

DAMPAK KECANDUAN PENGGUNAAN APLIKASI *STREAMING* NETFLIX TERHADAP PERILAKU NEGATIF DI KALANGAN SISWA-SISWI KELAS XI IPS 1 MAN 2 KOTA SERANG

Karya Tulis

Diajukan Sebagai Penunjang Mata Pelajaran Jurusan IPS di MAN 2 Kota
Serang



Oleh:

Nama : Rafeyla Chalifa Chairunnisa
No. Induk : 0074308136
Kelas : XI IPS 1

KEMENTERIAN AGAMA

MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 KOTA SERANG



Edit dengan WPS Office

2025

LEMBAR PENGESAHAN

DAMPAK KECANDUAN PENGGUNAAN APLIKASI *STREAMING* NETFLIX
TERHADAP PERILAKU NEGATIF DI KALANGAN SISWA-SISWI KELAS XI
IPS 1 MAN 2 KOTA SERANG.

Oleh :

Nama : Rafeyla Chalifa Chairunnisa
No. Induk : 0074308136
Kelas : XI IPS 1

Karya tulis ini telah diperiksa dan disetujui serta memenuhi syarat
sebagai penunjang mata Pelajaran Jurusan IPS

Tanggal 7 Mei 2025

Menyetujui dan Mengesahkan:

Penguji,

Pembimbing,

Kresna Pawestri, S. Hum.
NIP. 199503292019032015

Supranah, S.Pd
NIP. 197407072003122004

Kepala Madrasah,



Udin Ali Abas, S.Ag., M.A
NIP. 197007051998031007

BIODATA PENULIS

I. Identitas Pribadi

Nama : Rafeyla Chalifa Chairunnisa
Tempat, Tgl Lahir : Serang, 14 November 2007
NISN : 0074308136
Alamat : Taman Alam Lestari Blok A6 No.5
Email : Rafeyla2007@gmail.com
NO. HP : 089525325703

II. Pendidikan

2023-Sekarang : Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Serang
2020-2023 : SMPIT Insantama Serang
2014-2020 : SDIT Insantama Serang
2012-2014 : TK Mandiri



III. Pengalaman Organisasi

2025 - : Sekretaris Pasukan Pengibar Bendera Man 2
Sekarang (PASMANDA)

2024 - 2025 : Anggota Pasukan Pengibar Bendera Man 2
(PASMANDA)

2024 : PASKIBRAKA (Pasukan Pengibar Bendera Pusaka)
Tingkat Kota Serang.

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa karya tulis yang saya susun sebagai penunjang mata Pelajaran di semester dua kelas XI MAN 2 Kota Serang seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan karya tulis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dan sesuai dengan norma, kaidah, serta etika akademis

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian karya tulis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi dari MAN 2 Kota Serang sesuai peraturan yang berlaku di MAN 2 Kota Serang.

Serang, 7 Mei 2025

Yang membuat pernyataan



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Puji syukur kehadiran Allah SW, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah (KTI) yang berjudul ***“Dampak kecanduan penggunaan aplikasi streaming Netflix terhadap perilaku negatif di kalangan siswa-siswi kelas XI IPS 1 MAN 2 Kota Serang”***. Dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah (KTI), penulis tidak lepas dari pihak-pihak yang telah membantu dari awal hingga Karya Tulis Ilmiah (KTI) dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orangtua saya, yang tiada henti nya memberikan motivasi serta dukungan penuh kepada saya dalam membuat Karya Tulis Ilmiah (KTI) ini.
2. **Udin Ali Abbas, S.Ag.,MA.,** selaku Kepala Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Serang.

3. **Ali Muali, S.Ag.**, selaku Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang telah memberikan masukan dan saran dalam Karya Tulis Ilmiah ini.
4. **Dra. Hj. Suyati Prasetyaningrum, M.Pd**, selaku Wali Kelas XI IPS 1.
5. **Supranah, S.Pd**, selaku Guru Pembimbing yang telah memberikan arahan dalam mengerjakan Karya Tulis Ilmiah (KTI).
6. **Kresna Pawestri, S.Hum.** selaku Guru Penguji pada Karya Tulis Ilmiah (KTI).
7. Adik-adik yang tiada hentinya memberikan mood terbaik nya untuk saya.
8. Teman-teman Kelas XI IPS 1 yang nama nya tidak bisa disebutkan satu per satu.

Terima kasih telah memberikan kesan, motivasi dan banyak cerita selama pembelajaran ini berlangsung.

Karya Tulis Ilmiah (KTI) ini ditulis untuk penunjang mata pelajaran jurusan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Serang. Karya Tulis Ilmiah (KTI) ini membahas tentang dampak yang terjadi jika siswa-siswi kelas XI IPS 1 terus-menerus melakukan *streaming* film di aplikasi Netflix terhadap perilaku.

Penulis menyadari bahwa di dalam Karya Tulis Ilmiah (KTI) ini masih terdapat kelemahan. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritik dan saran demi perbaikan karya yang akan datang. Penulis mohon maaf apabila ada kesalahan kata yang kurang berkenan.



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1



1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II.....	4
LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Pengertian Aplikasi.....	4
2.2 Pengertian <i>Streaming</i>	5
2.3 Pengertian Netflix.....	6
2.3.1. Profil Netflix Di Indonesia.....	7
2.4. Konsep Perilaku.....	8
2.4.1. Pengertian Perilaku.....	8
2.4.2. Jenis-jenis Perilaku.....	8
2.4.3. Bentuk-bentuk Perubahan Perilaku.....	9
BAB III.....	10
METODE PENELITIAN.....	10
3.1. Waktu dan Tempat Penelitian.....	10
3.1.1 Waktu Penelitian.....	10
3.1.2 Tempat Penelitian.....	10
3.2 Metode Penelitian.....	10
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	11
3.4 Analisis Data.....	11
BAB IV.....	13
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	13
4.1 Hasil Penelitian.....	13



4.2 PEMBAHASAN.....	22
4.2.1 Pengertian Aplikasi <i>Streaming</i> Netflix.....	22
4.2.2 Faktor yang menyebabkan siswa-siswi kecanduan streaming film di aplikasi Netflix.....	23
4.2.3 Dampak yang terjadi apabila siswa terlalu sering <i>streaming</i> film di aplikasi Netflix.....	25
4.2.4 Solusi yang tepat agar siswa-siswi mengurangi kebiasaan <i>streaming</i> film di aplikasi Netflix.....	26
BAB V.....	29
PENUTUP.....	29
5.1 Simpulan.....	29
5.2 Saran.....	30
DAFTAR PUSTAKA.....	31
LAMPIRAN.....	33



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Aplikasi yang sering responden gunakan untuk menonton film.	
13	
Gambar 4. 2 Presentase ketertarikan siswa untuk menonton film di aplikasi Netflix.....	14
Gambar 4. 3 mengetahui informasi aplikasi Netflix.....	14
Gambar 4. 4 Presentase siswa berlangganan di aplikasi Netflix.....	15
Gambar 4. 5 Presentase siswa berlangganan di aplikasi Netflix.....	16
Gambar 4. 6 Presentse jenis film yang sering siswa tonton di Netflix.....	17
Gambar 4. 7 Presentase alasan siswa tertarik untuk menonton.....	18
Gambar 4. 8 Presentase Netflix mempunyai pengaruh positif atau negatif.	
19	
Gambar 4. 9 Presentase Netflix mempengaruhi perilaku atau tidak.....	19
Gambar 4. 10 Presentase Netflix membuat lebih terisolasi dari masyarakat	
20	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Logo Aplikasi Netflix.....	33
Lampiran 2 Beranda Aplikasi Netflix.....	33
Lampiran 3 Siswi sedang mennton film di aplikasi Netflix.....	34
Lampiran 4 Para siswa menonton film di Aplikasi Netflix.....	34
Lampiran 5 Siswi sedang menonton film di Aplikasi Netflix.....	35
Lampiran 6 Bukti Turnitin BAB 3,4, dan 5.....	36
Lampiran 7 Bukti Turnitin BAB 3,4, dan 5.....	37





BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dunia semakin hari semakin berkembang pesat, begitu juga perkembangan teknologi di Indonesia. Sebagai salah satu negara yang berkembang di dunia, Indonesia harus dapat bersaing dengan negara-negara maju seperti Amerika Serikat, Inggris, Korea Selatan dan negara maju lainnya, khususnya dalam bidang teknologi. Di era modernisasi saat ini, teknologi menguasai berbagai bidang dan salah satu bidang yang terkena dampak besar akan perkembangan teknologi dan informasi adalah dunia hiburan.

Dunia hiburan merupakan salah satu bidang bisnis yang akan selalu hidup karena hiburan adalah salah satu kebutuhan yang dibutuhkan oleh manusia terlebih dengan kesibukan masyarakat perkotaan saat ini yang aktivitas kehidupan hariannya begitu padat, sehingga minimnya waktu istirahat yang menyebabkan lelah, penat dan bosan. Salah satu cara manusia mengurangi rasa lelah tersebut adalah dengan hiburan. Hiburan yang dilakukan bisa dengan berbagai jenis seperti menonton film di aplikasi *streaming*.

Aktivitas menonton film dan serial drama melalui aplikasi *streaming* ramai diminati orang-orang dalam beberapa waktu belakangan ini. Kita bisa dengan mudah menyaksikannya melalui layar *handphone*, laptop, atau TV di manapun dan kapanpun. Aplikasi *streaming* yang menawarkan kemudahan akses serta keberagaman film atau drama sehingga memiliki banyak pelanggan saat ini adalah Netflix.

Netflix adalah penyedia layanan *streaming* digital berbasis langganan yang didirikan oleh Reed Hastings bersama Marc Randolph



pada tahun 1997 di Amerika Serikat (Martins & Riyanto, 2020). Melansir dari situs resmi Netflix, awalnya perusahaan ini merupakan situs penyedia layanan penyewaan DVD pertama yang dikirimkan lewat pos (Netflix 2023). Mendapat sambutan positif dari masyarakat AS, mereka akhirnya mulai memperkenalkan sistem *streaming* pada tahun 2007 dan terus berinovasi hingga saat ini.

Kehadiran aplikasi layanan *streaming* seperti Netflix membuat banyak perubahan di masyarakat dalam memilih tayangan hiburan untuk disaksikan. Terlebih di masa pandemi Covid-19 sebelumnya yang mengharuskan masyarakat untuk *lockdown* di rumah, sehingga tingkat pengguna aplikasi *streaming* justru semakin meningkat, dan dari situlah kebiasaan masyarakat untuk terus *streaming* film di aplikasi Netflix juga terus meningkat.

Berdasarkan pengamatan dan pemaparan latar belakang diatas, maka penulis mengambil judul “Dampak kecanduan penggunaan aplikasi *streaming* Netflix terhadap perilaku negatif di kalangan siswa-siswi kelas XI IPS 1 MAN 2 Kota Serang” untuk Karya Tulis Ilmiah ini.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa itu aplikasi *streaming* Netflix?
2. Apa saja faktor yang menyebabkan siswa - siswi kelas XI IPS 1 menjadi kecanduan untuk menonton film?
3. Apa saja dampak yang terjadi akibat terlalu sering menonton film?
4. Bagaimana solusi yang tepat agar siswa-siswi kelas XI IPS 1 dapat mengurangi kebiasaan *streaming* film di aplikasi Netflix?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui secara jelas pengertian dari aplikasi *streaming* Netflix



2. Untuk mengetahui apa saja faktor yang menyebabkan siswa-siswi menjadi kecanduan *streaming* film di aplikasi Netflix
3. Untuk mengetahui dampak yang terjadi jika terlalu sering menonton film
4. Untuk mengetahui solusi yang dapat diberikan kepada siswa-siswi agar dapat mengurangi kebiasaannya tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Manfaat bagi penulis sendiri yaitu agar penulis dapat mencegah atau membatasi kebiasaan menonton dan dapat memilih atau pun memilah film yang layak untuk di tonton, sehingga tidak menimbulkan sifat kecanduan yang tertanam di dalam diri penulis.

2. Bagi Siswa-siswi kelas XI IPS 1

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu agar mereka dapat mengurangi kebiasaan menonton film di aplikasi *streaming* Netflix sehingga tidak terjadinya kecanduan yang berlebihan.

3. Bagi Madrasah

Manfaat bagi Madrasah yaitu agar pihak Madrasah mengetahui dampak yang terjadi jika murid-murid terlalu sering menonton film di aplikasi Netflix bagi pembelajaran.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Aplikasi

Aplikasi menurut Dhanta dikutip dari Azhar (2019) adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu, misalnya menonton film, bermain game, membaca berita, dan lain-lain. Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan lamaran penggunaan. Menurut Jogiyanto dikutip oleh Ranzi (2013) aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal data, permasalahan, dan pekerjaan itu sendiri.

Menurut Nazrudin Safaat H dikutip dari Siradjuddin (2017) perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna.

Sedangkan menurut (Deslianti & Muttaqin, 2016) aplikasi adalah pengguna atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan. Aplikasi *software* yang dirancang untuk penggunaan praktisi khusus, klasifikasi luas ini dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

- a. Aplikasi *software* spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
- b. Aplikasi paket, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu.



Kesimpulan dari definisi-definisi tersebut, aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah data, bermain game, mengerjakan tugas, menonton film dan lain-lain.

2.2 Pengertian *Streaming*

Streaming merupakan sebuah teknologi yang mampu mengompresi atau menyusutkan ukuran file audio dan video agar mudah ditransfer melalui jaringan internet, dalam proses pentransferan file audio dan video tersebut dilakukan secara terus menerus atau dapat juga diartikan sebagai teknologi pengiriman file dari *server* ke *client* melalui jaringan *packed based* Diwi, A, dkk, 2014 (dalam Setyawan dan Marzuki, 2018).

Sebagai pengguna memerlukan aplikasi yang dapat melakukan dekompresi, supaya data yang sudah dikirim bisa tampil ke layar monitor atau perangkat lainnya. Aplikasi tersebut dapat berupa *software* maupun bagian dari browser. Sebab, dilakukan secara langsung dan *real-time* saat itu juga, sehingga pengguna tidak perlu mengunduh yang harus disimpan di PC atau ponsel. Pengguna bisa menonton video atau musik tanpa melakukan pengunduhan, sehingga tidak akan membuat memori perangkat menjadi penuh.

Pengertian yang lain mengenai *streaming* yakni dapat diartikan sebagai teknologi menampilkan video yang berlangsung melalui jaringan internet. Sedangkan untuk pengertian aplikasi *live streaming* adalah tayangan langsung yang di *streamingkan* kepada banyak orang (*viewers*) dalam waktu bersamaan dengan kejadian aslinya, melalui media data komunikasi atau jaringan baik yang terhubung dengan kabel maupun *wireless* Bonald, T., dkk, 2008 (dalam Setyawan dan Marzuki, 2018).



2.3 Pengertian Netflix

Netflix, Inc merupakan salah satu perusahaan distributor film dalam bentuk DVD yang berasal dari Amerika Serikat. Setelah perjalanan panjangnya sebagai distributor DVD sejak tahun 1997, di tahun 2010 Netflix beralih ke bentuk *video on demand* yang dinikmati oleh perangkat digital seperti Apple dan Android (Netflix, 2020). Netflix menyediakan produk berupa film, serial, dan dokumenter dari berbagai Negara. Melansir dari 8 Ways, terhitung sudah lebih jutaan masyarakat dari 190 negara telah menggunakan Netflix (Chamat, 2021)

Netflix merupakan salah satu wadah untuk menonton film, serial, dan dokumenter yang dapat diakses para penggunanya dengan cara berlangganan. Beragam konten yang disediakan Netflix dapat digunakan di *gadget*, smart TV, bahkan PC\Laptop dengan pilihan paket berlangganan yang beragam (Idris, 2022). Paket yang disediakan oleh Netflix terdiri dari empat jenis, yaitu paket Netflix Mobile seharga Rp.54.000, Paket Dasar\Basic seharga Rp.120.000, Paket Standar seharga Rp.153.000, dan paket Premium seharga Rp.186.000 (idris, 2022). Keseluruhan paket yang di sediakan oleh Netflix dapat digunakan dalam bentuk digital atau *streaming*.

Salah satu hal yang membuat Netflix memiliki popularitas tinggi adalah karena memiliki film serial yang eksklusif dan orisinil (Clinton, 2020). Netflix menyediakan film dan serial yang beragam dari berbagai Negara, seperti *Hollywood*, *Anime*, *K-Drama*, dan *Bollywood* yang secara bebas dapat dinikmati oleh para pelanggannya (Netflix, 2020). Netflix juga membuat daftar film dan serial terpopuler dan terbaru di setiap bulannya melalui sosial medianya, salah satunya instagram @NetflixID (Clinton, 2020).



Praktiknya yang berubah menjadi bentuk digital membuat Netflix juga ikut mengembangkan komunikasi pemasarannya ke dalam bentuk digital, dalam hal ini Netflix memilih *social marketing* dengan melakukan promosi di Youtube, Twitter, dan juga Instagram di setiap Negara (Jemadu, 2021). Saat ini, Netflix tersedia dalam 35 bahasa dan mengunggah postingannya sesuai akun Negara yang digunakan (Listen First, 2020).

2.3.1. Profil Netflix Di Indonesia

Di tahun yang sama dengan akun Netflix yang berada di Amerika Serikat, Netflix juga membuat representasi akun di Indonesia dengan nama akun @NetflixID. Akun tersebut dikelola dengan cara yang sama seperti akun @Netflix, yaitu berkomunikasi dengan audiens melalui konten yang dibagikan (Yonathan, 2021). Dengan komunikasi yang terhubung, Netflix membuat *customer engagement*, atau keterikatan dengan konsumen yang membuat konsumen tertarik pada aktivitas, produk, serta memberikan konten yang memang dibutuhkan oleh konsumen, yaitu dalam bentuk hiburan (Bhargava, 2021).

Kepercayaan yang telah dibangun oleh Netflix membuat pelanggannya terus bertambah meskipun Netflix tidak melakukan promosi secara langsung atau *hard selling*. Dengan kontennya yang menarik akan selalu memberikan rasa penasaran dan membuat audiens berlangganan Netflix untuk menonton film yang telah dibagikan melalui konten instagramnya (Yonathan, 2021). Cara promosi yang telah dilakukan Netflix ikut mengajak para pengikutnya untuk ikut mempromosikan produknya melalui *re-share* atau membagikannya kembali (Yusuf, 2022).

Kesimpulan dari beberapa definisi Netflix tersebut yaitu, Netflix merupakan aplikasi yang berasal dari Amerika Serikat yang mampu membuat masyarakat di seluruh negara mempunyai ketertarikan sendiri terhadap aplikasi tersebut, karena film-film yang disajikan mampu



membuat pelanggannya melakukan *re-watch* kembali. Sehingga aplikasi tersebut mendunia, dan memiliki sekitar 282,7 juta pelanggan di seluruh dunia.

2.4. Konsep Perilaku

2.4.1. Pengertian Perilaku

Perilaku adalah segenap manifestasi hayati individu dalam berinteraksi dengan lingkungan, mulai dari perilaku yang paling terlihat sampai yang tidak terlihat, dari yang dirasakan sampai paling yang tidak dirasakan (Okviana, 2015)

Perilaku merupakan hasil daripada segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku merupakan respon\reaksi seorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya (Notoatmojo, 2010). Sedangkan menurut Wawan (2011) perilaku merupakan tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik durasi dan tujuan baik disadari maupun tidak. Perilaku adalah kumpulan berbagai faktor yang saling berinteraksi.

Skinner (1938) dalam Notoatmodjo (2011) merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Pengertian ini dikenal dengan teori 'S-O-R' ATAU "Stimulus-Organisme-Respon".

2.4.2. Jenis-jenis Perilaku

Jenis-jenis perilaku individu menurut Okviana (2015):

1. Perilaku sadar, perilaku yang melalui kerja otak dan pusat susunan saraf,



2. Perilaku tak sadar, perilaku yang spontan atau *instingtif*,
3. Perilaku tampak dan tidak tampak,
4. Perilaku sederhana dan kompleks,
5. Perilaku kognitif, afektif, konatif, dan psikomotor.
6. Perilaku pasif atau perilaku tertutup (*covert behaviour*)
7. Perilaku terbuka (*overt behaviour*)

Respons terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktik, yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat orang lain.

2.4.3. Bentuk-bentuk Perubahan Perilaku

Bentuk perubahan perilaku sangat bervariasi, sesuai dengan konsep yang digunakan oleh para ahli dalam pemahamannya terhadap perilaku. Bentuk-bentuk perilaku dikelompokkan menjadi tiga yaitu:

1. Perubahan alamiah (*Neonatal chage*)

Perilaku manusia selalu berubah sebagian perubahan itu disebabkan karena kejadian alamiah. Apabila dalam masyarakat sekitar terjadi suatu perubahan lingkungan fisik atau sosial, budaya dan ekonomi maka anggota masyarakat didalamnya yang akan mengalami perubahan.

2. Perubahan Rencana (*Plane Change*)

Perubahan perilaku ini terjadi karena memang direncanakan sendiri oleh subjek.

3. Kesiediaan Untuk Berubah (*Readiness to Change*)



Apabila terjadi sesuatu inovasi atau program pembangunan di dalam masyarakat, maka yang sering terjadi adalah sebagian orang sangat cepat untuk menerima inovasi atau perubahan tersebut (berubah perilakunya)

Kesimpulan berdasarkan pengertian perilaku yaitu, perilaku adalah serangkaian tindakan yang dibuat oleh individu, organisme, sistem atau entitas buatan dalam hubungannya dengan dirinya sendiri atau lingkungannya yang mencakup sistem lainnya.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Waktu dan Tempat Penelitian

3.1.1 Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian ini dilaksanakan selama 9 hari, yaitu sejak 11 Maret hingga 19 Maret 2025.

3.1.2 Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di lingkungan MAN 2 Kota Serang, tepatnya di kelas XI IPS 1.

3.2 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk memeriksa populasi atau sampel tertentu dan mengumpulkan data menggunakan alat penelitian, menganalisis data kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditemukan (Sugiyono, 2020:16).

Penelitian kuantitatif juga penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi atau pengukuran (V.Wiratna Sujarweni, 2014:39).

Dengan demikian kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis serta menganalisis hubungan antar variabel, memprediksi fenomena, dan menghasilkan generalisasi yang dapat diaplikasikan pada populasi yang lebih luas.



3.3 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2018:224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam sebuah penelitian, sebab tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data yang akurat, sehingga tanpa mengetahui teknik pengumpulan data peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik data kuesioner. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan tertulis kepada responden. Kuesioner merupakan salah satu instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Kuesioner ini disebarakan secara *online* untuk memudahkan akses responden serta mempercepat proses pengumpulan data. Link kuesioner ini disebarakan melalui grup kelas *online* kepada siswa-siswi kelas XI IPS 1 MAN 2 Kota Serang. Penelitian ini juga melibatkan siswa-siswi kelas XI IPS 1 MAN 2 Kota Serang.

3.4 Analisis Data

Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Menurut Sugiyono (2022:226) analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk menelaah data responden serta pola respons terhadap kuesioner. Hasil pengumpulan data akan di analisis dengan tujuan:



1. Analisis faktor penyebab kecanduan penggunaan aplikasi *streaming* Netflix
2. Analisis dampak terhadap perilaku.
3. Analisis solusi agar mengurangi kebiasaan *streaming* film di aplikasi Netflix secara berlebihan.

Data yang diperoleh dari penelitian ini akan disajikan dalam bentuk diagram, serta narasi yang akan menjelaskan tentang hasil dari diagram tersebut. Hasil ini akan digunakan sebagai dasar dalam menjawab rumusan masalah serta mencapai tujuan penelitian.





BAB IV

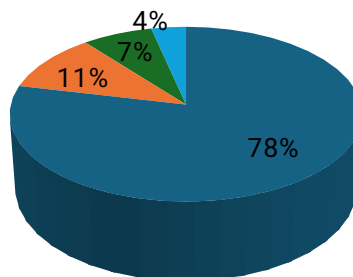
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa-siswi kelas XI IPS 1 MAN 2 Kota Serang, data yang diperoleh menunjukkan bahwa responden mempunyai ketertarikan untuk menonton film di aplikasi *streaming* Netflix.

Aplikasi apa yang sering anda gunakan untuk streaming film?

■ Netflix ■ Viu ■ Video ■ Youtube

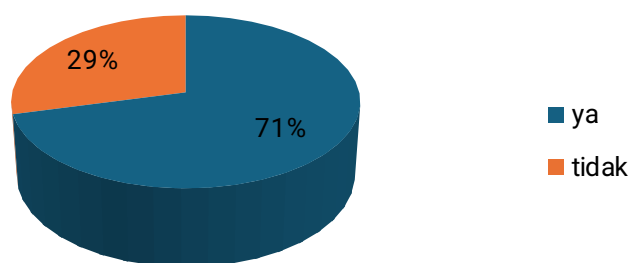


Gambar 4. 1 Aplikasi yang sering responden gunakan untuk menonton film

Berdasarkan data yang telah peneliti terima, sebanyak 79% dari 31 responden yang telah menjawab pertanyaan di atas, mereka memilih

Netflix sebagai aplikasi yang sering mereka gunakan untuk menonton film. Lalu sebanyak 11% lainnya memilih aplikasi Viu untuk mereka gunakan menonton film, dan 7% lainnya mereka memilih aplikasi Video untuk menonton film, dan yang terakhir sebanyak 3% siswa yang tersisa memilih aplikasi Youtube untuk menonton film.

Apakah anda suka menonton film di aplikasi streaming Netflix

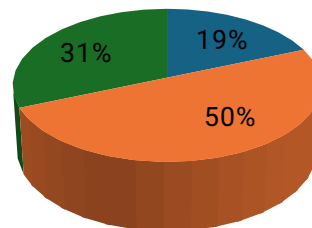


Gambar 4. 2 Presentase ketertarikan siswa untuk menonton film di aplikasi Netflix

Berdasarkan diagram di atas, yang melibatkan 31 responden, menunjukkan bahwa sebanyak 71% siswa suka menonton film di aplikasi *streaming* Netflix. Dan sebanyak 29% kurang suka untuk menonton film di aplikasi Netflix. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Netflix sudah tersebar luas melalui berbagai sumber, seperti media sosial, lingkungan sekitar, dan lain sebagainya.

Dari mana anda mengetahui aplikasi Netflix

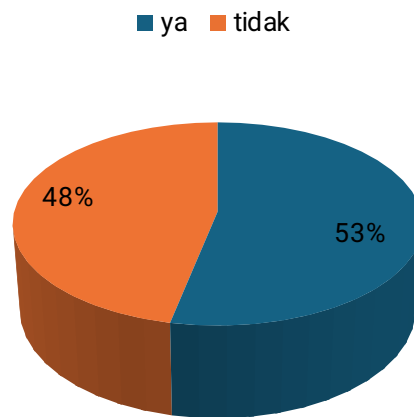
■ youtube ■ instagram ■ twitter



Gambar 4. 3 mengetahui informasi aplikasi Netflix

Berdasarkan diagram di atas, yang melibatkan 31 responden, menunjukkan bahwa sebanyak 50% siswa mendapatkan informasi tentang aplikasi Netflix berasal dari aplikasi instagram. Dan sebanyak 31% siswa mengetahui informasi tentang Netflix berasal dari aplikasi twitter. Dan sebanyak 19% siswa mengetahui aplikasi Netflix berasal dari aplikasi Youtube. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Netflix sudah tersebar luas melalui berbagai sumber, seperti media sosial, lingkungan sekitar, dan lain sebagainya.

Apakah anda berlangganan di aplikasi Netflix?

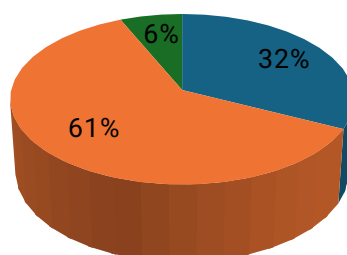


Gambar 4. 4 Presentase siswa berlangganan di aplikasi Netflix.

Berdasarkan diagram di atas, sebanyak 53% dari 31 siswa berlangganan di aplikasi Netflix tersebut, dan sebanyak 48% tidak berlangganan di aplikasi *streaming* Netflix tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa masih lebih banyak siswa yang berlangganan di aplikasi *streaming* Netflix untuk menonton film.

Berapa lama anda menghabiskan waktu menonton film di Netflix

■ 1-2 jam ■ 2-3 jam ■ 4-6 jam

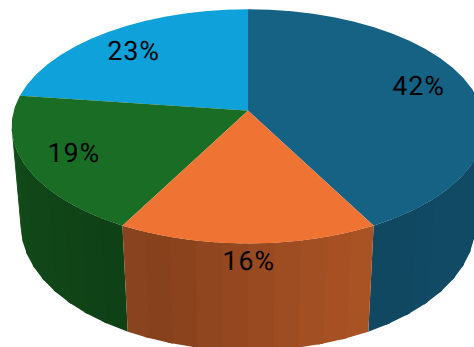


Gambar 4. 5 Presentase siswa berlangganan di aplikasi Netflix.

Berdasarkan diagram di atas yang melibatkan 31 responden, menunjukkan bahwa 61% siswa menghabiskan waktu untuk menonton film di aplikasi Netflix selama 2-3 jam, sebanyak 32% menghabiskan waktu menonton film di aplikasi Netflix selama 1-2 jam untuk menonton, serta sebanyak 7% siswa yang tersisa menghabiskan waktu 4-6 jam untuk menonton film di aplikasi *streaming* Netflix. Hal ini menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang menonton film di aplikasi *streaming* Netflix menghabiskan waktu 2 sampai 3 jam lamanya.

Jenis film genre apa yang lebih sering anda tonton

■ romance ■ fantasi ■ thriller ■ horor

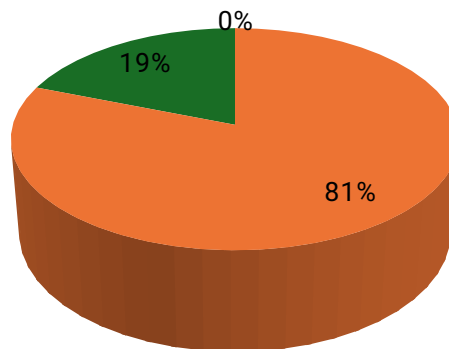


Gambar 4. 6 Presentse jenis film yang sering siswa tonton di Netflix

Berdasarkan diagram di atas, yang melibatkan 31 responden terdapat 42% siswa lebih minat untuk menonton film ber genre *romance*, sebanyak 23% siswa lebih minat untuk menonton film ber genre horor, serta sebanyak 19% siswa yang tersisa lebih minat untuk menonton film ber genre *thriller*, dan sebanyak 16% siswa lebih minat untuk menonton film ber genre fantasi.

Apa yang membuat anda tertarik untuk menonton film di aplikasi Netflix

■ karena bosan ■ film yang menarik ■ mengikut teman

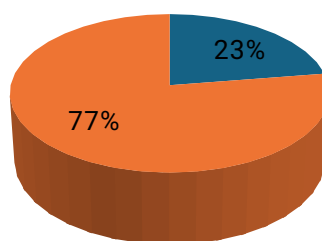


Gambar 4. 7 Presentase alasan siswa tertarik untuk menonton.

Berdasarkan hasil diagram tersebut, dapat disimpulkan bahwa 81% dari 31 responden yang telah menjawab memilih opsi film yang disajikan menarik untuk di tonton, lalu sebanyak 0% siswa menonton film di aplikasi *streaming* Netflix karena sedang bosan, serta sebanyak 19% siswa yang tersisa menonton film di aplikasi *streaming* Netflix karena mengikuti teman untuk menonton.

Apakah aplikasi Netflix memiliki dampak positif atau negatif terhadap perilaku

■ positif ■ negatif

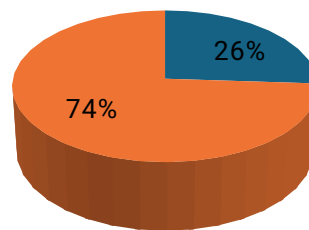


Gambar 4. 8 Presentase Netflix mempunyai pengaruh positif atau negatif

Berdasarkan diagram diatas, sebanyak 77% responden dari 31 siswa, memilih opsi negatif terhadap dampak aplikasi *streaming* Netflix kepada perilaku mereka, lalu sebanyak 23% berkata positif atas dampak yang diberikan dari aplikasi *streaming* Netflix kepada perilaku mereka.

Apakah anda merasa bahwa aplikasi Netflix mempengaruhi perilaku anda

■ ya ■ tidak



Gambar 4. 9 Presentase Netflix mempengaruhi perilaku atau tidak

Berdasarkan diagram diatas, sebanyak 74% dari 31 responden, memilih opsi “tidak” aplikasi *streaming* Netflix ini mempengaruhi perilaku mereka, lalu sebanyak 26% merasa bahwa aplikasi *steaming* Netflix ini telah mempengaruhi perilaku mereka.

Apakah anda merasa bahwa aplikasi Netflix membuat anda lebih terisolasi dari masyarakat



Gambar 4. 10 Presentase Netflix membuat lebih terisolasi dari masyarakat

Berdasarkan hasil diagram diatas, sebanyak 78% responden berkata bahwa mereka sama sekali tidak merasa bahwa dirinya terisolasi dari masyarakat akibat menonton film di aplikasi *streaming* Netflix, lalu sebanyak 22% responden yang tersisa merasa dirinya bahwa iya atau mungkin saja mereka terisolasi dari masyarakat karena menonton film di aplikasi *streaming* Netflix secara terus-menerus.

Perilaku seperti apa yang berubah pada diri anda setelah *streaming* film di aplikasi Netflix?

- “Tidak mempengaruhi perilaku saya” (9 responden menjawab).
- “Lebih senang menghabiskan waktu dikamar daripada bersosialisasi” (8 responden menjawab).

- “Menambah wawasan” (6 responden menjawab).
- “Kecanduan” (2 responden menjawab)
- “Tidur jadi sangat malam” (2 responden menjawab).
- “Menimbulkan sedikit sikap konsumtif” (1 responden menjawab).
- “Perasaan atau emosional yang terbawa setelah menonton” (1 responden menjawab).
- “Lupa waktu” (1 responden menjawab).
- “Membuat saya lebih berhati-hati di tempat gelap karena seringkali ada penjahat” (1 responden menjawab).

Berdasarkan data di atas, peneliti telah mengambil seluruh jawaban yaitu berjumlah 31 responden yang telah menjawab kuesioner yang telah peneliti sebarakan melalui salah satu media sosial.

Bagaimana cara anda mengatur waktu menonton agar tidak timbulnya sifat kecanduan?

- “Prioritaskan tugas utama kita dan menonton disaat ada waktu luang saja” (10 responden menjawab).
- “Membuat jadwal menonton dan tetap sadar akan waktu yang berlalu” (8 responden menjawab).
- “Pintar-pintar memenejemen waktu” (6 responden menjawab).
- “Mencari kesibukan lain selain menonton” (3 responden menjawab).



- “Menonton dengan target episode atau film dengan jumlah yang sedikit” (2 responden menjawab).
- “Mengurangi jam menonton” (2 responden menjawab).

Berdasarkan data di atas, peneliti telah mengambil seluruh jawaban responden yang telah mengisi kuesioner yang peneliti bagikan, dengan jawaban yang berjumlah 31.

4.2 PEMBAHASAN

4.2.1 Pengertian Aplikasi *Streaming* Netflix

Netflix, Inc merupakan salah satu perusahaan distributor film dalam bentuk DVD yang berasal dari Amerika Serikat. Netflix menyediakan produk berupa film, serial, dan dokumenter dari berbagai Negara. Melansir dari 8 Ways, terhitung sudah lebih jutaan masyarakat dari 190 negara telah menggunakan Netflix (Chamat, 2021).

Netflix merupakan salah satu wadah untuk menonton film, serial, dan dokumenter yang bisa diakses para penggunanya dengan cara berlangganan. Beragam konten yang disediakan Netflix dapat digunakan di *gadget*, smart TV, bahkan PC atau Laptop dengan pilihan paket berlangganan yang beragam (Idris, 2022).

Salah satu hal yang membuat Netflix memiliki popularitas tinggi adalah karena memiliki film serial yang eksklusif dan orisinal (Clinton, 2020). Dengan dimulainya era internet di awal tahun 2000 an, Netflix memutuskan untuk beralih ke penyewaan film daring, awalnya dengan kurang dari 1.000 film. Peralihan ini merupakan bukti betapa tangkas nya Netflix dalam menjalankan bisnis dan strategi pemasaran digitalnya. Dalam hal ini Netflix memilih sosial marketing dengan melakukan promosi di Youtube, Twitter dan juga instagram di setiap negara (Jemadu, 2021).



Berdasarkan data yang telah diperoleh, hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 31 responden telah menjawab pertanyaan yang telah disajikan oleh peneliti. Sebanyak 79% dari 31 responden yang telah menjawab pertanyaan di kuesioner atau sekitar 25 siswa memilih aplikasi Netflix sebagai aplikasi *streaming* film yang sering mereka gunakan untuk menonton. Lalu sebanyak 50% siswa mendapatkan informasi mengenai aplikasi Netflix berasal dari aplikasi Instagram, bisa melalui *reels*, *feeds* atau *story* teman-teman di instagram mengenai aplikasi Netflix. Dan sebanyak 53% siswa berlangganan di aplikasi Netflix untuk menonton film secara lebih luas. Film-film yang disajikan oleh aplikasi Netflix memicu candu nya siswa untuk terus menonton, berdasarkan data yang telah peneliti terima, sebanyak 61% dari 31 responden atau sekitar 19 siswa menghabiskan waktu 2-3 jam untuk menonton film di aplikasi *streaming* Netflix. Hal ini menunjukkan bahwa film yang disajikan oleh aplikasi Netflix memang membuat para siswa tertarik untuk menontonnya.

4.2.2 Faktor yang menyebabkan siswa-siswi kecanduan streaming film di aplikasi Netflix.

Aplikasi Netflix mempunyai ketertarikan sendiri untuk membuat para siswa menjadi candu untuk terus menontonnya. Berdasarkan data yang telah diterima oleh peneliti, 81% dari 31 responden telah menjawab bahwa aplikasi Netflix memang menyajikan film yang menarik untuk ditonton. Film yang disajikan oleh aplikasi Netflix sangat beragam jenis genre nya, mulai dari horor, thriller, *romance* dan lain-lain.

Genre yang paling diminati akhir-akhir ini oleh para remaja sekarang yaitu *romance* atau romantis. Oleh karena itu, berdasarkan data yang telah diterima oleh peneliti, sebanyak 42% dari 31 siswa atau sekitar 13 siswa lebih minat untuk *streaming* film di aplikasi Netflix dengan genre *romance*, karena film-film bergenre ini menawarkan kisah cinta yang memikat,



memungkinkan mereka untuk merasakan berbagai emosi, dan memberikan pelarian dari realitas sehari-hari, dan juga film *romance* atau romantis seringkali dapat membangkitkan rasa nostalgia tentang masa lalu, terutama tentang cinta pertama atau hubungan romantis sebelumnya.

Berdasarkan penelitian ini, berikut beberapa faktor yang membuat siswa tertarik untuk *streaming* film di aplikasi Netflix.

1. Film yang disajikan menarik untuk ditonton, sebanyak 81% atau sekitar 25 siswa memilih mengonsumsi aplikasi streaming Netflix karena film yang disajikan menarik untuk ditonton. Karena film yang disajikan oleh aplikasi Netflix berasal dari berbagai negara, seperti Amerika, Malaysia, China dan lain-lain. Oleh karena itu, siswa bisa belajar berbagai bahasa dari menonton film-film di aplikasi Netflix.
2. Mengikuti teman, sebanyak 19% atau sekitar 6 siswa memilih faktor yang membuat siswa tertarik *streaming* karena mengikuti teman. Karena ajakan teman yang terus-menerus mampu membuat siswa terpacu untuk ikut menontonnya, akhirnya siswa menjadi kecanduan untuk terus *rewatch* film yang ditonton.
3. Pelarian dari stress atau masalah pribadi. Menonton film bisa menjadi bentuk pelarian dari tekanan akademik, keluarga, atau sosial. Oleh karena itu, banyak dari siswa melakukan *streaming* film di aplikasi Netflix sebagai bentuk pelarian dari berbagai macam masalah pribadi yang ada, dan juga bisa mengisi waktu luang para siswa untuk menonton.
4. Akses mudah dan tidak terbatas. Netflix memberikan akses 24\7 ke ribuan film dan serial, sehingga membuat para siswa bisa *streaming* kapan saja dan dimana saja tanpa batasan waktu.



5. Pengaruh media sosial. Pengaruh media sosial juga dapat membuat siswa lebih cenderung menonton film di Netflix untuk membicarakan konten terkait dengan teman-teman di media sosial.
6. Kurangnya minat pada aktivitas lain. Siswa yang kurang memiliki minat pada aktivitas lain seperti olahraga, musik atau seni, biasanya lebih cenderung menghabiskan waktu untuk *streaming* film di aplikasi Netflix.

Dengan demikian, kebanyakan siswa *streaming* film di aplikasi Netflix karena film yang disajikan memang menarik untuk di tonton, dan juga alasan lainnya karena film-film yang berada di aplikasi Netflix berasal dari berbagai negara yang memiliki beragam bahasa.

Untuk mencegah terjadinya kecanduan *streaming* film yang berlebihan di aplikasi Netflix, sebaiknya orangtua, guru, maupun siswa sendiri dapat bekerja sama untuk mengembangkan strategi yang efektif untuk mengatasi kecanduan *streaming* film di aplikasi Netflix dan mencapai keseimbangan yang lebih baik antara hiburan dan kegiatan lainnya.

4.2.3 Dampak yang terjadi apabila siswa terlalu sering *streaming* film di aplikasi Netflix.

Terlalu sering menonton film di aplikasi *streaming* Netflix dapat memberikan dampak buruk bagi mental, kesehatan, serta akan mempengaruhi sikap perilaku siswa. Berdasarkan data yang telah peneliti terima, 77% responden memilih jawaban negatif, artinya dampak yang diberikan akan menjadi buruk jika terlalu sering melakukan *streaming* film di aplikasi Netflix, terutama untuk perilaku responden itu sendiri seperti sikap kecanduan menonton. Dari sikap responden yang terlalu candu



untuk terus menonton, bisa saja responden menjadi jauh dari lingkungan sosial mereka.

Streaming film di aplikasi Netflix terlalu sering juga dapat berdampak negatif pada perilaku, seperti isolasi sosial, penurunan produktivitas, dan gangguan tidur. Kebiasaan "*binge wathcing*" (menonton banyak episode berturut-turut) dapat mengganggu kegiatan sehari-hari dan bahkan menyebabkan kecanduan.

Ada beberapa dampak yang terjadi kepada siswa-siswi sehingga menjadi kecanduan untuk terus *streaming* film di aplikasi Netflix. Beberapa perilaku siswa yang terjadi setelah melakukan *streaming* film di aplikasi Netflix:

1. Pengaruh terhadap hubungan sosial. Siswa dapat menjadi lebih *introvert* dan kurang berinteraksi dengan orang lain, sehingga dapat mempengaruhi hubungan sosial siswa itu sendiri.
2. Gangguan tidur. Menonton film sebelum tidur dapat mengganggu pola tidur siswa dan mempengaruhi kualitas tidur mereka, seperti tidur menjadi larut malam sehingga ketika bangun di pagi hari badan menjadi tidak sehat dan *fresh*.
3. Pengaruh terhadap kreativitas. Menonton film secara berlebihan dapat mempengaruhi kreativitas siswa, karena mereka kurang memiliki waktu untuk mengembangkan ide-ide baru.
4. Ketergantungan terhadap teknologi. Siswa menjadi ketergantungan pada teknologi dan menghabiskan banyak waktu di depan layar *handphone*, laptop, Ipad dan lain-lain. Sehingga dapat mempengaruhi kesehatan mata dan fisik mereka.

Siswa yang kecanduan *streaming* film di aplikasi Netflix dapat mengalami kesulitan dalam mengatur waktu dan kegiatan mereka, sehingga mempengaruhi keseimbangan hidup mereka. Oleh karena itu,



penting bagi siswa, guru, dan orangtua bekerja sama untuk mengatasi kecanduan tersebut, supaya tidak terpengaruh ke perilaku sehari-hari mereka.

4.2.4 Solusi yang tepat agar siswa-siswi mengurangi kebiasaan *streaming* film di aplikasi Netflix.

Dari hasil penelitian diatas, ada beberapa solusi yang tepat agar siswa dapat mengurangi kebiasaan *streaming* film di aplikasi Netflix, seperti prioritaskan tugas utama siswa dan menonton di saat ada waktu senggang saja, membuat jadwal menonton dan sadar akan waktu yang telah berlalu serta memikirkan kepentingan siswa itu sendiri. Berikut tadi beberapa solusi terbaik dari hasil data yang telah diterima oleh peneliti.

ada juga beberapa solusi yang dapat siswa lakukan agar tidak terpengaruh kepada perilaku sehari-hari mereka, antara lain:

1. Atur waktu dan kegiatan. Siswa perlu belajar mengatur waktu dan kegiatan mereka dengan baik, sehingga dapat menyeimbangkan antara menonton film dengan kegiatan lainnya.
2. Cari aktivitas yang bermanfaat. Siswa dapat mencari aktivitas yang lebih seimbang dan bermanfaat, seperti olahraga, membaca, atau bermain musik, sehingga aktivitas yang dilakukan siswa mampu membuat perilaku mereka menjadi lebih sehat dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.
3. Meminta bantuan orangtua. Siswa dapat meminta bantuan orangtua untuk mengawasi dan mengatur waktu *streaming* film di aplikasi Netflix.



Berikut ini ada beberapa solusi untuk orangtua kepada anak agar tidak mudah terpengaruh *streaming* film di aplikasi Netflix secara terus-menerus, antara lain:

1. Dorong kepada aktivitas lain. Orangtua dapat mendorong anak-anak mereka untuk melakukan aktivitas lain yang lebih seimbang dan bermanfaat.
2. Membuat aturan yang jelas. Orangtua dapat membuat aturan yang jelas tentang waktu menonton film di aplikasi Netflix, sehingga anak-anak mereka dapat memahami batasan-batasan yang diberikan.

Berikut ini juga ada beberapa solusi untuk guru supaya menjaga anak-anak murid nya tidak melakukan *streaming* film di aplikasi Netflix secara terus-menerus, sehingga mengganggu perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari. Antara lain:

1. Edukasi pada siswa. Guru dapat memberikan edukasi kepada siswa-siswi tentang dampak kecanduan menonton film di aplikasi Netflix dan pentingnya mengatur waktu dan kegiatan yang baik.
2. Membuat program yang seimbang. Guru dapat membuat program yang seimbang antara kegiatan akademik dan kegiatan ekstrakurikuler, sehingga siswa dapat memiliki waktu yang cukup untuk melakukan aktivitas lain.

Dengan kerjasama antara siswa, orangtua, dan guru diharapkan dapat mengatasi kecanduan *streaming* film di aplikasi Netflix dan tidak mengganggu perilaku siswa dalam kegiatan sehari-hari, sehingga dapat mencapai keseimbangan yang lebih baik dalam kehidupan sehari-hari



siswa.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Netflix adalah aplikasi penyedia layanan *streaming* digital berbasis langganan yang didirikan oleh Reed Hastings bersama Marc Randolph pada tahun 1997 di Amerika Serikat (Martins & Riyanto, 2020).

Netflix merupakan salah satu wadah untuk menonton film, serial dan dokumenter yang dapat diakses para penggunanya dengan cara berlangganan, dan dapat digunakan di *gadget*, smart TV, bahkan Laptop. Dalam hal ini Netflix memilih sosial *marketing* dengan melakukan promosi di Youtube, Twitter atau X dan juga Instagram di setiap negara (Jemadu, 2021).

Aplikasi *streaming* Netflix memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku siswa. Di satu sisi, Netflix memberikan kemudahan akses terhadap berbagai jenis hiburan yang bersifat edukatif, informatif, dan menginspirasi. Namun, di sisi lain, tanpa adanya pengawasan, siswa cenderung terpapar konten yang kurang sesuai dengan usia mereka saat ini, seperti kekerasan, seksual, atau perilaku menyimpang terhadap diri mereka, yang dapat mempengaruhi pola pikir, gaya hidup, serta nilai-nilai sosial mereka.

Intensitas tinggi pada pengguna aplikasi Netflix juga berpotensi menyebabkan perubahan pada perilaku mereka, seperti menurunnya interaksi sosial, kecanduan melihat layar yang terlalu lama, dan pola tidur yang terganggu akibatnya membuat kesehatan badan siswa menjadi terganggu sehingga sakit.



5.2 Saran

Setelah data-data yang telah terkumpul, maka penulis dapat memberikan saran kepada para siswa, orangtua, dan guru.

1. Bagi siswa-siswi. Diharapkan dapat lebih selektif dalam memilih tontonan dan membatasi waktu penggunaan Netflix agar tidak mengganggu kegiatan sehari-hari mereka seperti kegiatan belajar, kesehatan, dan interaksi sosial.
2. Bagi Orangtua. Disarankan kepada orang tua untuk lebih aktif dalam mengawasi dan mendampingi anak-anak mereka ketika *streaming* film di aplikasi Netflix, serta memberikan edukasi tentang konten yang layak dan tidak layak untuk dikonsumsi sebelum merubah kepada perilaku mereka.
3. Bagi Guru. Penting bagi guru untuk memberikan edukasi digital dan literasi media kepada siswa agar mereka dapat menjadi penonton yang kritis dan bertanggung jawab.

Itulah beberapa saran yang dapat penulis berikan kepada siswa, orangtua, dan guru. Penulis harap kita semua dapat mengaplikasikan saran ini kedalam kegiatan sehari-hari dengan baik.





DAFTAR PUSTAKA

- Abiyasa, G. (2025, april 13). *Tentukan alasan mengapa tertarik pada genre film tertentu* . Retrieved april 13, 2025, from rri.co.id: <https://www.rri.co.id/hiburan/1448085/ketahui-alasan-mengapa-tertarik-pada-genre-film-tertentu#:~:text=Film%20romantis%20dapat%20memenuhi%20kebutuhan,emosional%20dan%20intelektual%20yang%20dibutuhkan.&text=Lingkungan%20sosial%20dan%20budaya%20juga,menurut%20Anda%20membuatnya%20begitu%20menarik?>
- Ita Suryani, H. B. (2018). STRATEGI PUBLIC RELATIONS PT HONDA MAGATAMA KAPUK DALAM CUSTOMER RELATIONS. *PUBLIC RELATIONS STRATEGI*, 1-11.
- nariswari, s. l. (2021, march 8). *dampak negatif dari kebiasaan binge watching* . Retrieved march 8, 2021, from kompas.com: <https://lifestyle.kompas.com/read/2021/03/08/190000720/sadari-3-dampak-negatif-dari-kebiasaan-binge-watching?page=all>
- Oyelede, A. (2018). Aplikasi streaming: apa yang dihargai konsumen. *jurnal ritel dan layanan konsumen*, 296-304.
- Rifai, N. A. (2022). motif remaja dalam menggunakan aplikasi netflix di kota samarinda. *jurnal ilmu komunikasi*, 129-143.
- Salsabila, N. (2021, october 22). *Beautynesia*. Retrieved october 22, 2021, from Dampak buruk binge watching bagi kesehatan: https://www.beautynesia.id/wellness/kenali-dampak-binge-watching-kebiasaan-maraton-nonton-film-yang-bisa-sebabkan-asosial-hingga-obesitas/b-240349/amp_tf=Dari%20%251%24s&aoh=17392782502585&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com
- Yasin Anjani, M. D. (2023, august 2). PENGGUNAAN APLIKASI



STREAMING NETFLIX PADA GENERASI Z. *Jurnal ilmu komunikasi* 2022, pp. 119-127.



LAMPIRAN



Lampiran 1 Logo Aplikasi Netflix



Lampiran 2 Beranda Aplikasi Netflix



Lampiran 3 Siswi sedang menonton film di aplikasi Netflix



Lampiran 4 Para siswa menonton film di Aplikasi Netflix



Lampiran 5 Siswi sedang menonton film di Aplikasi Netflix



BAB 3,4,5.pdf

ORIGINALITY REPORT

22%
SIMILARITY INDEX

21%
INTERNET SOURCES

11%
PUBLICATIONS

8%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	6%
2	repository.ub.ac.id Internet Source	2%
3	repository.stei.ac.id Internet Source	2%
4	maklumatika.i-tech.ac.id Internet Source	1%
5	journals.upi-yai.ac.id Internet Source	1%
6	docplayer.info Internet Source	1%
7	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
8	repositori.uin-alaudidin.ac.id Internet Source	1%
9	repositori.uma.ac.id Internet Source	1%
10	mafiadoc.com Internet Source	1%
11	Khairunnisawati Khairunnisawati. "Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 2 Banjarmasin pada Materi Akhlak	1%



Lampiran 6 Bukti Turnitin BAB 3,4, dan 5



Terpuji Melalui Penggunaan Power Point",
Jurnal PTK dan Pendidikan, 2019
Publication

12	Submitted to Universitas Putera Batam Student Paper	1 %
13	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1 %
14	Submitted to Politeknik Negeri Bandung Student Paper	<1 %
15	repositori.usu.ac.id Internet Source	<1 %
16	komunikasi.fisip.unila.ac.id Internet Source	<1 %
17	penerjemahjakarta.com Internet Source	<1 %
18	es.scribd.com Internet Source	<1 %
19	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
20	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
21	repository.uinbanten.ac.id Internet Source	<1 %
22	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
23	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %

Lampiran 7 Bukti Turnitin BAB 3,4, dan 5



