

ANALISIS DAMPAK KECANDUAN MENONTON *WEB SERIES* TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR

Dini Astragina*

Pendidikan Sosiologi Universitas Hamzanwadi
diniastragina108@mail.com

Abdurrohman*

Pendidikan Sosiologi Universitas Hamzanwadi
armino.dmk@gmail.com

Abstract

The massive development of information and communication technology on one hand facilitates society in accessing information and knowledge rapidly. However, on the other hand, the advancement of information and communication technology also brings various digital-based entertainment that can be accessed anytime and anywhere using gadgets. Various digital entertainment channels, such as watching web series, have proven to be attractive and captivating to the digital generation, especially among educated individuals, leading to addiction. This research aims to understand the activity of female students at MA Mu'allimat NWDI Pancor in watching web series and to determine the impact of web series addiction on the learning activities of the students. This study is descriptive research with a qualitative approach. The research subjects include students, parents, boarding house supervisors, friends, and teachers. Data collection techniques involve observation, in-depth interviews, and supported documentation as secondary data. The data analysis technique used is qualitative data analysis following the Miles and Huberman model, which includes data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Based on the findings of this research, it can be reported that female students at MA Mu'allimat NWDI Pancor are addicted to watching web series, spending 5-8 hours watching them every day. They watch them at home as well as in boarding houses. Web series addiction has both academic and social impacts. Academically, the addiction to web series leads to neglecting their study activities, resulting in

decreased academic achievement. Socially, the female students who are addicted to web series at MA Mu'allimat NWDI Pancor tend to prefer solitude.

Keywords: *Impact, Web series, student, Learning*

Abstrak

Perkembangan teknologi komunikasi informasi yang semakin masif satu sisi mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi dan ilmu pengetahuan dengan cepat. Namun disisi lain perkembangan teknologi-komunikasi informasi juga menghadirkan berbagai hiburan berbasis digital yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan perangkat gadget. Berbagai saluran hiburan berbasis digital dengan menggunakan gadget tersebut seperti menonton *web series* ternyata menarik dan memikat hati para generasi digital terutama kalangan terpelajar bahkan sampai kecanduan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas menonton *web series* pada siswi MA Mu'allimat NWDI Pancor dan untuk mengetahui dampak kecanduan menonton *web series* terhadap aktivitas belajar siswi MA Mu'allimat NWDI Pancor. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian yaitu siswa, orang tua siswa, wali kos, teman siswa dan guru. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam dan didukung dokumentasi sebagai data sekunder. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif model Miles dan Huberman yaitu melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil Penelitian ini dapat di laporkan bahwa siswi-siswi MA Mu'allimat NWDI Pancor sudah kecanduan menonton *web series* dengan durasi menonton 5-8 jam setiap hari. Mereka menonton dirumah maupun di kos-kosan setelah pulang sekolah. Sedangkan kecanduan menonton *web series* berdampak secara akademik maupun sosial. Secara akademik kecanduan *web series* berdampak pada aktivitas belajarnya yang sering dilalaikan sehingga prestasi belajarnya menurun. Sedangkan secara sosial, para siswi MA Mu'allimat NWDI Pancor yang kecanduan menonton *web series* lebih suka menyendiri.

Kata kunci: *Dampak, Web Series, Siswi, Belajar*

Pendahuluan

Di era digital sekarang ini, teknologi informasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Transformasi teknologi informasi dan komunikasi telah menciptakan perangkat komunikasi baru yaitu gadget atau *smartphone* yang memberi fasilitas saluran informasi dan hiburan terutama bagi generasi digital. Gadget atau *smartphone* telah menjadi budaya dan kebutuhan primer bagi manusia modern. Hampir mustahil menjauhkan manusia yang hidup di abad sekarang ini dari media dan alat digital. Pada era sekarang ini, gadget tidak hanya dipakai oleh orang tua atau para pengusaha saja, tetapi bisa dipakai oleh semua kalangan mulai dari anak-anak usia dini sampai kalangan orang tua telah banyak menggunakan gadget. Kendati demikian penggunaan gadget dikalangan anak banyak menimbulkan resiko-resiko yang dapat menimbulkan kecanduan bahkan resiko gangguan penglihatan (Pasca dkk. 2023).

Menjauhkan anak-anak dari teknologi digital hampir sulit dilakukan apalagi lingkungan sosial menunjukkan penggunaan gadget atau *smartphone* semakin permisif dan tak terelakkan. Aksesnya yang mudah serta fiturnya yang inovatif menjadikan banyak anak kecanduan bermain gadget (Romlah dkk, 2022). Hal inilah yang membuat anak kecanduan terhadap gadget yang pada gilirannya berpengaruh terhadap perilaku anak seperti dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan zona nyamannya bersama gadget, sehingga menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap teman, maupun orang lain. Karena itu yang lebih penting adalah bagaimana memiliki pemahaman dalam menggunakan teknologi tersebut sebagai alat untuk kehidupan yang lebih baik daripada mengandalkannya sebagai obat untuk masalah emosional (Dishkofa & Papancheva, 2019)

Lalu bagaimana penggunaan gadget atau *smartphone* dikalangan anak-anak terpelajar? Anak-anak sekolah dari tingkat Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas juga tidak luput dari penggunaan gadget atau *smartphone*. Mereka sudah fasih menggunakan gadget atau *smartphone*. Mereka umumnya sudah mengerti fungsi dan jenis aplikasi yang terdapat pada gadget, walaupun tidak semua fungsi dan jenisnya

mereka ketahui. Mereka menggunakan gadget bukan hanya semata-mata untuk kepentingan belajar tetapi juga untuk hiburan dan kesenangan. Kendati demikian, fenomena penggunaan gadget dikalangan pelajar telah menjadi masalah sosial yang patut menjadi perhatian serius baik oleh pendidik, orang tua maupun pemerhati sosial. Berdasarkan pengamatan penulis, para pelajar menggunakan gadget atau *smartphone* tidak hanya untuk kebutuhan belajar tetapi juga sekedar hiburan bahkan sudah melampaui batas sehingga mengakibatkan kecanduan. Apabila fenomena seperti ini diabaikan maka akan berdampak pada aktivitas belajar dan prestasi belajar.

Sudah banyak hasil penelitian yang mengangkat tentang bahaya kecanduan penggunaan gadget bagi para pelajar. Diantaranya penelitian Dishkova dan Papancheva, 2019 berjudul *Digital skills and the cyber addiction at primary school*. Penelitian ini lebih menekankan bahwa memiliki pemahaman dalam menggunakan teknologi tersebut sebagai alat untuk kehidupan yang lebih baik daripada mengandalkannya sebagai obat untuk masalah emosional. Pengetahuan tentang kecanduan *cyber* sangat penting baik bagi keluarga maupun guru karena masalah ini tidak hanya berkaitan dengan kesehatan, tetapi juga aspek sosial, pedagogis, dan psikologis. Waktu yang dihabiskan bermain game komputer seringkali berarti mengorbankan waktu untuk belajar, sehingga motivasi belajar menurun. Oleh karena itu, kecanduan *cyber* merupakan tantangan besar bagi pendidikan dan keluarga saat ini. Hal ini berhubungan dengan isolasi sosial.

Penelitian Sartita, Nova, Saam, Zulfaan, Umari, Tri (2018) berjudul "Kecanduan Bermain Gadget Pada Siswa SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru". Penelitian ini dilakukan untuk menginvestigasi fenomena kecanduan terhadap permainan gadget di kalangan siswa SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan terhadap permainan gadget pada siswa SMA sebelum mendapatkan perlakuan kondisi aversi sebagian besar termasuk dalam kategori tinggi. Setelah mendapatkan perlakuan kondisi aversi sebagian besar termasuk dalam kategori rendah. Kemudian penelitian ini juga melaporkan terdapat perbedaan antara tingkat kecanduan terhadap permainan gadget pada siswa sebelum perlakuan kondisi aversi sebagian besar berada dalam kategori tinggi dan sedang, tetapi setelah

mendapatkan perlakuan, tingkat kecanduan terhadap permainan gadget sebagian besar berada dalam kategori rendah.

Penelitian Siti Romlah dkk, 2022, berjudul “Dampak penggunaan gadget pada anak dimasa pandemi covid-19 dalam dunia pendidikan”. Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat dimana aksesnya yang sangat mudah serta fiturnya yang inovatif menjadikan banyak anak kecanduan bermain gadget. Hadirnya teknologi digital tersebut jika tidak diwaspadai oleh orang tua maka akan berdampak buruk bagi tumbuh kembang anak. Karena itu pengawasan serta didikan orangtua sangat berpengaruh dalam mengatasi persoalan tersebut. Penelitian ini menyadarkan para ibu-ibu bahwa penggunaan gadget yang berlebihan oleh anak-anak mereka selama pandemi covid-19 akan menimbulkan efek yang kurang baik terhadap tumbuh-kembang anak. Karena itu peran orang tua dalam mengawasi, mendampingi, serta memberikan batasan terhadap penggunaan gadget menjadi solusi dalam mendidik anak supaya tidak kecanduan gadget

Berdasarkan beberapa hasil penelitian diatas, menunjukkan pada kita tentang bahaya kecanduan penggunaan gadget dikalangan anak-anak dan pelajar yang sangat memprihatinkan. Fenomena ini juga terjadi pada siswi-siswi MA Mu’alimat NWDI Pancor. Sekolah ini dikhususkan untuk siswi perempuan sehingga semua siswanya adalah perempuan. Di Madrasah Aliyah Muallimat (MA Mu’allimat) Nahdlatul Wathan Diniyyah Islamiyyah (NWDI) di Pancor Lombok Timur fenomena penggunaan gadget dikalangan siswi-siswi sudah sangat memprihatinkan. Berdasarkan pengamatan penulis, mereka sangat asyik dan menikmati dalam menggunakan *smartphone* selama berjam-jam bahkan sampai melalaikan tugas belajarnya. Kebanyakan dari mereka lebih banyak mengakses video yang sedang populer saat ini yaitu menonton film melalui *web series* atau sering juga di sebut *mini series*.

Web series merupakan sebuah fenomena sosial kekinian di era digital yang kini banyak sekali di gandrungi oleh remaja generasi Z, *web series* adalah suatu tayangan dari sebuah narasi yang berepisode sama seperti di televisi, namun penayangannya secara sub series per dua kali seminggu atau satu kali seminggu bahkan persub series menjadi 2 bagian. *Web series* pertamakali muncul melalui *Youtube*. Karena perkembangan teknologi informasi semakin maju, banyak aplikasi audio visual selain *Youtube* yang menyajikan *web series* dengan produk original mereka sendiri, seperti *Viu, Hooq, Netflix, Iflix, We Tv, Maxstream*.

Tayangan yang disajikan oleh aplikasi-aplikasi tersebut lebih banyak mengandung hiburan atau cerita tentang kehidupan remaja. *Web series* ini banyak di gandrungi oleh para remaja terutama pelajar-pelajar tingkat SLTP dan SLTA. Karena *web series* lebih banyak menayangkan atau menyajikan kisah kehidupan remaja terutama kisah percintaan remaja yang menjadi daya tarik tersendiri. Biasanya mereka menonton lewat aplikasi ada yang berbayar melalui aplikas resminya dan ada juga yang menonton melalui aplikasi gratis

Karena fenomena menonton *web series* menjadi fenomena kekinian di era digital yang banyak digandrungi para pelajar bahkan telah menjadi masalah sosial maka peneliti tertarik meneliti terkait analisis dampak kecanduan menonton *webseries* dikalangan pelajar siswi MA Mu'allimat NWDI Pancor Lombok Timur.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Menurut (Collins & Stockton, 2018; Glaser & Strauss, 2017) Penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang yang diamati. Penelitian ini bertujuan mengungkapkan sesuatu apa adanya dengan mendeskripsikan data yang telah terkumpul. Data yang berasal dari wawancara, catatan lapangan, dokumen dan lain sebagainya dideskripsikan sehingga dapat memberikan kejelasan terhadap kenyataan atau realitas (Moleong, 2010).

Lokasi penelitian ini di MA Mu'alimat NWDI Pancor, karena disekolah ini siswi-siswinya banyak yang kecanduan *web series*. Teknik penentuan subjek dengan cara *snowball sampling*. Dalam teknik penentuan subyek ini siapapun yang ditemukan di lokasi penelitian bisa dijadikan sebagai informan jika memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Kriteria yang ditennukan adalah siswa yang menonton *web series*. Selain itu penulis mengambil subjek atau informan lain penguat data yakni guru, teman, pemilik kos dan orang tua.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipan dan wawancara mendalam kemudian diperkuat dengan data sekunder berupa dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif model Mile dan Huberman (Suwendra, 2018, Sidiq, Choiri, & Mujahidin, 2019) yaitu melalui tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Analisis data dalam penelitian kualitatif

dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung setelah selesai pengumpulan data.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Menonton *Web Series*

Web series merupakan sebuah acara serial yang di tayangkan melalui web televisi. *Web series* menjadi sebuah tren yang banyak sekali di gandrungi oleh kalangan remaja terutama yang masih duduk di bangku sekolah SLTA/ sederajat. *Web series* menjadi daya tarik bagi remaja terpelajar karena genre film yang ditayangkan seperti drama percintaan, pertemanan bahkan drama keluarga. *Web series* juga menayangkan pembelajaran dalam hidup, menggambarkan bagaimana kehidupan dan pergaulan yang ada di kalangan remaja. Selain program acaranya yang menjadi daya tarik juga aktor dan aktris nya yang cantik-cantik dan ganteng ganteng, aktingnya yang bagus dan lain-lain. Para Siswi MA Mu'allimat NWDI Pancor dalam menonton *web series* bukan hanya *web series* lokal saja namun juga *web series* internasional. Sedangkan aktivitas menonton *web series* siswi-siswi MA Mu'allimat NWDI Pancor dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Durasi menonton

Dalam menonton *web series* para siswi banyak yang terlena dan bahkan lupa waktu. Ada beberapa faktor yang menyebabkan siswi kecanduan menonton *web series* sehingga bisa menghabiskan waktu berjam-jam dari malam sampai pagi bahkan lupa diri, seperti faktor genre film yang disukai, alur ceritanya yang seru dan menarik, akting para aktornya yang bagus. Karena itu mereka bisa menghabiskan waktu menonton *web series* bisa sampai 5-8 jam setiap hari.

2. Waktu menonton *Web Series*

Perkembangan teknologi informasi memberikan kemudahan bagi para penggunanya. Pengguna bisa mengakses gadget atau *smartphone* dimanapun dan kapanpun. Karena itu banyak siswi-siswi MA Mu'allimat yang kecanduan menonton *web series*. Mereka menonton *web series* biasanya pada waktu setelah mereka pulang sekolah yaitu pada sore hari dan malam hari bahkan sampai pagi hari sehingga kebanyakan mereka lalai belajar atau mengerjakan tugas sekolah.

Dampak Kecanduan Menonton *Web Series* Terhadap aktivitas Belajar

Kegiatan menonton *web series* para siswi MA Mu'allimat NWDI Pancor sebagaimana dijelaskan diatas akan berdampak pada aktivitas belajar mereka. Berikut ini dampak yang ditimbul akibat kecanduan menonton *web series*:

1. Lalai Dalam Belajar

Karena waktu menonton *web series* bisa menghabiskan waktu 5-8 jam sehari bahkan ada yang sampai pagi sehingga akan berdampak pada aktivitas belajarnya baik disekolah maupun dirumah atau dikos-kosan. Mereka mengabaikan kewajiban belajar di malam hari seperti mengerjakan tugas pekerjaan rumah (PR) yang telah di berikan oleh guru bahkan mereka melalaikannya. Hal ini diakui oleh salah seorang siswi Dea Nararia (16 tahun) yang kecanduan menonton *web series*. Berikut ini pengakuannya:

“Karena menonton *web series*, jam belajar saya sangat kurang bahkan karena menonton *web series* sampai lupa mengerjakan PR kadang tergesa-gesa dalam mengerjakan PR. saya sadar akan hal ini namun tetap saja saya lakukan karena *webseries* mempunyai daya tarik tersendiri yang membuat saya tertarik bahkan terlena.”

Berdasarkan pengakuan diatas menonton *web series* dapat mengganggu waktu belajar para siswi, bahkan membuat siswi lupa kewajibannya yaitu tugas pekerjaan rumah (PR).

2. Kecanduan

Menonton *web series* adalah hal yang biasa kita lakukan untuk mengobati rasa bosan, mengisi waktu luang (*leisure time*), dan kegiatan yang menghibur diri. Namun menonton *web series* bisa menjadi kecanduan apabila sudah menjadi kebiasaan yang tidak bisa ditinggalkan. Bermula dari pengaruh lingkungan sosial yaitu ikut-ikutan lama-lama menjadi kecanduan dan tidak bisa di tinggalkan. Hal ini diakui oleh salah seorang siswi bernama Azwa Liza Hurulaini (16 tahun) berikut ini:

“Saya mulai mengenal dan menonton *web series* sejak duduk di bangku kelas 2 SMP di karenakan orang tua mulai memberikan saya menggunakan handphone sejak SMP, tujuannya memberikan saya megang handphone untuk digunakan mencari materi pembelajaran namun karena di sebabkan oleh lingkungan saya yang suka menonton maka dari itu saya mulai mencoba menonton sampai akhirnya saya ketagihan dan tidak bisa tertinggal menonton *web series* setiap hari.”

Hal senada juga disampaikan oleh Raihanun orang tua dari Azwa mengatakan:

“Karena pengaruh lingkungan dan teman sebaya sejak mulai masuk MA anak saya sering menonton film di HP tetapi saya kurang tau film yang di tonton seperti apa, ketika saya pulang kerja saya sering menemukan dia sedang menonton film.”

Berdasarkan pengakuan diatas, faktor pengaruh teman sebaya dan lingkungan sosial menyebabkan kecanduan menonton *web series*. Awalnya hanya sekedar ikut-ikutan teman atau mengikuti tren biar tidak ketinggalan zaman akhirnya menjadi kecanduan. Lingkungan sosial sangat kuat berpengaruhnya bukan saja dalam hal perilaku namun juga dalam hal kebiasaan. Apalagi sebagian besar yang kecanduan menonton *web series* adalah siswi-siswi yang ngekos. Lingkungan kos-kosan sangat cepat pengaruhnya kecanduan menonton *web series*.

Disamping itu kecanduan menonton *web series* dapat merubah kebiasaan belajar siswi-siswi MA Mu'allimat NWDI Pancor. dimana sebelumnya mereka sangat rajin dan disiplin belajar, sekarang menjadi tidak teratur.

3. Sering Tidur di dalam Kelas

Karena menonton *web series* tidak mengenal waktu bahkan sampai pagi harii maka, para siswi yang kecanduan menonton *web series* merasa mengantuk dipagi hari pada saat jam belajar di kelas sehingga konsentrasi dan semangat belajar akan hilang sama sekali. Hal ini dibenarkan oleh Fitri (16) salah seorang siswi yang kecanduan menonton *web series*. Berikut ini pengakuannya:

“Biasanya saya menonton *web series* dari setelah sholat isya sampai jam 3 dini hari. Saya kurang belajar karena orang tua jarang di rumah juga sering lupa waktu karena nonton. Nonton *web series* juga di sebabkan karena tidak tahu apa yang akan di kerjakan dan mau belajar saja sampai nunggu waktu tetapi karena *web series* sampai lupa waktu belajar, sehingga kadang-kadang saya juga bisa menonton *web series* sampai subuh karena terlena dengan web series dan besoknya di dalam kelas saya sering tidur pada saat jam pelajaran.”

Hal senada juga diakui oleh salah seorang wali kelas yaitu ibu Huzaefaturro'yi, berikut ini pengakuannya:

“Pada masa ini *web series* sangat berpengaruh pada perilaku siswa di mana karena menonton *web series* siswa menjadi lalai dalam

pembelajarannya, seringkali kita tahu ketika siswa mulai menonton terkadang mereka lupa waktu dimana waktu tidur atau istirahatnya tidak digunakan dengan semestinya namun di gunakan menonton bahkan mereka sampai begadang, itu sangat berpengaruh dan ketika belajar di sekolah mereka akan tidur pada saat jam pembelajarannya bahkan tugas yang di berikan jarang di kerjakan tepat waktu. Ada yang mengerjakan di sekolah dan bahkan ada yang tergesa-gesa. Sehingga kurangnya belajar siswa menyebabkan menurunnya prestasi belajar siswa.”

Dari pengakuan diatas sudah jelas bahwa kegiatan menonton *web series* dapat mengganggu aktivitas belajar siswa. Waktu malam hari yang seharusnya dipergunakan untuk belajar dan istirahat tetapi dipergunakan untuk menonton *web series*. Apalagi orangtua dirumah tidak memperhatikan apa yang dilakukan anak ketika malam hari atau dikos yang jauh dari keluarga. Dalam perspektif psikologi, perilaku tidur di dalam kelas merupakan perilaku motorik yang di sengaja, dimana kegiatan tidur yang di lakukan merupakan kegiatan yang di sadari oleh siswa karena sesuai dengan perintah dari otaknya (Ismi & Akmal, 2020).

4. Suka Menyendiri

Perilaku menyendiri merupakan perilaku yang menghindari kerumunan atau keramaian dimana perilaku tersebut menunjukkan siswa lebih asyik sendiri dengan kegiatannya yang di gandrungi seperti menonton *web series*. Seperti yang di katakan oleh salah seorang siswi Gia Loeranisa Wisu Putri, berikut ini:

“Saya lebih sering menyendiri untuk menonton *web series*, saya lebih sering menyendiri di dalam kamar kos, karena tinggal dikos saya selain kegiatan di sekolah tidak ada kegiatan lain sehingga saya lebih memilih menonton *web series* dan tidak terlalu bergaul karena sudah asyik sendiri.”

Apa yang disampaikan oleh seorang siswi Gia diatas juga dibenarkan oleh salah seorang ibu pemilik kos-kosan yaitu Bu Hj. Dewi berikut ini:

“Dulu ketika baru-baru dia ngekos dia sering ngumpul bersama teman-temannya yang lain namun akhir-akhir ini saya sering melihat dia menyendiri di dalam kamarnya, dan saya juga sering melihat dia menonton walaupun sedang kumpul tetapi dia sibuk sendiri dengan tontonannya”

Dengan demikian kecanduan menonton *web series* juga berdampak pada perilaku menyendiri, tidak mau diganggu dan cenderung mementingkan kesenangan diri sendiri tanpa peduli dengan orang lain.

5. Prestasi Belajar Menurun

Salah satu dampak kecanduan menonton Web series adalah menurunnya prestasi belajar. Hal ini terbukti salah satu kasus yang terjadi pada siswi MA Mu'allimat NWDI Pancor dimana menonton *web series* sudah menjadi kebiasaan siswi baik yang tinggal di kos maupun tinggal dirumah sendiri. Hal ini dibenarkan oleh salah seorang guru MA Mu'allimat NWDI Pancor berikut ini:

"Karena kurangnya fokus pada pelajaran menyebabkan prestasi belajar siswa menurun, yang biasanya mereka jam belajar dan tugas selalu di kerjakan, tetapi setelah menonton *web series* dan waktu mulai terbagi jadi siswa tidak hanya fokus pada pelajarannya saja namun juga pada tontonannya sehingga sangat berpengaruh pada hasil atau prestasi belajarnya"

Dengan demikian, setelah mengenal *web series*, prestasi belajar tidak lagi menjadi prioritas utama bagi para siswi MA Mu'allimat NWDI Pancor. Mereka lebih memprioritaskan kesenangan diri sendiri yaitu menonton *web series* daripada mengerjakan tugas belajar bahkan waktu belajar digunakan menonton *web series* sehingga prestasi belajar mereka diakhir semester menjadi rendah atau prestasinya turun. Hal ini diakui oleh salah seorang siswi bernama Ismi Nia Ramadhani (16 tahun). Berikut ini pengakuannya

"Karena menonton *web series* jam belajar terganggu sehingga hasil belajar saya juga turun naik dan saya sering lupa mengerjakan tugas rumah yang di berikan oleh guru."

Berdasarkan data empirik diatas semakin membuktikan bahwa perkembangan teknologi informasi yang melahirkan produk berupa gadget atau *smartphone* dapat merubah budaya masyarakat dengan sangat cepat (Sugihartati, 2014). Perkembangan teknologi informasi menyebabkan remaja lebih banyak berselancar di media sosial yang dapat berdampak pada perilaku dan aktivitas belajarnya. Teknologi digital berupa gadget atau *smartphone* tidak hanya memberi fasilitas saluran informasi dan ilmu pengetahuan tetapi juga akses untuk menikmati hiburan bagi generasi digital termasuk mengakses hiburan menonton *web series*. Disamping itu teknologi digital juga dapat merubah interaksi sosial para siswa yang lebih suka menyendiri dan abai terhadap kondisi lingkungan sosial.

Menurut Guerra, anak-anak muda seringkali tidak menyadari keinginan mereka untuk terus menggunakan perangkat digital sebagai masalah (Dishkova & Papancheva, 2019). Mereka tidak dapat mengestimasi dengan baik waktu yang dihabiskan untuk bermain game atau melakukan kegiatan online lainnya. Mereka tidak memahami kekhawatiran orang tua dan guru mereka. Pengetahuan tentang kecanduan *cyber* sangat penting baik bagi keluarga maupun guru karena masalah ini tidak hanya berkaitan dengan kesehatan, tetapi juga aspek sosial, pedagogis, dan psikologis.

Disamping itu, waktu yang dihabiskan bermain perangkat digital seringkali mengorbankan waktu untuk belajar, sehingga motivasi belajar menurun. Oleh karena itu, kecanduan *cyber* merupakan tantangan besar bagi pendidikan dan keluarga saat ini. Hal ini berhubungan dengan isolasi sosial, masalah kesehatan, dan sebagainya. Anak-anak kehilangan kontak dengan realitas. Keterampilan komunikasi mereka tidak berkembang yang mengakibatkan ketidakmampuan dalam menghadapi situasi konflik dan perilaku agresif sebagai respons (Dishkova & Papancheva, 2019)

Kesimpulan

Perkembangan teknologi informasi yang melahirkan teknologi digital berupa gadget atau *smartphone* dapat merubah budaya masyarakat dengan sangat cepat dan masif. Teknologi digital berupa gadget atau *smartphone* tidak hanya memberi fasilitas sebagai saluran informasi dan ilmu pengetahuan tetapi juga akses untuk menikmati hiburan bagi generasi digital termasuk mengakses *web series*. Transformasi di bidang teknologi informasi menyebabkan kalangan remaja terpelajar sebagai generasi digital lebih banyak berselancar di media sosial sehingga berdampak pada perilaku sosial dan aktivitas belajarnya.

Web series merupakan acara serial yang ditayangkan melalui *web televisi*. *Web series* kini menjadi sebuah tren hiburan generasi digital masakini yang banyak digandrungi kaum terpelajar termasuk para siswi MA Mu'allimat NWDI Pancor. *Web series* menjadi daya tarik bagi remaja terpelajar karena genre film yang ditayangkan seperti drama percintaan, pertemanan bahkan drama keluarga.

Para siswi MA Mu'allimat NWDI Pancor banyak yang kecanduan menonton *web series*. Mereka biasanya menonton di rumah maupun dikos-kosan. Mereka menonton dengan durasi yang sangat lama yaitu 5-

8 jam sehingga berdampak baik secara akademik maupun sosial. Secara akademik kecanduan *web series* berdampak pada aktivitas belajarnya yang sering dilalaikan sehingga prestasi belajarnya menurun. Sedangkan secara sosial, para Siswi MA Mu'allimat NWDI Pancor yang kecanduan menonton *web series* lebih suka menyendiri

DAFTAR PUSTAKA

- Burhan, B. (2006). Sosiologi komunikasi: Teori, paradigma, dan diskursus teknologi komunikasi di masyarakat. *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*, 74.
- Collins, C. S., & Stockton, C. M. (2018). The central role of theory in qualitative research. *International journal of qualitative methods*, 17(1), 1609406918797475.
- Dewi, L. C. (2018). *Analisis Penerimaan Penonton atas Pola Hidup Sehat dalam Tayangan Web Series (Studi Reception Analysis Pada Penonton Serial Web Series "Sore" Tropicana Slim di Media Sosial Youtube)* (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Dishkova, M., & Papancheva, R. (2019). Digital Skills and The Cyber Addiction at Primary School. *New Trends and Issues Proceedings on Humanities and Social Sciences*, 6(2), 22-31.
- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (2017). *Discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. Routledge.
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1-10.
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya (13th Ed).
- Pasca, M. M., Surani, E., & Arisanti, A. Z. (2023). Hubungan Kecanduan Bermain Gadget (Smartphone) Dengan Daya Lihat Anak Pra Sekolah. *Jurnal Kebidanan Khatulistiwa*, 9(1), 39-45.
- Romlah, L. S., Azizah, N. N., Purnama, R., & Sholihah, A. (2022). Dampak penggunaan gadget pada anak dimasa pandemi covid-19 dalam dunia pendidikan. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1).

Saam, Z., & Umari, T. Pengaruh Pengkondisian Aversi Terhadap Kecanduan Bermain Gadget Pada Siswa SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 48-59.

Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1-228.

Sugihartati, R. (2014). *Perkembangan masyarakat informasi & teori sosial kontemporer*. Kencana.

Suwendra, I. W. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan dan Keagamaan*. Nilacakra.