

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Korea Selatan atau di kenal dengan Negeri Ginseng bisa dikatakan dapat bersaing dengan *United States America* (USA) dan negara Eropa dalam mengenalkan budayanya secara global, bahkan pada abad ke-21 ini popularitas Korea Selatan dapat menandingi industri *entertainment Hollywood* dan *Bollywood*.<sup>1</sup> Dengan kemajuan teknologi dan strategi pemasaran yang cerdas, budaya Korea atau dikenal dengan sebutan *Hallyu* telah mampu menarik perhatian dunia dan banyak mengenalkan budayanya melalui film, drama, dan musik.<sup>2</sup> Gelombang *K-pop* tidak hanya menghibur tetapi juga menciptakan komunitas penggemar yang luas diberbagai belahan dunia. Selain itu, Korea mengenalkan budayanya melalui makanan, *fashion*, dan gaya hidup. Sehingga, Budaya korea tersebut telah tersebar menyeluruh secara global seiring dengan perkembangan zaman yang dipengaruhi oleh teknologi, sehingga banyak orang yang sudah familiar tentang Korea. *K-Pop Idol* menjadi salah satu yang paling disukai atau digemari oleh remaja Indonesia pada saat ini.

*K-pop* adalah singkatan dari "*Korean Pop*", yang mengacu pada berbagai genre musik populer Korea Selatan. Selain itu, "*K-POP*" juga sering digunakan untuk

---

<sup>1</sup> M. Ichsan Nawawi, dkk, "Pengaruh Tayangan *K-Drama* (Korean Drama) terhadap Motivasi Belajar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* vol. 3, no. 6 (2021): 4440.

<sup>2</sup> Nugraheni Attharika Hidayat, dkk, "Pengaruh Fangirling Kpop Idol Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa S1 di Universitas Mercu Buana Yogyakarta Kampus 3," *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS)* vol. 04, no. 01 (Januari-April, 2024): 6.

mendeskripsikan jenis musik, lagu, dan tarian yang dibuat oleh *Idol* dari Korea Selatan, termasuk artis solo, *girlgroup*, dan *boygroup*. Artis *K-pop* ini biasanya bukan hanya musisi dan penari yang berbakat, tetapi juga memiliki penampilan fisik yang menarik. Dengan hasil perkembangan terbaru, jumlah penggemar *K-pop* di Indonesia terus meningkat, dan banyak dari mereka membangun fandom untuk artis favorit mereka di berbagai platform media sosial.<sup>3</sup>

Di Indonesia sendiri, Budaya *K-pop* mulai berkembang sekitar tahun 2012, pada saat musik *K-pop* sedang *booming*. Saat itu dimulai dengan PSY's dengan judul lagu "*Gangnam Style*", yang sangat disukai oleh semua kelas sosial. Selanjutnya, orang mulai mengeksplorasi Korea dan *K-pop* melalui berbagai platform media sosial seperti *YouTube* dan *Instagram*. Setelah adanya pandemi, minat terhadap budaya Korea meningkat karena tidak mudah bagi orang mencari tempat hiburan untuk menghilangkan lelah setelah pulang dari pekerjaan. Banyak orang memilih untuk menonton drama Korea atau mendengarkan musik *K-Pop Idol* yang populer atau trending saat itu.<sup>4</sup>

Penyebaran budaya *K-pop* di Indonesia dimulai dengan adanya "*Korean Wave*", yang juga dikenal sebagai "gelombang Korea". Sejak tahun 1990-an, istilah *Korean wave* mengacu pada gerakan yang menyebarkan budaya *K-pop* ke berbagai negara di seluruh dunia. Banyak orang di berbagai negara terpengaruh oleh *Korean wave* untuk mempelajari bahasa Korea dan budaya Korea. Dengan munculnya *K-pop* di Indonesia dan sikap fanatik terhadap *K-pop*, budaya Korea

---

<sup>3</sup> Regina Nurul Sakinah, "Pengaruh Positif Fenomena K-Pop Terhadap Karakteristik Generasi Muda Di Indonesia," *Journal On Education* vol. 05, no. 01 (September-Desember, 2022): 736.

<sup>4</sup> Titin Supriyatin, "Dampak Budaya *K-pop* Terhadap Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa," *Research and Development Journal of Education* vol. 9, no. 2 (Oktober, 2023): 659.

Berkembang dengan cepat dan di terima oleh masyarakat umum sebagai fenomena *Korean wave*. Gen-Z mulai tertarik untuk meniru budaya Korea dan melakukan hal-hal mirip dengan bias *K-Pop Idol* mereka. seseorang yang dijadikan *role model* dari *boygroup* atau *girlgroup K-pop* disebut bias.<sup>5</sup> Namun, perilaku imitasi adalah pembelajaran yang dilakukan individu untuk menyesuaikan perilaku mereka dengan fenomena sosial saat ini. Meskipun imitasi tidak terjadi secara otomatis, sikap menerima dan menghargai apa yang ditirukan mempengaruhinya.

*K-pop* sangat mengubah masyarakat di Indonesia. Di mana banyak orang bercita-cita untuk menjadi pelajar atau artis di Korea Selatan.<sup>6</sup> *K-pop* telah menjadi fenomena global yang tidak hanya mengubah perkembangan musik tetapi juga mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Namun, masih banyak orang yang menyalahgunakan perfilman, musik, dan budaya Korea. Dampak negatif yang diberikan sangatlah beragam, misalnya banyak remaja Indonesia yang suka menghabiskan uang mereka untuk membeli album, photocard, dan postcard *K-Pop Idol* favorit mereka. Selain itu, remaja terutama yang masih dibawah umur cenderung terinspirasi dengan gaya berpakaian *K-Pop Idol* yang tidak cocok dengan usia mereka, meskipun itu merupakan trend fashion yang bisa diikuti oleh remaja tetapi dapat menciptakan dilema antara mengekspresikan diri dan menjaga kesopanan dalam berpakaian.

Kehadiran *K-Pop Idol* dapat memberi pengaruh terhadap preferensi Gen-Z dalam banyak hal. Pengaruh yang sering terjadi yaitu pada gaya hidup, namun *K-*

---

<sup>5</sup> Siti Rohaliya dan Septi Kuntari, "Pengaruh Idol *K-pop* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Anyer," *Jurnal Neo Societal* vol. 8, no. 2 (April, 2023): 160.

<sup>6</sup> Witantra Rifqi Auziq, dkk, "Pengaruh Budaya *K-Pop* Pada Remaja Di Surabaya," *Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya* (2023): 632.

*Pop Idol* juga memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar. Terkadang, penggemar *K-Pop Idol* mendapatkan motivasi untuk berusaha belajar lebih keras dalam hal pendidikan. Motivasi yang diberikan oleh *K-Pop Idol* diharapkan dapat mempengaruhi prestasi Gen-Z karena dapat menumbuhkan semangat untuk belajar.<sup>7</sup>

Dalam konteks Islam, semangat untuk belajar dan mencari ilmu sangat dianjurkan. Sebagaimana sabda Rasulullah SAW:

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

"Barang siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga." (HR. Muslim).

Hadis ini menegaskan bahwa motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting dan bernilai ibadah, sehingga setiap bentuk dorongan positif yang memicu semangat belajar termasuk dari aspek budaya populer seperti *K-pop* patut untuk dikaji sejauh mana pengaruhnya terhadap motivasi belajar generasi muda, khususnya Gen-Z.

Semangat belajar dibutuhkan oleh kelompok pelajar, dan pada saat ini kelompok pelajar didominasi oleh Gen-Z yang sedang menjalani proses pembelajaran. Perkembangan zaman memberikan karakteristik yang berbeda pada setiap orang. Gen-Z merupakan generasi yang lahir antara tahun 1997 sampai 2012. Saat ini, Gen-Z adalah bagian dari revolusi industri 4.0, di mana mereka masih mengambil pendidikan tingkat dasar hingga perguruan tinggi, dan ada yang mulai bekerja. Gen-Z adalah generasi pertama yang tumbuh di dunia internet,

---

<sup>7</sup> Kuntari, "Pengaruh Idol *K-pop*, 161.

sehingga pemahaman mereka tentang dunia akses informasi dan perspektif dunia mereka berubah secara berbeda dari generasi sebelumnya. Gen-Z sangat mahir dalam teknologi, web, dan aplikasi berbasis teknologi. Gen-Z sangat ekspresif, toleran terhadap perbedaan budaya, dan sangat peduli dengan lingkungan mereka.<sup>8</sup>

Kemunculan Gen-Z ditengah kemajuan teknologi yang sangat dinamis perlu disikapi dan mendapat respon dari lembaga pendidikan. Dikarenakan konsep pendidikan yang diterapkan tidak lagi cocok dengan Gen-Z mengingat karakteristik yang dimiliki berbeda dengan generasi sebelumnya. Seiring berjalannya waktu internet mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Dengan internet, dapat mengakses situs web yang berisikan tentang materi pelajaran serta digunakan untuk menghibur diri seperti menonton *K-pop*.<sup>9</sup>

Belajar tidak diharuskan melalui media formal sekolah. Banyak media pembelajaran saat ini menjadi lebih mudah untuk belajar, tidak terkecuali *K-pop*. *K-pop* dapat menjadi hiburan dan media belajar alternatif bagi remaja Gen-Z. Remaja dapat belajar bahasa baru, budaya setempat, dan informasi dari *K-pop*. Jenis pendidikan yang disukai remaja, dalam hal ini Gen-Z dapat memberi pemahaman baru tentang sistem pendidikan Korea Selatan sehingga dapat dijadikan sebagai motivasi dalam belajar dan menempuh pendidikan yang lebih baik.<sup>10</sup> Oleh karena itu, peran *K-pop* sangat mempunyai efek pengaruh yang besar pada beberapa generasi muda saat ini untuk memotivasi semangat belajar mereka.

---

<sup>8</sup> Cindy Marisa, "Gambaran Motivasi Belajar Pada Siswa Generasi Z Dan Implikasinya Dalam Pelayanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah," *Jurnal Bimbingan dan Konseling* vol. 17, no. 2 (Desember, 2020): 22.

<sup>9</sup> Nawawi, dkk, "Pengaruh Tayangan *K-Drama*, 4441.

<sup>10</sup> Rahayu Putri Prasanti dan Ade Irma Nurmala Dewi, "Dampak Drama Korea (Korean Wave) Terhadap Pendidikan Remaja," *Jurnal Pendidikan* vol. 11, no. 2 (Agustus, 2020): 259.

Salah satunya Gen-Z, mereka dapat terinspirasi dari sosok *K-Pop Idol* dan menjadikan mereka sebagai teladan atau panutan atas kerja keras dan perjuangannya yang tidak mudah, dengan hal itu Gen-Z belajar tentang proses dalam menggapai cita-cita melalui idolnya. Lagu yang dibawakan oleh *K-Pop Idol* juga dapat dijadikan sebagai penyemangat atau motivasi dalam kehidupan sehari-hari, tempo lagu yang *up-beat* dan energik ketika mendengarkannya dapat mempengaruhi semangat dalam belajarnya dan membawa kesenangan tersendiri bagi Gen-Z yang menyukai *K-pop*.<sup>11</sup>

Dengan adanya motivasi yang berpengaruh sangat besar bagi Gen-Z, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbagai upaya dilakukan salah satunya yaitu meningkatkan motivasi belajar. Dalam hal belajar, terutama Gen-Z yang masih menempuh pendidikan akan berhasil jika mereka memiliki keinginan atau dorongan untuk belajar.<sup>12</sup> Dengan peningkatan motivasi belajar, mereka akan terdorong dan terarah dalam sikap dan perilaku belajarnya. Dalam motivasi belajar, melibatkan cita-cita atau harapan Gen-Z. Diharapkan Gen-Z memperoleh motivasi belajar sehingga mereka dapat memahami tujuan belajarnya. Motivasi adalah faktor sangat penting dalam belajar, karena memberi semangat dalam kegiatan belajar seseorang. Timbulnya motivasi karena perhatian yang diinginkan atau adanya dorongan alami.

Motivasi dan belajar dua hal yang saling berhubungan satu sama lain. belajar adalah perilaku perubahan yang disebabkan oleh praktik atau penguatan yang

---

<sup>11</sup> Octavia Firdausi Putri, "Peran *K-pop* Terhadap Siswa Masa Kini Dan Dampaknya Dalam Kehidupan Sehari-hari." INA-Rxiv, 16 Desember 2019. Web. <https://doi.org/10.31227/osf.io/cb7xu>

<sup>12</sup> Iswahyuni, Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa SMP Negeri 4 Sungguminasa Kabupaten Gowa, (Skripsi, Universitas Negeri Makassar, Makassar, 2017), 2

didasarkan pada keyakinan untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, seseorang yang memiliki motivasi untuk belajar akan memahami tujuan pembelajaran. Sehingga akan menyebabkan semangat untuk belajar dan keyakinan bahwa mereka dapat menyelesaikan tugas dengan baik.<sup>13</sup> Jadi, motivasi belajar adalah salah satu faktor yang mendorong aktivitas belajar tertentu. Ini dapat berasal dari dalam diri atau luar diri individu, sehingga menciptakan semangat dalam belajar. Motivasi belajar juga peran yang sangat penting dalam memberikan semangat dalam belajar dan mencapai tujuan belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan peran yang penting bagi seseorang untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Kabupaten Pamekasan merupakan salah satu kabupaten yang ada di pulau madura, di Kabupaten Pamekasan sendiri terbagi menjadi 13 kecamatan. Di Pamekasan sendiri sebagian remaja atau Gen-Z banyak menyukai *K-pop*. Ini terbukti dengan studi lain yang membahas tentang *Kpop* dengan judul Fenomena Budaya *Kpop* Pada Remaja Kelurahan Juncangcang Pamekasan, ini merujuk bahwa remaja di Kabupaten Pamekasan ada yang menyukai kebudayaan *K-pop*, bahkan ada yang meniru gaya *fashion* Korea, dan mempelajari tulisan dan bahasa Korea.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Nofia Sri Yenti, dkk, "Dampak Budaya Korea Pop (*K-pop*) Terhadap Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Padang" *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya* vol. 2, no. 2 (Juni, 2022): 180.

<sup>14</sup> Hidayatus Shalehah, *Fenomena Budaya Kpop Pada Remaja Kelurahan Juncangcang Pamekasan*, (Skripsi: IAIN Madura, 2022).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian tentang “**Pengaruh minat *K-Pop Idol* terhadap motivasi belajar Gen-Z di Kabupaten Pamekasan**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Dalam sebuah penelitian tentunya menentukan rumusan masalah. Fokus masalah yang dapat ditemukan pada penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh minat *K-Pop Idol* terhadap motivasi belajar Gen-Z di Kabupaten Pamekasan?
2. Berapa persen pengaruh minat *K-Pop Idol* terhadap motivasi belajar Gen-Z di Kabupaten Pamekasan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dalam sebuah penelitian tentunya memiliki tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti. Adapun tujuan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh minat *K-Pop Idol* terhadap motivasi belajar Gen-Z di Kabupaten Pamekasan.
2. Untuk mengetahui berapa persen pengaruh minat *K-Pop Idol* terhadap motivasi belajar Gen-Z di Kabupaten Pamekasan.

## **D. Kegunaan Penelitian**

Dari hasil penelitian yang dilakukan, baik secara langsung maupun tidak langsung diharapkan berguna bagi:

## 1. Secara Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar Gen-Z. Serta menambah akan pemahaman tentang bagaimana pengaruh budaya populer *K-Pop Idol* berperan dalam motivasi belajar. Selain itu, bisa menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang akan meneliti hubungan antara budaya populer dan pendidikan.

## 2. Secara Praktis

Berdasarkan hasil dari penelitian ini nantinya dapat memberikan informasi sekaligus memberikan pengetahuan kepada kalangan yang diantaranya sebagai berikut:

### a. Bagi Gen-Z di Kabupaten Pamekasan

Penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada Gen-Z di Kabupaten Pamekasan mengenai bagaimana *K-Pop Idol* dapat mempengaruhi motivasi belajar mereka. Serta memberikan kegunaan bagi Gen-Z untuk memanfaatkan minat mereka terhadap *K-Pop Idol* secara positif sehingga dapat meningkatkan prestasi akademik dan produktivitas belajarnya.

### b. Bagi Institut Agama Islam Negeri Madura

Penelitian ini dapat memberikan tambahan informasi bagi IAIN Madura dan koleksi di perpustakaan, sehingga dapat menambah wawasan tentang salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa. Selain itu, diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam

penelitian selanjutnya terutama yang berkaitan dengan pengaruh minat *K-Pop Idol* terhadap motivasi belajar.

c. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Penelitian ini dapat memberikan wawasan bagaimana minat pelajar Gen-Z yang menggemari *K-Pop Idol* terhadap motivasi belajar. Serta digunakan untuk menjadi instrumen praktis bagi guru BK dalam menciptakan lingkungan belajar yang suportif dan inspiratif.

d. Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat khususnya kepada orang tua mengenai dampak dari fenomena *K-pop* terhadap motivasi belajar.. Sehingga dapat lebih memanfaatkan dan mendukung minat anak-anak mereka terhadap *K-pop* sebagai motivasi belajar mereka.

e. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengembangkan keterampilan penelitian dan analisis, serta dapat memberdalam pemahaman tentang pengaruh antara budaya populer dan motivasi belajar. Selain itu, dapat menjadi landasan untuk penelitian lanjutan mengenai pengaruh budaya populer terhadap berbagai aspek kehidupan remaja.

## **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Untuk menghindari kesalahpahaman maka perlu adanya ruang lingkup penelitian, yaitu:

1. Subjek penelitian ini adalah Gen-Z di Kabupaten Pamekasan dengan rentang usia 12 sampai 27 tahun yang memiliki minat terhadap *K-Pop Idol*.
2. Penelitian ini dilaksanakan di wilayah Kabupaten Pamekasan, dengan subjek penelitian yang berasal dari berbagai sekolah, perguruan tinggi, serta komunitas remaja yang tersebar di beberapa lokasi.
3. Variabel dalam penelitian ini meliputi pengaruh minat *K-Pop Idol* sebagai variabel X (Independen) dan motivasi belajar Gen-Z sebagai variabel Y (Dependen).

#### **F. Asumsi Penelitian**

Ada beberapa asumsi atau anggapan dasar yang dapat di kemukakan sebagai pegangan untuk memecahkan masalah dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Minat terhadap *K-Pop Idol* memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai alat motivasi belajar peserta didik terutama Gen-Z.
2. *K-Pop Idol* dapat meningkatkan motivasi belajar Gen-Z melalui efek panutan karena *K-Pop Idol* sering kali menunjukkan penampilan positif dan inspiratif, seperti kerja keras, disiplin, dan dedikasi. Penampilan tersebut dapat memotivasi Gen-Z untuk belajar lebih giat dan mencapai tujuan mereka.

#### **G. Hipotesis Penelitian**

Adapun rumusan hipotesis penelitian yang dapat peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.  $H_a$  : Ada pengaruh minat *K-Pop Idol* terhadap motivasi belajar Gen-Z di Kabupaten Pamekasan.
2.  $H_0$  : Tidak ada pengaruh minat *K-Pop Idol* terhadap motivasi belajar Gen-Z di Kabupaten Pamekasan.

## H. Definisi Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran dan memastikan pemahaman di antara pembaca, beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini perlu didefinisikan secara operasional. Adapun penjelasan dari istilah-istilah tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Minat *K-Pop Idol* adalah seseorang yang menyukai atau meminati penyanyi dan penari profesional di Korea Selatan yang tergabung dalam grup musik (*Boy Group* atau *Girl Group*), sebelum debut *K-Pop Idol* melewati audisi ketat serta pelatihan ekstensif (*Trainee*) di bawah agensi *entertainment*, serta *K-Pop Idol* juga memiliki sejumlah bakat seperti menyanyi, *dance*, rap, visual yang menarik dan *performance* yang menakjubkan di atas panggung.
2. Motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri maupun luar diri individu untuk melakukan kegiatan belajar dengan semangat dan tekun sehingga tujuan belajar dapat tercapai.
3. Gen-Z adalah generasi yang lahir setelah Milenial dan sebelum generasi Alpha, dengan rentang tahun kelahiran antara 1997-2012, Gen-Z terlahir atau tumbuh di era digital dan sangat kompeten dalam penggunaan teknologi sehingga mereka terbiasa dengan internet, media sosial, dan teknologi lainnya.

## I. Kajian Terdahulu

Penelitian terdahulu dalam penelitian ini memiliki fungsi sebagai pemberian pandangan atau gambaran antara penelitian yang dilakukan dengan hasil penelitian yang sudah ada. Dan juga digunakan sebagai pedoman dalam pemecahan permasalahan. Dalam penelitian ini mengambil beberapa penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Nugraheni Attharika Hidayat, dkk (April, 2024) dalam tulisannya yang berjudul “Pengaruh Fangirling *Kpop Idol* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa S1 Di Universitas Mercu Buana Yogyakarta Kampus 3” menerangkan tentang bagaimana *fangirling Kpop Idol* dapat sangat mempengaruhi motivasi belajar khususnya pada mahasiswa. Nugraheni Attharika Hidayat, dkk melakukan penelitian ini di UMBY Kampus 3 dengan metode penelitian kuantitatif dengan menguji hubungan antara variabel X dan variabel Y dengan cara menyebarkan kuesioner. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya pengaruh *fangirling Kpop Idol* terhadap motivasi belajar mahasiswa UMBY Kampus 3 yaitu dengan jumlah sebesar 64,5% dimana semua indikator kegiatan *fangirling Kpop Idol* tergolong pada kategori tingkat tinggi sedangkan untuk motivasi belajar mahasiswa tergolong pada kategori tingkat sedang-tinggi.

Perbedaan dalam penelitian terdahulu oleh Nugraheni Attharika Hidayat, dkk terletak pada objek penelitiannya lebih berfokus pada mahasiswa S1 yang menjadi *fangirling Kpop Idol*, dan lokasi penelitiannya di Universitas Mercu Buana Yogyakarta Kampus 3. Sedangkan, penelitian terbaru lebih berfokus

pada Gen-Z yang minat *K-Pop Idol* dan lokasi penelitiannya di Kabupaten Pamekasan, serta perbedaan lainnya yaitu terletak pada populasi dan sampel yang digunakan oleh penelitian sebelumnya. Sementara relevansi antara penelitian terdahulu dan penelitian terbaru yaitu sama-sama membahas tentang pengaruh *Kpop Idol* terhadap motivasi belajar dan sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif.

2. M. Jaya Adi Putra, dkk (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh *Idol K-pop* Terhadap Motivasi Belajar Remaja” menerangkan tentang bagaimana *K-pop* dapat mempengaruhi motivasi belajar remaja. M. Jaya Adi Putra, dkk melakukan penelitiannya di RW. 03 Kel. Pangkalan Kerinci Timur Kec. Pangkalan Kerinci Kab. Pelalawan, dengan menggunakan metode kuantitatif yaitu menggunakan analisis regresi dengan metode *ex-post facto*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *Idol K-pop* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar remaja di RW. 03 Kel. Pangkalan Kerinci Timur Kec. Pangkalan Kerinci Kab. Pelalawan yaitu sebesar 22,9%.

Perbedaan dalam penelitian terdahulu oleh M. Jaya Adi Putra, dkk lebih berfokus pada pengaruh *Idol K-pop* terhadap motivasi belajar remaja, lokasi penelitiannya dilakukan di RW. 03 Kel. Pangkalan Kerinci Timur Kec. Pangkalan Kerinci Kab. Pelalawan. Sedangkan, penelitian terbaru lebih berfokus pada Gen-Z yang minat *K-Pop Idol* dan lokasi penelitiannya di Kabupaten Pamekasan, serta perbedaan lainnya yaitu terletak pada populasi dan sampel yang digunakan oleh penelitian sebelumnya. Sementara relevansi antara penelitian terdahulu dan penelitian terbaru yaitu sama-sama membahas

tentang pengaruh *Kpop Idol* terhadap motivasi belajar dan sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif.

3. Siti Rohaliya dan Septi Kuntari (April, 2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Idol *K-pop* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Anyer” menerangkan tentang bagaimana pengaruh Idol *K-pop* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Siti Rohaliya dan Septi Kuntari melakukan penelitiannya pada peserta didik kelas XI di SMAN 1 Anyer, dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Idol *K-pop* memberikan pengaruh positif dan negatif terhadap proses belajar peserta didik. Pada sisi positif Idol *K-pop* dapat meningkatkan semangat belajar dan mampu memberikan hiburan saat waktu senggang peserta didik. Sedangkan, pada sisi negatif peserta didik cenderung lupa akan tugas dan kewajibannya dikarenakan menghabiskan waktu dalam mengikuti kegiatan Idol *K-pop*.

Perbedaan dalam penelitian terdahulu oleh Siti Rohaliya dan Septi Kuntari lebih berfokus pada siswa kelas XI, lokasi penelitiannya dilakukan di SMA Negeri 1 Anyer dan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Sedangkan, penelitian terbaru lebih berfokus pada Gen-Z yang minat *K-Pop Idol* dan lokasi penelitiannya di Kabupaten Pamekasan, serta perbedaan lainnya yaitu terletak pada metode penelitian yang digunakan oleh penelitian sebelumnya, penelitian terbaru menggunakan metode kuantitatif. Sementara relevansi antara penelitian terdahulu dan penelitian

terbaru yaitu sama-sama membahas tentang pengaruh *Kpop Idol* terhadap motivasi belajar.

4. Novia Sri Yenti, dkk (Juni, 2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Dampak Budaya Korea Pop (K-Pop) Terhadap Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Padang” menerangkan tentang bagaimana dampak positif dan negatif perkembangan *K-Pop* yang dirasakan oleh mahasiswa. Novia Sri Yenti, dkk melakukan penelitiannya di Universitas Negeri Padang, dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dampak positif perkembangan budaya *K-pop* dapat meningkatkan semangat belajar bagi mahasiswa sebagai media hiburan di sela-sela istirahat yang dimiliki mahasiswa sebagai penghilang penat. Dampak negatifnya terhadap tingkat motivasi belajar yaitu sering menjadi lupa waktu karena terlalu asyik melihat-lihat budaya *K-pop* tersebut, sehingga membuat mahasiswa ketinggalan dalam belajar dan tentunya akan berdampak pada nilai yang akan didapatkan.

Perbedaan dalam penelitian terdahulu oleh Novia Sri Yenti, dkk lebih berfokus pada dampak budaya *Korean Pop (K-pop)* terhadap tingkat motivasi belajar mahasiswa, lokasi penelitiannya dilakukan di Universitas Negeri Padang dan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Sedangkan, penelitian terbaru lebih berfokus pada Gen-Z yang minat dengan *K-Pop Idol* dan lokasi penelitiannya di Kabupaten Pamekasan, serta perbedaan lainnya yaitu terletak pada metode penelitian yang digunakan oleh penelitian sebelumnya, penelitian terbaru menggunakan metode

kuantitatif. Sementara relevansi antara penelitian terdahulu dan penelitian terbaru yaitu sama-sama membahas tentang *K-pop* terhadap motivasi belajar.

5. Titin Supriyatin, dkk (Oktober, 2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Dampak Budaya K-pop Terhadap Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa” menerangkan tentang bagaimana pengaruh budaya *K-pop* terhadap motivasi belajar para mahasiswa. Titin Supriyatin, dkk melakukan penelitiannya di Universitas Indraprasta PGRI, dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa budaya *K-pop* membawa dampak yang positif terhadap motivasi belajar mahasiswa salah satunya adalah budaya *K-pop* memberikan mood yang baik kepada mahasiswa saat sedang belajar, *K-pop* memberikan semangat tersendiri bagi para mahasiswa, mahasiswa lebih termotivasi dalam meraih cita-cita untuk bisa melanjutkan kuliah di luar negeri. Budaya *K-pop* juga membuat membawa dampak yang negatif bagi mahasiswa yaitu mahasiswa lebih boros dalam hal pengeluaran uang yang digunakan untuk membeli aksesoris yang berhubungan dengan *K-pop* serta lebih boros kuota karena digunakan *streaming* untuk mendukung idola mereka ketika sang idola mengeluarkan *music video* (MV) ataupun album.

Perbedaan dalam penelitian terdahulu oleh Titin Supriyatin, dkk lebih berfokus pada dampak budaya *K-pop* terhadap tingkat motivasi belajar mahasiswa, lokasi penelitiannya dilakukan di Universitas Indraprasta PGRI, dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Sedangkan, penelitian terbaru lebih berfokus pada Gen-Z yang minat *K-Pop Idol* dan lokasi penelitiannya di

Kabupaten Pamekasan, serta perbedaan lainnya terletak pada metode penelitian yang digunakan penelitian sebelumnya, penelitian terbaru menggunakan metode kuantitatif. Sementara relevansi antara penelitian terdahulu dan penelitian terbaru yaitu sama-sama membahas tentang *K-pop* terhadap motivasi belajar.