop Music Therapy On The Stress Level Of Students At Vocational High School 1 Kabupaten Tangerang." *Nusantara Hasana Journal* 2, no. 6 (2022): Page.
- Yam, Jim Hoy, and Ruhiyat Taufik. "Hipotesis Penelitian Kuantitatif." *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi* 3, no. 2 (2021): 96–102. <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>.
- Yudhira, Ahmad. "Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19." *Value* 2, no. 1 (2021): 1–10. <https://doi.org/10.36490/value.v2i1.177>.
- Zaluchu, Sonny Eli. "Strategi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Di Dalam Penelitian Agama." *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili Dan Pembinaan Warga Jemaat* 4, no. 1 (2020): 28–38.



Lampiran 1: Angket penelitian

**ANGKET PENELITIAN EFEKTIVITAS K-POP TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PADA NCTZEN PURWOKERTO**

IDENTITAS RESPONDEN

Nama / Inisial :

Umur :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Isilah kuisioner dengan kondisi yang sebenar-benarnya tanpa ada yang terlewati
2. Pilih salah satu jawaban yang menurut anda paling tepat
3. Sebelum mengisi diharapkan untuk **memperhatikan opsi jawaban yang tersedia**
4. Jawaban yang tersedia yaitu :
 - STS : Sangat Tidak Setuju**
 - TS : Tidak Setuju**
 - S : Setuju**
 - SS : Sangat Setuju**

Efektivitas K-Pop

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya mengerti apa yang harus saya lakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan				
2.	Saya mampu menyelesaikan rencana sesuai dengan jangka waktu yang ditentukan				
3.	Saya mampu menangkap pelajaran atau hal-hal baru dengan cepat				
4.	Saya kerap merasa sulit berkonsentrasi karena adanya distraksi dari hiburan di sekitar				
5.	Saya senang membangun hubungan baru dengan orang lain				
6.	Saya suka mempelajari hal-hal baru dari orang lain				
7.	Saya mudah mempercayakan privasi saya				

	kepada orang baru				
8.	Saya mudah dipengaruhi oleh informasi sekitar, yang dapat merubah cara saya dalam berpikir dan bertindak				
9.	Saya mudah beradaptasi dengan lingkungan yang baru				
10.	Dalam setahun terakhir, ketertarikan saya terhadap musik K-Pop meningkat				
11.	Saya suka mendengarkan lagu K-Pop setiap hari				
12.	Idola K-Pop berbakat dalam melakukan dance				
13.	Saya senang mempelajari gerakan <i>dance</i> di lagu K-Pop				
14.	Musik K-Pop adalah musik yang tidak enak untuk didengarkan				
15.	Gerakan dance pada K-Pop tidak sesuai dengan lagu				
16.	Saya suka menonton <i>reality</i> dan <i>variety show</i> idola K-Pop yang saya sukai				
17.	Saya termotivasi dengan prestasi dan kepribadian yang dimiliki idola K-Pop				
18.	Saya menikmati waktu ketika mencari <i>update</i> berita terbaru idola K-Pop yang saya sukai				
19.	Saya belajar bahasa Korea dari drama dan film Korea yang saya tonton				
20.	Banyak hal baru yang saya dapat setelah menonton film dan drama Korea				
21.	Perilaku konsumtif saya meningkat				

Motivasi Belajar

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya memiliki keinginan untuk meraih hasil belajar terbaik				
2.	Saya telah merencanakan kegiatan belajar setiap hari				
3.	Apabila ada materi yang kurang faham, saya tidak ragu bertanya pada orang yang lebih mengerti				
4.	Saya suka mengulur waktu dalam mengerjakan tugas dan kewajiban saya				
5.	Ketika saya tidak mendapatkan hasil belajar yang baik, saya akan tetap berusaha dan belajar				

6.	Saya merasa kebingungan dan tidak memiliki gambaran yang jelas tentang tujuan yang ingin saya capai saat ini				
7.	Guru saya selalu mengapresiasi saya jika saya mendapatkan nilai yang bagus				
8.	Ketika di rumah, prestasi saya seringkali tidak dihargai atau diakui				
9.	Saya tidak tertarik untuk berkompetisi dengan teman saya				
10.	Saya merasa senang dan bersemangat ketika diajak berdiskusi dengan guru saya				
11.	Saat belajar, saya suka mendengarkan musik yang menenangkan				

Lampiran 2: Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar

Tabel 1: Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar

Responden	No Item												Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Fany	4	2	4	3	4	2	2	4	2	4	4	4	39
Nathan	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	33
Ulfa	3	2	3	1	3	2	3	3	1	2	3	2	28
Lu'lu'ul	4	3	4	2	4	3	3	4	2	4	3	3	39
Melia	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	44
YYA	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	4	4	33
Sita	4	2	3	2	3	3	3	4	2	3	3	2	34
Mayhaefs	4	3	4	2	4	4	1	4	2	3	4	4	39
Nayla	4	3	4	3	3	2	4	3	2	3	3	4	38
EP	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	37
Cipa	4	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	2	35
Ayen	4	3	3	3	4	3	2	3	3	4	4	4	40
Viola	4	2	1	1	4	1	3	1	1	2	4	4	28
Mila	4	2	4	1	4	3	2	2	3	3	3	3	34
Iza	4	3	3	2	3	2	2	3	3	3	4	2	34

F	4	2	3	2	3	2	3	3	2	4	4	4	36
Nana	4	3	4	3	4	3	4	4	2	3	4	4	41
Rani	4	2	4	2	3	2	1	3	2	3	4	4	34
Qiqi	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	33
M	3	2	3	2	3	2	1	1	2	2	4	1	28
ASA	4	2	4	2	3	3	2	2	3	4	4	1	35
Sheila	4	3	3	3	4	2	3	2	3	2	4	4	37
Adel	3	3	3	2	4	4	2	3	3	2	4	4	37
Kiya	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	4	32
Janah	4	3	4	2	3	2	3	2	2	3	4	4	36
Zubdaa	4	4	3	2	3	4	4	4	3	3	4	4	40
Sekar	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	40
Tsania FF	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	39
Rahmawati	4	2	3	2	3	2	3	4	3	3	4	4	37
Ni'mah	4	3	4	2	4	3	3	4	1	4	3	4	39
Fifi	4	3	4	4	4	2	3	1	3	4	4	2	38
I	4	2	4	2	4	4	4	4	2	3	4	4	40
Chofifatul	4	3	4	2	4	4	4	4	2	3	3	3	40
Total	12 4	88	111	77	114	89	92	97	78	102	120	109	1197

Lampiran 3: Hasil Uji Coba Angket Efektivitas K-Pop

Tabel 2: Hasil Uji Coba Angket Efektivitas K-Pop

Respon den	No Item																							Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
Fany	3	4	3	2	4	4	4	3	2	3	3	3	4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	78
Nathan	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	4	3	3	3	2	2	3	3	3	63
Ulfa	2	3	4	2	4	3	3	3	3	2	3	3	4	2	3	4	2	3	3	1	2	3	2	64
Lu'lu'ul	4	4	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	81
Melia	4	4	4	2	4	4	4	1	4	1	2	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	4	3	77
YYA	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	65
Sita	3	3	4	3	3	3	4	3	4	1	4	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	4	2	74
Mayha	3	2	3	2	3	3	4	2	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	3	2	73
Nayla	3	4	3	3	4	4	3	2	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	2	77
EP	3	3	3	3	2	3	4	2	2	3	1	1	3	1	3	3	3	3	3	4	2	3	3	61
Cipa	3	3	2	2	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	70
Ayen	3	3	4	3	3	3	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	2	79
Viola	4	2	2	1	2	4	4	3	1	3	1	3	4	1	4	4	4	4	2	2	4	3	3	65

Mila	3	3	2	2	4	3	4	3	3	1	1	1	3	1	3	4	1	4	1	3	1	3	1	55
Iza	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	66
F	4	4	3	2	4	3	4	2	3	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	2	76
Nana	4	3	3	2	4	3	4	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	80
Rani	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	82
Qiqi	3	2	3	3	3	4	4	3	3	1	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	68
M	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	4	1	4	3	3	3	3	3	3	4	2	61
ASA	2	2	2	2	3	4	4	1	3	2	1	1	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	2	56
Sheila	4	3	3	2	3	3	2	3	3	2	4	3	4	2	1	3	4	4	4	3	3	3	3	69
Adel	4	4	3	3	1	3	4	4	2	4	3	2	3	1	4	4	4	4	3	4	3	4	4	75
Kiya	4	4	3	4	4	4	3	2	4	2	3	3	3	2	4	4	3	4	4	3	3	3	2	75
Janah	3	3	3	1	3	3	3	2	3	1	4	4	4	3	1	2	4	4	4	1	4	3	2	65
Zubdaa	3	3	3	2	1	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	4	3	3	3	4	1	65
Sekar	4	3	4	4	3	3	4	4	2	4	3	2	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	77
Tsania FF	4	3	3	2	3	3	2	2	1	2	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	58
Rahma wati	4	3	2	1	3	4	3	3	3	2	4	3	4	3	4	4	3	4	4	2	3	4	2	72
Ni'mah	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	3	4	4	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	82

Fifi	4	4	4	2	3	4	4	2	2	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	81	
I	4	3	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3	4	2	80
Chofifat ul	4	3	4	3	4	3	4	4	4	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	2	3	4	2	79
Total	11 2	10 3	10 3	82	10 4	11 0	11 8	90	92	75	92	10 0	12 0	77	11 7	11 8	111	121	109	88	10 7	11 5	85	2349

Lampiran 4: Hasil Angket Efektivitas K-Pop NCTzen

Tabel 3: Hasil Angket Efektivitas K-Pop Nctzen

Respon den	No Item																					Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
S	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	63
RN	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	2	69
FS	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	68
F	4	3	3	2	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	2	68
V	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	4	3	3	4	4	1	4	2	2	1	4	4	68
NF	4	2	4	2	4	4	3	2	2	1	2	3	4	4	3	2	3	2	3	4	2	60	

RR	4	3	2	1	2	2	2	3	2	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	64
D	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	1	76
EL	3	3	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	4	4	2	4	3	2	54
O	1	1	3	3	2	1	1	1	2	3	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	33
PR	2	4	2	2	3	3	4	4	2	2	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	62
DH	4	4	3	2	3	3	4	3	2	1	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	1	66
ST	4	3	3	1	2	3	4	2	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	2	66
ZH	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	56
AM	3	3	2	2	3	3	4	4	2	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	2	68
HAP	4	4	3	2	3	4	3	3	3	1	2	4	2	3	2	2	3	1	1	3	4	57
ID	3	3	3	2	2	2	3	3	2	4	4	4	2	4	4	4	3	4	2	2	1	61
NU	4	4	3	2	4	3	3	1	3	3	2	4	2	3	4	3	4	4	3	3	2	64
H	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	53
AR	3	3	3	1	4	4	1	2	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	1	64
SQ	4	3	2	2	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	61
RM	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	64
SJ	4	3	3	2	2	2	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	57
RF	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	4	4	2	3	3	2	3	3	3	3	2	63

ASM	3	3	2	2	3	3	4	2	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	2	63
AF	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	1	4	4	3	4	4	4	4	2	73
A	3	3	2	2	2	4	3	2	1	4	4	4	2	2	2	4	4	3	3	3	2	59
TMP	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	2	65
IJ	4	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	76
TT	3	3	4	3	2	3	3	2	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	2	67
AS	3	2	4	3	3	4	4	4	3	3	2	4	1	4	4	4	3	3	1	2	1	62
AD	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	2	69
AN	4	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	1	4	4	4	2	2	3	3	3	64
AR	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	64
AFF	3	3	3	2	2	3	4	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	57
A	3	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	65
AI	3	2	1	2	1	1	4	3	1	4	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	1	55
FY	3	1	2	1	3	3	2	2	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	61
KF	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	72
II	3	4	3	3	3	4	2	2	3	4	4	4	2	4	2	4	3	3	4	3	1	65
AL	3	3	3	1	2	3	4	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	60
DW	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	3	3	72

D	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	65
DY	4	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	3	4	4	2	67
DD	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	2	4	3	4	4	4	3	4	1	66
DN	4	3	2	3	3	3	4	2	2	4	4	4	1	4	4	4	3	4	2	4	1	65
EN	3	3	2	2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	61
EA	4	3	3	1	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	72
DA	4	3	3	1	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	1	71
DT	4	4	4	3	4	4	2	2	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	75
FP	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	2	67
FD	2	3	2	2	3	3	4	3	3	2	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	2	65
ANN	3	3	3	2	4	4	4	3	3	2	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	2	69
GY	4	3	4	4	4	4	3	2	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	73
JI	3	3	3	1	2	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	69
IB	4	4	3	1	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	1	73
YL	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	2	66
NN	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	3	4	4	3	4	3	70
HS	3	3	3	1	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	73
M	3	4	3	1	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	2	69

SW	4	4	4	1	4	4	3	3	3	1	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	1	69
SK	3	3	2	3	3	4	3	2	2	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	1	65
HC	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	77
SF	4	4	3	4	3	3	4	4	2	4	3	4	2	4	4	3	4	4	3	4	3	73
FDK	3	3	2	1	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	3	3	3	1	62
M	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	3	4	2	72
Total	286	260	250	196	255	273	280	234	224	257	274	303	229	307	291	283	299	287	273	285	184	5530

Lampiran 5: Hasil Angket Efektivitas K-Pop Non K-Pop

Tabel 4: Hasil Angket Efektivitas K-Pop Non K-Pop

Respon den	No Item																					Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
SS	4	3	3	2	4	4	4	4	3	2	2	4	1	4	4	2	2	2	3	4	2	63
FN	3	2	3	2	3	4	3	3	3	2	2	3	1	3	3	1	1	1	3	4	3	53
MT	4	4	4	1	4	4	4	1	4	1	1	1	1	4	2	1	3	3	4	4	4	59
AY	4	3	3	2	2	2	4	2	3	1	1	1	1	3	3	2	1	1	1	1	4	45
JN	4	4	3	3	3	3	4	3	3	1	1	3	1	2	3	1	1	1	1	3	4	52
AJ	2	2	4	1	4	4	1	2	4	3	1	3	1	4	3	2	4	4	4	4	2	59

C	4	3	3	4	4	4	4	4	3	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	4	51
UF	4	4	3	4	4	4	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	4	4	64
SL	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	1	3	1	3	3	1	2	2	2	3	3	51
ZW	4	3	4	2	3	4	3	1	4	1	1	2	1	4	3	2	3	1	3	3	4	56
NN	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	4	53
RM	3	3	3	2	3	3	3	3	2	1	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1	3	45
F	3	4	2	1	3	4	4	1	2	3	2	4	1	3	3	4	4	4	2	4	4	62
FR	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	1	3	1	3	3	2	2	2	1	1	4	50
A	3	3	2	2	3	3	4	2	3	1	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	53
MG	3	3	3	1	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	54
ZJ	4	4	3	2	3	3	3	2	3	1	1	3	1	3	3	1	1	1	1	3	4	50
SK	3	3	3	1	3	3	4	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	54
ZEM	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	56
AS	4	4	3	1	3	3	4	3	4	1	1	1	1	3	4	1	2	1	3	3	2	52
DL	4	4	3	3	3	4	4	3	3	2	1	4	1	3	4	3	2	1	3	4	2	61
FK	4	4	3	1	4	2	3	3	3	1	1	2	1	2	4	2	1	2	3	4	3	53
SE	4	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	64
IP	4	4	3	2	4	4	3	2	3	1	1	1	1	3	3	1	1	1	3	3	4	52

KN	4	3	3	3	3	4	4	2	2	1	1	3	1	3	3	1	2	1	1	2	4	51
A	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	52
KH	3	3	3	2	4	3	4	4	3	2	1	3	2	2	3	1	2	2	2	2	3	54
SAP	3	3	3	2	2	4	3	2	2	2	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	56
JN	4	4	4	1	4	1	4	4	4	1	4	1	1	4	4	1	3	1	1	2	4	57
ALY	2	4	4	4	4	4	4	1	4	1	1	1	1	4	4	1	2	2	2	3	2	55
DH	3	3	3	2	3	3	2	2	3	1	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1	3	44
BA	3	3	3	2	3	2	4	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	54
IAI	4	3	3	2	4	4	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	56
ANA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	2	3	3	2	3	2	2	2	3	57
NM	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	1	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	52
LD	3	2	4	3	4	4	4	3	3	1	3	2	3	2	3	4	4	2	4	4	3	65
NF	4	3	3	2	2	3	3	2	3	1	1	2	1	2	3	1	1	1	1	1	3	43
NN	3	4	2	1	3	3	4	3	2	1	1	3	1	3	3	1	1	1	2	3	3	48
ANK	4	3	3	1	4	4	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	54
LK	4	4	3	2	4	4	4	1	3	2	2	4	1	3	3	1	3	2	1	4	4	59
MF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1	1	54
RZ	3	3	3	2	4	4	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	57

MH	3	2	3	3	3	2	3	3	2	1	1	3	1	1	2	1	1	1	1	1	4	42
MU	4	4	4	2	3	3	4	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	45
UL	3	3	4	2	3	4	3	1	2	1	1	2	1	4	3	1	3	1	4	4	2	52
SF	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	57
ZIE	3	2	3	2	2	3	4	3	1	1	1	1	1	3	4	1	2	1	1	1	4	44
DW	4	2	2	2	3	3	4	2	2	4	2	4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	66
AR	3	3	2	2	4	4	4	3	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	3	2	46
PT	4	4	3	1	2	3	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	39
AFF	4	4	3	3	2	2	4	3	2	1	1	1	1	2	2	4	4	4	4	4	4	59
AH	3	3	3	3	2	3	4	3	3	1	2	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	61
FS	4	3	2	2	3	3	3	2	2	2	1	4	1	3	3	1	1	1	4	4	2	51
UM	4	4	4	1	1	4	4	3	2	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	3	71
FDP	3	4	3	1	3	4	2	1	3	2	2	1	1	3	3	3	2	2	3	3	2	51
DA	4	4	4	2	4	4	1	2	3	4	1	1	1	1	1	4	4	2	4	3	2	56
NIL	3	2	2	2	3	3	4	3	3	1	1	3	1	3	3	1	2	2	1	2	3	48
SKH	4	4	4	2	2	3	4	3	3	2	2	4	2	2	4	3	3	2	3	3	2	61
SAF	3	3	3	2	3	4	2	2	3	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	4	43
BSB	3	2	1	2	2	2	4	4	2	1	1	1	1	2	3	1	1	1	1	3	3	41

LR	3	4	3	2	3	3	3	2	3	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	2	3	44
MEL	4	4	3	1	4	3	2	2	3	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	4	43
SV	4	3	3	3	3	3	4	3	3	1	1	3	1	2	2	1	2	1	1	1	4	49
AN	4	4	3	2	4	3	4	4	3	1	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	3	52
Q	4	3	3	3	3	4	4	3	3	2	1	4	1	3	3	1	2	2	2	3	4	58
RD	4	3	4	3	4	4	4	4	4	1	1	3	1	2	3	1	3	1	3	3	3	59
Total	291	271	256	170	261	275	279	219	238	139	134	199	126	239	243	155	179	152	196	226	253	4501



Lampiran 6: Hasil Angket Motivasi Belajar NCTzen

Tabel 5: Hasil Angket Motivasi Belajar NCTzen

Responden	No Item											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
S	3	2	2	3	3	2	3	4	3	3	3	31
RN	4	4	4	2	4	2	3	4	3	4	4	38
FS	4	3	3	4	4	4	2	3	2	3	3	35
F	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	30
V	4	4	4	3	4	4	4	3	1	4	4	39
NF	4	2	3	2	4	3	2	4	3	4	4	35
RR	4	3	2	2	3	3	3	1	1	4	4	30
D	4	3	4	4	4	3	3	1	3	4	4	37
EL	4	4	4	2	4	3	3	3	1	3	1	32
O	1	2	2	3	1	2	3	4	4	2	1	25
PR	3	2	3	2	3	1	1	2	3	3	2	25
DH	4	4	4	4	4	4	3	3	1	4	4	39
ST	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	4	29
ZH	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	27
AM	4	2	4	2	3	3	3	2	2	3	4	32
HAP	4	3	4	3	4	2	4	3	3	2	4	36
ID	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	4	26
NU	4	4	3	2	4	1	4	4	2	2	4	34
H	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	27
AR	3	1	3	1	3	2	3	4	2	3	1	26
SQ	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	33
RM	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	31
SJ	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	4	30

RF	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	28
ASM	4	2	4	2	3	2	1	4	2	2	3	29
AF	4	3	4	2	3	4	3	4	2	3	4	36
A	4	3	4	1	3	1	3	1	3	3	2	28
TMP	4	3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	40
IJ	4	2	4	3	4	4	3	4	2	3	3	36
TT	3	2	3	2	3	2	3	2	1	2	4	27
AS	4	3	4	2	4	3	3	3	4	3	2	35
AD	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	32
AN	4	3	3	2	3	3	2	4	4	4	4	36
AR	4	3	3	2	3	3	2	2	2	3	4	31
AFF	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	31
A	4	3	3	2	4	4	2	3	2	3	3	33
AI	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	3	17
FY	4	1	2	2	3	1	2	2	2	3	3	25
KF	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	34
II	3	3	2	3	3	2	3	3	2	4	3	31
AL	3	3	3	3	3	2	3	2	1	2	4	29
DW	4	2	3	2	4	3	2	3	3	3	4	33
D	4	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	29
DY	4	3	1	1	4	3	2	3	1	3	4	29
DD	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	30
DN	4	3	4	3	4	2	4	3	3	3	4	37
EN	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	30
EA	4	3	4	3	4	4	3	3	2	2	4	36
DA	4	3	4	2	4	4	3	4	2	3	2	35
DT	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	40
FP	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	34

FD	4	2	3	2	3	2	2	3	3	3	4	31
ANN	4	3	4	1	4	2	4	3	4	3	2	34
GY	4	3	4	2	4	3	1	3	3	3	4	34
JI	3	2	4	2	4	3	1	1	1	4	4	29
IB	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	42
YL	4	4	3	2	4	3	3	4	1	3	3	34
NN	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	38
HS	4	3	3	2	4	3	3	4	2	2	4	34
M	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	34
ML	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	38
MY	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	40
AM	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	36
NR	4	2	4	2	4	2	2	3	1	4	4	32
NI	4	4	4	3	3	2	2	1	2	3	3	31
PE	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	34
MLA	4	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	31
L	4	2	2	4	4	4	3	3	4	4	1	35
NO	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	37
YS	4	3	4	2	4	3	2	1	4	4	4	35
EDA	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	34
VY	4	2	3	2	3	2	1	3	3	4	2	29
NAY	3	3	4	3	4	3	3	2	4	4	4	37
AL	4	2	3	2	3	2	3	3	2	3	4	31
NW	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	29
RA	4	2	4	1	4	3	3	3	3	4	1	32
DI	4	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	30
RD	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	32
SW	4	4	4	2	4	1	4	1	1	4	4	33

SK	3	3	3	2	3	2	2	2	1	3	4	28
HC	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	39
SF	4	3	4	4	4	3	4	3	1	4	4	38
FDK	3	2	3	2	3	2	3	4	3	2	1	28
M	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	40
Total	306	233	274	20	28							
				1	3	228	229	245	201	261	276	2737

Lampiran 7: Hasil Angket Motivasi Belajar Non K-Pop

Tabel 6: Hasil Angket Motivasi Belajar Non K-Pop

Responden	No Item											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
SS	4	3	4	2	4	4	2	4	4	3	3	37
FN	4	3	3	2	3	3	2	2	2	4	3	31
MT	4	4	4	2	4	2	3	1	1	4	3	32
AY	4	4	4	1	3	2	4	4	3	2	1	32
JN	3	3	2	3	4	3	2	3	4	3	3	33
AJ	4	4	4	1	3	1	2	2	4	3	3	31
C	4	3	2	1	4	4	2	1	1	1	4	27
UF	3	3	3	3	3	3	2	4	1	3	3	31
SL	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	31
ZW	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	35
NN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33
RM	4	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	31
F	4	2	3	2	3	2	4	3	1	4	4	32
FR	4	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	33
A	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	29

MG	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	32
ZJ	4	2	4	3	4	3	4	3	3	4	3	37
SK	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	1	29
ZEM	4	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	30
AS	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	41
DL	4	2	4	2	3	1	4	4	3	3	4	34
FK	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	33
SE	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	32
IP	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	37
KN	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	38
A	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	32
KH	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	29
SAP	4	3	4	2	3	2	3	3	2	3	3	32
JN	4	4	4	4	4	3	3	3	1	4	4	38
ALY	4	4	3	2	4	3	3	4	4	3	2	36
DH	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	30
BA	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	34
IAI	4	3	4	2	3	2	3	2	1	3	2	29
ANA	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	34
NM	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	31
LD	4	2	2	1	3	3	1	2	1	3	2	24
NF	4	3	4	3	3	1	1	2	1	3	3	28
NN	4	3	3	4	4	2	3	4	4	3	1	35
ANK	4	3	3	3	4	2	2	3	3	4	1	32
LK	4	4	3	2	3	1	4	4	2	4	4	35
MF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
RZ	4	3	4	2	4	3	3	3	2	4	4	36
MH	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	30

MU	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	35
UL	4	2	4	2	3	2	2	2	1	3	2	27
SF	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	29
ZIE	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	30
DW	4	2	4	2	3	2	4	4	4	4	4	37
AR	3	3	4	3	4	3	4	3	1	3	4	35
PT	4	4	4	1	4	1	4	2	2	3	4	33
AFF	4	4	4	4	4	3	3	4	2	3	3	38
AH	3	2	2	2	3	1	1	2	2	2	1	21
FS	4	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	31
UM	4	3	4	1	4	1	2	1	1	3	4	28
FDP	4	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	32
DA	4	4	4	1	4	4	2	1	1	4	4	33
NIL	3	2	3	1	3	2	2	3	2	3	3	27
SKH	4	4	4	4	3	4	3	2	3	4	4	39
SAF	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	33
BSB	3	2	2	2	2	1	2	1	2	2	3	22
AT	4	2	4	1	3	3	4	4	4	3	4	36
RDL	3	3	3	3	3	1	3	2	2	3	2	28
SAN	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	32
ANN	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	31
AJI	3	3	3	2	3	2	3	4	4	3	3	33
FT	4	2	3	1	4	2	1	1	2	2	4	26
NS	4	3	3	2	4	3	3	4	4	4	1	35
LIA	3	3	4	2	4	2	1	3	1	3	3	29
SI	4	4	4	2	4	1	2	4	4	2	4	35
SCI	3	2	2	2	3	4	2	2	1	2	1	24
ANT	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	32

D	4	3	3	2	3	1	3	2	4	3	3	31
GI	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	33
YS	4	4	4	1	4	4	4	3	2	4	4	38
KHA	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	1	33
SFI	3	3	3	3	3	1	3	2	2	3	2	28
ARM	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	29
N	4	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	38
LR	4	3	4	2	4	2	3	3	4	3	3	35
MEL	4	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	29
SV	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	33
AN	3	3	4	2	3	3	2	3	3	4	2	32
Q	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	37
RD	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	38
Total	306	252	278	19 8	27 8	211	232	241	209	263	247	2715

Lampiran 8: Tabel R

Tabel 7: Tabel R

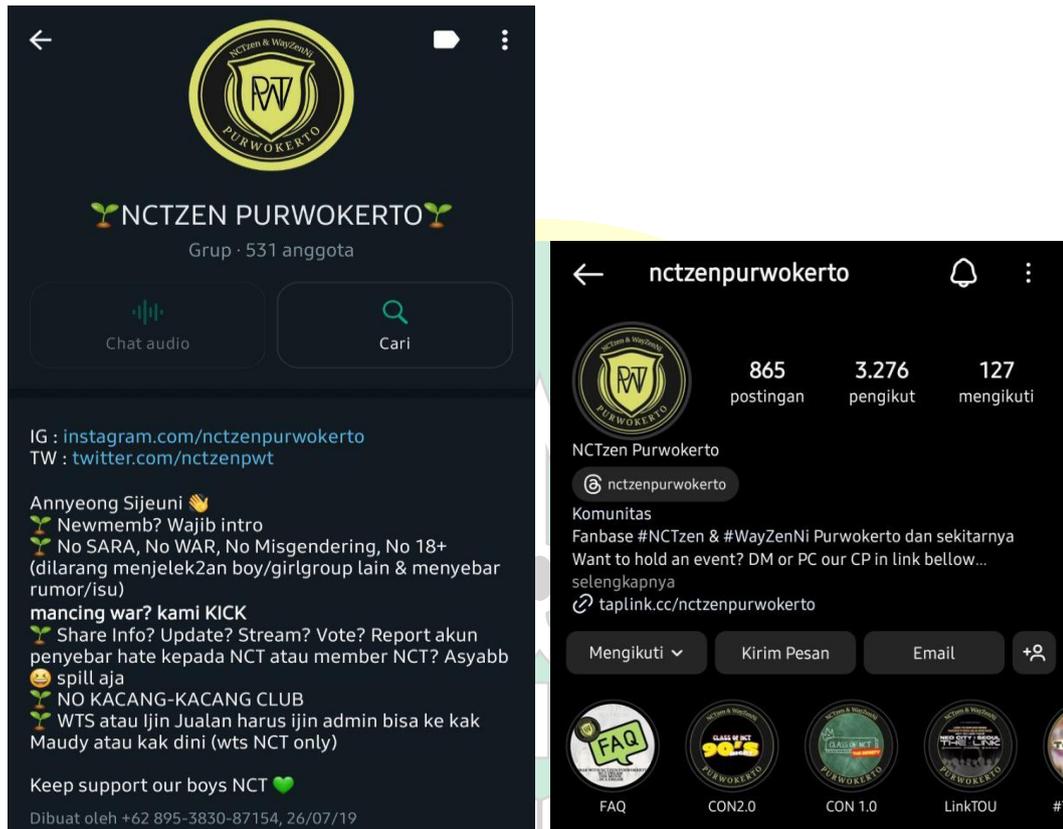
df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880

27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432

Lampiran 9: Dokumentasi

DOKUMENTASI

MEDIA INTERAKSI NCTZEN PURWOKERTO



Gambar 1: Grup Chat NCTzen Purwokerto

Gambar 2: Instagram NCTzen Purwokerto

*Lampiran 10: Curriculum Vitae***CURICULUM VITAE****A. Identitas Diri**

1. Nama : Nur Izah Somita
2. NIM : 2017101042
3. Tempat, Tanggal Lahir : Banyumas, 9 Agustus 2001
4. Alamat : Desa Sokawera RT 02 RW 01, Kecamatan Cilogok, Kabupaten Banyumas
5. Nama Ayah : Muhdrir Alm.
6. Nama Ibu : Atiatul Fauziyah

B. Riwayat Pendidikan

1. MI Ma'arif NU 1 Sokawera
2. SMP Takhassus Al-Qur'an Wonosobo
3. SMA Takhassus Al-Qur'an Wonosobo
4. UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

