



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 7334-7346

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh *K-Pop* Terhadap Motivasi Belajar Remaja

M. Jaya Adi Putra^{1✉}, Muhammad Jais², Artika Dwi Permata sari³

Universitas Riau

Email : muhammadjayaadiputra@lecturer.unri.ac.id^{1✉}

Abastrak

rumusan masalah pada penelitian ini adalah seberapa berpengaruhnya K-Pop terhadap motivasi belajar pada remaja RW 03 Kelurahan Pangkalan Kerinci timur Kecamatan Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang diberikan K-Pop terhadap motivasi belajar remaja, dimana saat ini K-Pop sudah menjadi suatu trend yang diterima dengan baik oleh seluruh lapisan masyarakat karena berbagai macam keunikannya. tidak bisa dipungkiri dan kita bisa melihat secara langsung bahwa saat ini banyak remaja-remaja yang sangat menggemari K-Pop. remaja tersebut biasanya masih duduk di bangku sekolah, lalu bagaimana cara mereka menyikapi hal ini. apakah K-Pop bisa mempengaruhi motivasi belajar atau sebaliknya, akan menurunkan motivasi belajar remaja. penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan analisis regresi dengan metode *ex-post facto*. penelitian ini dilaksanakan di RW 03 Kelurahan Pangkalan Kerinci Timur, Kecamatan Pangkalan Kerinci, Kabupaten Pelalawan dengan melibatkan 103 populasi remaja dengan teknik analisis data berupa analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

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

Abstract

The formulation of the problem in this research is how influential K-Pop is on learning motivation among teenagers in RW 03, Pangkalan Kerinci Timur Village, Pangkalan Kerinci District, Pelalawan Regency. This research aims to find out how much influence K-Pop has on teenagers' learning motivation, where currently K-Pop has become a trend that is well accepted by all levels of society because of its various unique qualities. It cannot be denied and we can see firsthand that currently many teenagers really like K-Pop. These teenagers are usually still at school, so how do they respond to this? Can K-Pop influence learning motivation or vice versa, will it reduce teenagers' learning motivation? This research is a type of quantitative research that uses regression analysis with an ex-post facto method. This research was carried out in RW 03, Pangkalan Kerinci Timur Subdistrict, Pangkalan Kerinci District, Pelalawan Regency involving 103 adolescent populations with data analysis techniques in the form of descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis.

Keywords: K-Pop, learning motivation, teenagers

PENDAHULUAN

Menurut Olds (dalam Khamim 2017:25) masa remaja merupakan masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun serta berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluh tahun. Serta menurut Anna (dalam Khamim 2017:25) di masa remaja terdiri proses perkembangan mencakup perubahan-perubahan yang bervariasi dengan perkembangan psikoseksual, dan juga terjadi perubahan pada korelasi menggunakan orangtua dan cita-cita mereka, dimana pembentukan cita-cita merupakan proses orientasi masa depan.

Masa era globalisasi ini banyak sekali budaya asing yang masuk dalam negeri kita juga sangat sulit untuk menahannya, contohnya seperti budaya korea yang saat ini sudah menjadi fenomena luar biasa bahkan diseluruh dunia, dilansir oleh CXO media mengenai populernya budaya korea ini yang sudah di mulai sejak tahun 1992 dan berkembang sampai sekarang, salah satu hal yang sangat digemari oleh anak remaja saat ini adalah budaya *K-pop* yang berasal dari Korea Selatan. Budaya Korea ini berkembang secara pesat dan banyak diterima oleh masyarakat bahkan diseluruh dunia. Budaya korea atau sering disebut juga dengan demam korea ini memiliki banyak ragam hiburan, seperti, film, musik, variety show, serta terus merembak ke gaya busana (fashion), makeup, barang elektronik dan juga makanan. Sehingga memiliki potensi untuk memberikan dampak pada gaya hidup masyarakat terutama pada anak muda-mudi.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Octavia (2019;1) dipaparkan bahwa pada umumnya budaya Korea *K-pop* ini memiliki berbagai macam faktor yang membuat remaja saat ini kecanduan mulai dengan paras nya yang rupawan, skill yang dimiliki serta arti lagu yang membuat pendengarnya bisa termotivasi akan suatu hal, kebanyakan dari *K-pop* yang menyelipkan semangat perjuangan untuk berkarier dan meraih cita cita, dan banyak juga dari pada penggemar Idol Korea yang terinspirasi oleh semangat juang idolnya untuk meraih cita-cita, para fans pun mengikuti hal tersebut dan menjadi sisi positif dari dampak ataupun pengaruh menggemari *K-pop*. Cara pandang mereka pun juga berubah menjadi lebih terbuka terhadap banyak sekali aspek kehidupan, menjadi lebih bahagia atau senang dan bahkan banyak dari mereka yang bangkit dari depresi.

Namun ada pula dampak atau pengaruh negatif dari menggemari *K-pop* yang bisa dirasakan oleh para remaja bisa berhubungan dengan kesehatan, psikis, sifat dan karakter serta dampak negatif lainnya, di lansir dari koreaboo delapan remaja di India dilaporkan harus menjalani perawatan di rumah sakit karena terlalu terobsesi dengan grup *K-pop*.

Remaja yang seharusnya menghabiskan waktunya untuk banyak mengeksplor berbagai hal, mencoba hal-hal baru, meningkatkan potensi diri dan kegiatan lain untuk meraih impian masa depannya, kini lebih mementingkan hiburan semata seperti menonton drama korea tanpa batasan waktu, membeli album yang sangat mahal dan tidak memiliki infestasi, serta keborosan lainnya yang biasanya dilakukan oleh remaja penggemar *K-pop* dan tidak bisa mengontrol diri sehingga mengalami dampak negatif dan lalai akan tanggung jawabnya. Terutama untuk remaja yang masih duduk di bangku sekolah ditakutkan hal ini akan menyurutkan semangat belajar motivasi untuk menggapai cita-citanya dan terlena oleh kenikmatan budaya Korea ini dengan menghabiskan waktu dan uang dan tidak lagi memikirkan tentang pelajaran di sekolah.

Tentunya mereka juga memerlukan motivasi dimana gunanya untuk terus mendorong remaja tersebut dalam memperoleh sesuatu berupa ilmu pengetahuan maupun keterampilan. Motivasi sangat berpengaruh pada proses belajar, dimana motivasi ini akan membuat mereka mengarahkan pada tujuan tertentu, motivasi meningkatkan usaha dan semangat dalam belajar, motivasi meningkatkan inisiatif dan ketekunan pada aktivitas belajar, motivasi juga dapat meningkatkan proses kognitif, serta motivasi dapat meningkatkan performansi. Banyak sekali hal positif yang dihasilkan dari motivasi.

Syaadah (2022;125) Motivasi belajar tidak hanya ada di lingkungan sekolah saja, namun juga ada di lingkungan masyarakat atau non formal. Jika dalam lingkungan sekolah kita bisa melihat bagaimana motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran, kedisiplinan dan lepatuhan

serta kemandirian dan kesadaran dirinya, dan untuk melihat motivasi di lingkungan masyarakat kita akan melihat bagaimana remaja tersebut termotivasi untuk melakukan sesuatu di luar dari kegiatan sekolah nya untuk mencapai tujuan tertentu.

METODE PENELITIAN

Analisis regresi dengan metode ex-post facto merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Analisis regresi adalah prosedur statistik untuk memperkirakan hubungan antara dua variabel, dan terdiri dari pemodelan dan melakukan analisis terhadap setidaknya beberapa variabel atas dasar bentuk hubungan antara satu variabel tak bebas dan satu atau lebih variabel bebas (prediktor) (Amstrong, 2012:689). Tujuan artikel ini untuk menyoro ti musik K-Pop yang dijadikan motivasi kekalahan RW 03 Kelurahan Pangkalan Kerinci Timur, Kecamatan Pangkalan Kerinci, Kabupaten Pelalawan.

Populasi yang diteliti yaitu sebanyak 103 remaja, dengan 20 remaja untuk uji coba dan 82 remaja menjadi subjek penelitian selanjutnya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, dokumentasi, dan kuisisioner, Instrumen penelitian terdiri dari dua bentuk kuisisioner yang terdiri dari: 1)K-pop, 2) Motivasi Belajar. Instrumen penelitian melalui beberapa tahap yaitu: 1)mengintegrasikan sejumlah teori kedalam satu variabel, 2) menyusun semua indikator dari setiap variabel, 3) menyusun kisi-kisi instrumen, 4) menyusun butir-butir pernyataan dan skla pengukuran, 5) melakukan uji coba instrument, 6) menganalisis setiap butir soal dengan tujuan untuk menjamin validitas dan reabilitas setiap butir pernyataan.

Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini ialah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dan dilakukan dengan menggunakan program Microsoft Excel dan SPSS versi 23 for windows. Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk menampilkan informasi data dari responden dalam bentuk mean dan standar deviasi hasil angket yang berdasarkan demografi responden, variabel, indikator dan thing angket, lalu analisis inferensial dipakai untuk menentukan adanya indikator sebagai faktor terhadap variabel penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Analisis Deskriptif

a. Variabel *K-Pop*

Berdasarkan tabel analisis deskriptif didapati nilai mean 3,23 dengan interval ($3,4 \leq X < 4,2$) frekuensi 39 dan persentasi sebesar 47,56%. Dimana tanggapan responden terhadap variabel *K-Pop* (X) memiliki kategori dengan tafsiran tinggi, dilihat dari nilai demografi responden dengan nilai mean tertinggi yaitu remaja usia 13 tahun dengan nilai mean 3,61 dan demografi pada jenis kelamin yang memiliki nilai mean tertinggi yaitu perempuan dengan mean 3,85. Untuk masing masing indikator variabel K-Pop yang memiliki nilai mean tertinggi yaitu indikator fashion dengan nilai mean 3,33 dengan tafsiran tinggi. Sedangkan untuk pernyataan pada variabel ini yang memiliki nilai mean tertinggi yaitu pernyataan "menyukai makeup segar natural ala korea" sehingga bisa dilihat bahwa banyak responden yang menyukai makeup ala korea yang sering mereka lihat pada idol *K-Pop* nya. Selanjutnya diikuti oleh pernyataan "menyukai teknik makeup ala korea" dengan artian bahwasannya responden juga menyukai teknik makeup ala korea yang berbeda dengan makeup lainnya.

b. Variabel Motivasi Belajar

Berdasarkan tabel analisis deskriptif diperoleh nilai mean sebesar 3,16 dengan interval ($3,4 \leq \bar{X} < 4,2$) frekuensi 48 dengan persentase 58,53% dengan kategori tinggi. Tanggapan responden terhadap variabel Motivasi Belajar (Y) dilihat dari nilai demografi responden dengan nilai mean tertinggi yaitu remaja usia 13 tahun dengan nilai mean sebesar 3,24 dan berjenis kelamin perempuan dengan nilai mean 3,22. Untuk masing-masing indikator nilai mean tertinggi yaitu pada indikator hasrat dan keinginan untuk berhasil dengan nilai mean 3,46 tafsiran tinggi. selanjutnya, untuk pernyataan pada variabel Motivasi Belajar yang memiliki nilai mean tertinggi sebesar 4,13 yaitu pernyataan "Memiliki keinginan yang besar untuk berhasil dalam belajar" yang artinya responden variabel Motivasi Belajar ini memiliki keinginan yang besar agar dapat berhasil dalam belajar, mereka akan mengupayakan hal-hal yang dapat mendorong dan mendukung mereka untuk mendapatkan hasil yang baik dalam belajar. Selanjutnya diikuti dengan pernyataan "selalu berusaha untuk mencapai keinginan" dengan nilai mean 4,9.

c. Pengujian Validitas dan Reabilitas

1. Variabel K-Pop

Hasil analisis uji coba variabel X (K-Pop) dengan menggunakan responden sebanyak 20 orang maka nilai r_{tabel} dapat diperoleh melalui *Pearson Product Momen* adalah 0,444. Butir pernyataan dikatakan valid jika berada pada $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$. Berdasarkan analisis uji coba dari variabel K-Pop item valid sebanyak 38 dari 44 item yang diuji cobakan, dan item tidak valid sebanyak 6 item. Uji coba reabilitas untuk variabel (*K-Pop*) dapat dilihat dari table output "Reliability Statistic" diketahui nilai korelasi Guttman Split Half Coefficient adalah sebesar 0,954 > 0,80 , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa butir soal untuk Variabel X secara keseluruhan dinyatakan reliable.

2. Variabel Motivasi Belajar

hasil analisis uji coba variabel Y (Motivasi Belajar) dengan menggunakan responden sebanyak 20 orang maka nilai r_{tabel} dapat diperoleh melalui *Pearson Product Momen* adalah 0,444. Butir pernyataan dikatakan valid jika berada pada $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$. Berdasarkan analisis uji coba dari variabel Motivasi Belajar item valid sebanyak 34 dari 41 item yang diuji cobakan, dan item tidak valid sebanyak 7 item. Uji coba reabilitas untuk variabel (*Motivasi Belajar*) dapat dilihat dari table output "Reliability Statistic" diketahui nilai korelasi Guttman Split Half Coefficient adalah sebesar 0,940 > 0,80 , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa butir soal untuk Variabel Y secara keseluruhan dinyatakan reliable.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Tabel 1
 Hasil Uji Coba Normalitas Kolmogorov-Smirnov Variabel Motivasi Belajar(Y) *K-Pop* (X)
 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | K- pop (X) | Motivasi Belajar (Y) |
|-------------------------------------|-------------------|-------------------|----------------------|
| N | | 82 | 82 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | 122.7 | 107.4512 |
| | Std. Deviation | 24.95 | 11.07678 |
| | | 244 | |
| Most Extreme Differences | Absolute | .200 | .120 |
| | Positive | .101 | .074 |
| | Negative | -.000 | -.050 |
| Test Statistic | | .200 | .120 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .200 ^c | .105 ^c |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa uji normalitas Kolmogorov-Smirnov untuk nilai signifikansi pada variabel *K-Pop* (x) dengan nilai Sig. variabel X = 0,200 > 0,05 = Data berdistribusi normal dan untuk variabel motivasi belajar (Y) Sig. Variabel Y = 0,105 > 0,05 = Data berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Tabel 2

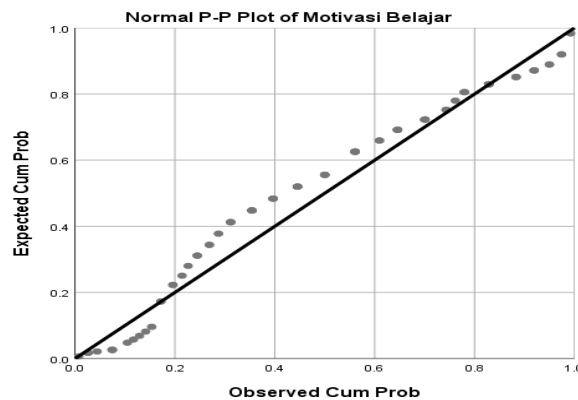
Hasil Uji Linearitas Of Variance Variabel Karakter Peduli Sosial
(Y) dan Pola Asuh Orang Tua (X) *K-Pop*

| Variabel | F | Sig |
|------------------------------------|-------|-------|
| Motivasi Belajar (Y) dan K-pop (X) | 0,727 | 0,778 |

Berdasarkan tabel di atas menjelaskan nilai signifikan (sig) Deviation from linearity Motivasi Belajar di RW 03 Kelurahan Pangkalan Kerinci Kecamatan Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan dengan *K-Pop* 0,778 lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linier secara signifikansi antara Motivasi Belajar dan *K-Pop*

Gambar 1

P-P Plot of regression variabel *K-Pop* (x) terhadap Motivasi Belajar (Y)



Berdasarkan gambar diatas diperoleh penyebaran data menunjukkan tingkat normalitasnya, bahwa data motivasi belajar dan *K-Pop* menyebar pada garis linear. Hal ini menunjukkan bahwa data dalam keberadaan yang normal.

c. Pengujian Hipotesis

Tabel 3

Uji Korelasi Pearson antara Variabel *K-Pop* (X) Dan Variabel Motivasi Belajar (Y)

| Variabel | N | Korelasi Pearson | Sig (2-tailed) |
|----------|----|------------------|----------------|
| X-Y | 82 | 0,478** | 0,000 |

** , Correlation is significant at the 0,01 level (2-tailed),

Berdasarkan Tabel diatas tentang uji korelasi pearson antara *K-Pop* (X) dengan Motivasi Belajar (Y) yang dihitung dengan koefisien korelasi, maka diperoleh korelasi pearson sebesar 0,478 hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *K-Pop* (X) dengan Karakter Peduli Sosial (Y). Hubungan korelasi antara antara *K-Pop* (X) dengan Motivasi Belajar

(Y). Dengan P value/Sig yaitu 0.000 ($0,000 < 0.05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan kedua variabel.

Tabel 4

Uji t Hitung Koefisien Variabel *K-Pop* (X) Dan Variabel Motivasi Belajar (Y)

| Variabel | Koef. Regresi (B) | t _{hitung} | Sig. | Keterangan |
|-----------|-------------------|---------------------|-------|-------------------|
| Konstanta | 81,406 | 14,916 | 0,000 | |
| K-Pop (X) | 0,212 | 4,869 | 0,000 | Sangat Signifikan |

Dilihat dari tabel diatas tentang koefisien variabel *K-Pop*(X) dengan Motivasi Belajar(Y), mendapati hasil nilai $a=81,406$ dan $b=0,212$ sehingga persamaan regresinya menjadi $Y=81,406 + 0,212 X$, dan dari persamaan regresi tersebut dapat lihat bahwa terdapat hubungan kedua variabel tersebut adalah signifikan dan linier. Konstanta (a) sebesar 81,406 menyatakan jika tidak ada *K-Pop* (X) maka nilai Motivasi Belajar (Y) sebesar 81,406 satu satuan. Koefisien regresi (b) sebesar 0,212 artinya bahwa setiap kenaikan satu satuan pada variabel *K-Pop* (X) diikuti dengan peningkatan Motivasi Belajar(Y) sebesar 0,212 satu satuan.

Tabel 5

Pengaruh variabel *K-Pop* (X) motivasi belajar(Y)

| ,R | R Square | Sig, F Change | Kontribusi (%) | Tafsiran |
|--------------------|----------|---------------|----------------|----------|
| 0,478 ^a | 0,229 | 0,000 | 22,9% | Rendah |

a. Predictors: (Constant), X

Sumber: Data Olahan 2023

Pada tabel diatas diketahui korelasi antara *K-Pop* terhadap Motivasi Belajar adalah 0,478. Kemudian koefisien determinasi atau *R square* (r^2) diperoleh sebesar 0,229 atau 22,9%, artinya rendah pengaruh *K-Pop* (X) terhadap Motivasi Belajar (Y) di RW 03 Kelurahan pangkalan Kerinci Timur Kecamatan pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan adalah 22,9 % yang dapat dikategorikan rendah. Sedangkan sisanya sebesar 77,10% ditentukan oleh faktor lain yang tidak menjadi bagian dari penelitian ini. Pengaruh ini bermakna bahwa pengaruh variabel *K-Pop*(X) Motivasi Belajar(Y) tergolong rendah. ini berarti bahwa walaupun semakin tinggi kesukaan atau minat remaja pada *K-Pop* maka tidak terlalu signifikan untuk menambah motivasi belajar.

Pembahasan

a. Tingkat Minat *K-Pop* (X) remaja di RW 03 Kelurahan Pangkalan Kerinci Timur Kecamatan Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan

Sebagaimana hasil penelitian didapatkan nilai *K-Pop* dilihat dari faktor demografi responden yaitu sebesar 3,21. Remaja perempuan menjadi yang paling banyak sebagai penggemar *K-Pop* terutama remaja umur 13 tahun dengan pendidikan SMP yang memiliki tingkat kesukaan pada *K-Pop* lebih besar dengan mean 3,61. Dengan demikian bisa dilihat bahwa remaja RW 03 memiliki ketertarikan pada *K-Pop* dengan memiliki ciri-ciri tertentu yang sudah dijabarkan melalui angket pertanyaan terutama pada remaja perempuan,

Seperti yang kita ketahui bahwasannya remaja merupakan masa peralihan, cenderung memiliki sifat labil dan lebih emosional, sehingga seseorang pada masa remaja ini masih sulit untuk memilih atau menentukan sesuatu mana yang baik dan buruk untuk dirinya. Dari berkembangnya *K-Pop* ini dan dapat kita lihat dengan banyaknya peminat, terdapat dua dampak yang dihasilkan yaitu positif dan negatif, walaupun sebenarnya setiap individu yang bisa mengatur untuk mendapatkan dampak positif dan negatif, pernyataan ini diperkuat dengan pernyataan Nofia Sri Yenti (2022:3) bahwa, tidak semua budaya KPop yang masuk ke Indonesia memiliki dampak yang positif ataupun bahkan negatif namun dampak negatif dan positif tersebut tidak terlepas atau tergantung dari masing-masing individu yang menyukai budaya K-Pop tersebut seperti mereka yang bisa membagi waktu atau tidak terlalu fanatik terhadap hal-hal yang berbau K-Pop.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor demografi (jenis kelamin, umur, dan pendidikan) dapat menentukan tingkat tinggi atau rendahnya variabel *K-Pop* yang mana dalam hal ini nilai mean yang didapatkan sebesar 3,53 dengan tafsiran tinggi. Faktor demografi pada variabel *K-Pop* terhadap motivasi belajar tergolong tinggi yang dapat dilihat dari jenis kelamin, umur, dan pendidikan, dan nilai mean berdasarkan variabel sebesar 3,21 dengan tafsiran tinggi.

b. Tingkat motivasi belajar (Y) di RW 03 Kelurahan Pangkalan Kerinci Timur Kecamatan Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan

Sebagaimana hasil penelitian di dapatkan nilai motivasi belajar yang tinggi di lihat dari faktor demografi responden yaitu sebesar 3,13 dengan tafsiran tinggi. Dimana remaja usia 13 tahun memiliki nilai mean motivasi belajar tertinggi yaitu sebesar 3,24 dengan tafsiran tinggi. Dan remaja perempuan dengan mean sebesar 3,22 juga dengan tafsiran tinggi. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Gusti ay Nyoman diah dengan I gusti Ayu Diah Fridari (2019) perempuan memiliki motivasi yang lebih besar dibandingkan dengan anak laki-

laki karena anak laki-laki pada umumnya lebih suka untuk menghabiskan waktunya diluar dan secara tidak terstruktur. Mereka lebih ketergantungan dengan ruang dari pada waktu. Anak laki-laki biasanya akan merancang permainannya sendiri, selama bermain anak laki-laki lebih banyak menggunakan keterampilan visual dibandingkan dengan keterampilan verbal. Serta penggunaan bahasanya terbatas hanya untuk menyelesaikan pekerjaan saja. Disisi lain anak perempuan cenderung lebih suka untuk menghabiskan waktunya di dalam ruangan. Anak perempuan didalam ruangan terstruktur lebih terpapar terhadap bahasa yang mereka peroleh melalui beberapa alat elektronik seperti, televisi, radio dan mereka lebih sadar dan peka terhadap waktu karena terdapat jam dinding pada suatu ruangan yang terstruktur.

Selanjutnya juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Sirait (2016) yang mengemukakan bahwa motivasi belajar siswa perempuan cenderung akan lebih tinggi dibanding siswa laki-laki. Terdapat perbedaan tingkah laku, merupakan salah satu faktor yang mendukung siswa perempuan untuk memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dari pada siswa laki-laki. Hal ini sesuai dengan penelitian ini dengan didapati mean motivasi belajar remaja laki-laki termasuk tinggi namun tidak seperti motivasi belajar remaja perempuan sebesar 3,22 sedangkan motivasi belajar remaja laki laki mean nya hanya sebesar 3,01. Berdasarkan pembahasan di atas dapat dipahami bahwa faktor demografi (jenis kelamin, umur, dan pendidikan) dapat menentukan tingkat tinggi atau rendahnya motivasi belajar dengan besaran mean 3,13. Faktor demografi pada motivasi belajar tergolong tinggi yang dapat dilihat dari jenis kelamin, dan umur.

c. Pengaruh K-Pop terhadap Motivasi Belajar Remaja Di RW 03 Kelurahan Pangkalan Kerinci Timur Kecamatan Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan.

Diperoleh pengaruh antara variabel K-Pop(X) dengan variabel motivasi belajar (Y) sebesar 22,9% dengan tafsiran rendah. Karen masih terdapat sebesar 77,1 % yang ditentukan oleh faktor lain dan tidak menjadi bagian dari penelitian ini. setiap kenaikan satu satuan pada variabel *K-Pop* (X) diikuti dengan peningkatan Motivasi Belajar(Y) sebesar 0,212 satu satuan. Dengan nilai korelasi pearson produk momen antara kenakalan remaja dan media sosial sebesar 0,478 dan sig (2- Tailed) 0,000.

Para penggemar K-Pop sering menkampanyekan bahwasannya K-Pop mendorong mereka untuk memiliki motivasi belajar, dikarenakan K-Pop sendiri sering menunjukkan identitas mereka dengan sederet kerja keras yang mereka lakukan dan hal-hal positif lainnya dan dalih ini lah yang digunakan para penggemar K-Pop terutama yang masih pada masa sekolah untuk menambah motivasi belajar nya sama seperi idol mereka.

Namun pada penelitian ini motivasi belajar yang disebabkan karena K-Pop ini tidak terlihat secara signifikan, dimana ditambahkan dengan hasil wawancara peneliti dengan beberapa remaja dan orang tua mengenai pengaruh K-Pop terhadap motivasi belajar, didapati bahwa orang tua remaja umur 13 sampai 15 tahun banyak merasa anaknya hanya menjadikan K-Pop sebagai hiburan dan tak jarang orang tua merasa resah dengan hal itu, karena beberapa alasan, seperti budaya K-Pop yang lebih memperhatikan sisi kebarat-baratannya membuat orang tua takut anaknya meniru hal tersebut, seperti gaya berpakaian nya, dan ada juga orang tua yang merasa bahwa K-Pop ini memberikan rasa semangat yang semu, dimana anaknya termotivasi dengan K-Pop namun terlalu sering memantau ataupun mengikuti K-pop melalui sosial media atau menjadi candu dengan K-Pop. Sedangkan untuk orang tua remaja 16 sampai 17 merasa anaknya sudah bisa fokus dengan pembelajaran, dan hanya mengikuti K-Pop sekedarnya saja, dilihat dari intensitas mereka menonton K-Pop yang sudah lagi tidak sampai larut malam, diukung dengan kegiatan sekolah yang padat dan tidak memiliki banyak waktu kosong.

SIMPULAN

Diperoleh tingkat *K-Pop* Remaja RW 03 Kelurahan Pangkalan Kerinci Timur Kecamatan Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan berada pada kategori tinggi dengan nilai mean yang diperoleh sebesar 3,23. Diperoleh tingkat motivasi belajar Remaja RW 03 Kelurahan Pangkalan Kerinci Timur Kecamatan Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan berada pada kategori tinggi dengan nilai mean yang diperoleh sebesar 3,16. Responden remaja yang memiliki nilai mean tertinggi yaitu remaja umur 13 tahun dengan mean 3,24 tafsiran tinggi.

Terdapat pengaruh antara K-Pop (X) dengan motivasi belajar (Y). dengan tingginya kesukaan remaja terhadap K-Pop dapat memberikan pengaruh pada motivasi belajar remaja RW 03 Kelurahan Pangkalan Kerinci Timur Kecamatan Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan. Pengaruh K-Pop terhadap Motivasi Belajar Remaja cukup berarti yang mana pengaruh nya sebesar 22,9% dengan tafsiran rendah, dan selebihnya 77,1% ditentukan oleh faktor lain yang tidak menjadi bagian dari penelitian. Artinya K-Pop memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar remaja RW 03 Kelurahan Pangkalan Kerinci Timur Kecamatan Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara variabel K-Pop (X) terhadap Variabel Motivasi Belajar (Y)

DAFTAR PUSTAKA

- Gustiani, Disa "Budaya Korea Dalam 20 Tahun Terakhir" CXO Media Diakses pada 11 Januari 2023. <https://www.cxomedia.id/art-and-culture/20220113183902-24-173132/budaya-korea-dalam-20-tahun-terakhir>.
- Putri, F,O. (2019). Peran K-POP Terhadap Siswa Masa Kini dan Dampaknyaa Dalam Kehidupan Sehari-hari. INA-Rxiv, (1-6)
- Putro, Khamim. Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Jurnal aplikasi ilmu-ilmu agama* 17, no. 1 (2017): 25.
- Syaadah R, Ary A, Silitonga N. Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal. PEMA: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat. 2(2). (125-131)
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Yenti, S,N. Syamsir. Mairiza N. (2022). Dampak Budaya Korea Pop (K-POP) Terhadap Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Padang. Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya. 3(1).