

HUBUNGAN KECANDUAN MENONTON FILM/DRAMA DENGAN HASIL BELAJAR MAHASISWA FK UNIVERSITAS TARUMANAGARA

Belinda Angie Felicia Karu^{1*}, Rebekah Malik²

Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara^{1,2}

*Corresponding Author : rebekahm@fk.untar.ac.id

ABSTRAK

Seiring berkembangnya teknologi dalam industri hiburan, tidak sedikit film atau drama yang menjadi sangat populer di semua kalangan usia terlebih lagi remaja. Hal ini sering dijadikan sebagai salah satu sarana untuk melepas stres atau dijadikan sebuah sarana untuk mencari pengetahuan dalam segala bidang. Tetapi Ketika seseorang mulai menonton film/drama tanpa mengenal waktu maka hal tersebut disebut dengan kecanduan. Kecanduan terhadap film/drama dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari termasuk kehidupan akademik. Penelitian ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui adanya hubungan kecanduan menonton film/drama dengan indeks prestasi kumulatif mahasiswa fakultas kedokteran universitas tarumanagara atau tidak. Penelitian ini merupakan penelitian analitik observasional menggunakan desain studi *cross sectional* dengan teknik *simple random sampling* yang dilakukan pada bulan Februari 2022 di Universitas Tarumanagara. Data diperoleh dari 167 responden yang mengisi kuesioner dari 200 mahasiswa fakultas kedokteran universitas tarumanagara Angkatan 2021. Pengambilan data dilakukan dengan cara peneliti membagikan *link* yang berisi 10 pertanyaan mengenai kecanduan dan IPK. Hasil dari pengisian kuesioner akan di analisis menggunakan uji analisis bivariat. Dari hasil analisis yang diperoleh, terdapat 83 (49.7%) mahasiswa dengan kecanduan menonton film/drama, sebanyak 39 responden mendapatkan hasil IPK yang kurang memuaskan dan 44 responden mendapatkan hasil IPK yang memuaskan. Sedangkan responden yang tidak kecanduan menonton film/drama sebanyak 84 (50.3%) mahasiswa, diantaranya terdapat 26 responden dengan IPK yang tidak memuaskan dan 58 responden yang memperoleh IPK yang memuaskan. Setelah dilakukan uji *chi-square* didapatkan hasil $p < 0,05$ ($p=0,040$) sehingga H_0 ditolak, sehingga didapatkan kesimpulan bahwa terdapat hubungan signifikan antara kecanduan menonton film/drama dengan indeks prestasi kumulatif.

Kata Kunci: film/drama, kecanduan, IPK, mahasiswa kedokteran

ABSTRACT

As technology develops in the entertainment industry, not a few films or dramas have become very popular among all ages, especially teenagers. Films or dramas is frequently used as a location to relieve stress or as a place to seek knowledge in all fields. But when someone starts watching movies/dramas without time management, it is called addiction. Addiction to movies/drama can affect everyday life, including academic life. The goal of this study is to ascertain the connection between addiction to watching movies/dramas with the grade point average. This research is an observational analytic research with a cross-sectional study design and uses a survey approach, using the simple random sampling technique which was carried out in February 2022 at Tarumanagara University Data were obtained from 167 respondents who filled out a questionnaire from 200 students of the Faculty of Medicine, Tarumanagara University, Class of 2021. Data was collected by the researchers by distributing questionnaires containing 10 questions about addiction and GPA. The outcomes of completing the questionnaire will be analyzed using a bivariate analysis test. From the analysis results, there were 83 (49.7%) students with addiction to watching movies/dramas, 39 respondents got unsatisfactory GPA results and 44 respondents got satisfactory GPA results. Meanwhile, there were 84 (50.3%) students who were not addicted to watching movies/dramas, including 26 respondents with an unsatisfactory GPA and 58 respondents who obtained a satisfactory GPA. The results of the chi-square test revealed that $p < 0.05$ ($p=0.040$) so that H_0 was rejected. Therefore, there is a significant relationship between addiction to watching movies/dramas and the grade point average.

Keyword: drama, addiction, GPA, medical student

PENDAHULUAN

Film atau drama sering dijadikan sebagai salah satu sarana untuk melepaskan stres dan mempelajari hal-hal baru. Film atau drama dibedakan menjadi beberapa genre yang menarik seperti komedi, horor, petualangan, aksi, animasi, dan dokumenter. Keberagaman genre ini membuat para penikmat film/drama bisa memilih dengan bebas genre mana yang sesuai dengan keinginan mereka. Tidak sedikit orang yang menggunakan film/drama sebagai sarana untuk menambah wawasan atau pengetahuan sehingga orang tersebut dapat menggunakan pengetahuan yang diperoleh untuk menciptakan hal baru. Namun, tidak sedikit orang yang menjadi semakin gemar untuk menonton film/drama sehingga melupakan hal-hal atau kewajiban yang seharusnya dilakukan yang dikenal dengan kecanduan. Hal ini bisa memberikan dampak yang berarti untuk kehidupan sosial ataupun akademik dari individu tersebut.

Berdasarkan survei yang dilakukan selama kuartel pertama tahun 2020, Indonesia merupakan negara dengan penonton drama tersering yaitu 31% dari 2000 responden lalu diikuti oleh Saudi Arabia 22%, India 18%, China 16%, dan Mexico sebanyak 12%.⁴ Riset yang hampir sama dilakukan LIPI atau Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia didapatkan hasil 91% dari 924 responden menonton drama korea setiap harinya. Dengan 41.3% menonton lebih dari 6 kali setiap minggu, 28.4% menonton 4-6 kali setiap minggu dan 30.3% menonton 3 kali setiap minggu dengan durasi rata-rata menonton 2.7 jam perhari yang meningkat menjadi 4.6 jam seiring berjalannya waktu. Hasil ini menunjukkan bahwa tidak sedikit masyarakat Indonesia yang sudah kecanduan menonton film/drama. Kecanduan dapat menyebabkan seseorang mengalami gangguan bersosialisasi atau dikenal dengan anti-sosial dikarenakan individu tersebut lebih sering meluangkan waktu untuk menonton film/drama daripada bersosialisasi atau melakukan aktivitas lainnya.

KBBI dan ASAM mendefinisikan kecanduan sebagai sebuah kegemaran berlebihan terhadap sesuatu yang melibatkan perilaku psikologi serta dipengaruhi lingkungan tempat individu tersebut tinggal yang harus atau wajib dilakukan hingga individu tersebut melupakan hal-hal yang seharusnya menjadi prioritas utama dalam hidup walaupun konsekuensinya berbahaya. Kecanduan dibagi menjadi 2 kelompok besar yaitu *behavioral addiction* dan *substance addiction*. Kecanduan bisa disebabkan karena adanya kelainan kognitif, perilaku, dan reaksi terhadap lingkungan tempat tinggal suatu individu. Sedangkan hasil belajar dipengaruhi oleh 2 faktor besar yaitu faktor internal dan eksternal. Kecanduan termasuk dalam faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar seseorang. Maka dari itu untuk menghindari kecanduan, manajemen waktu sangat berperan penting. Manajemen waktu dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk memaksimalkan waktu dalam kehidupannya dengan menggunakan waktu tersebut sebaik mungkin dengan waktu yang terbatas. Pengaturan manajemen waktu menggunakan matriks Eisenhower masih belum terlalu dikenal dikalangan masyarakat sehingga masih banyak kecanduan yang belum bisa ditangani atau dicegah dengan baik.

Kecanduan menonton film atau drama merupakan kondisi kelainan yang belum mendapat banyak perhatian. Meskipun beberapa penelitian telah dilakukan tapi masih belum ada hasil pasti dari hubungan kecanduan menonton film atau drama dengan indeks prestasi mahasiswa. Kondisi ini tidak sering dibahas didalam kehidupan sosial sehingga upaya pencegahan dan penanggulangan serta akibat buruk dari kondisi ini tidak diketahui dengan jelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari secara jelas hubungan pasti antara kecanduan menonton film/drama dengan IPK sehingga masalah sosial ini bisa diberikan perhatian lebih dan bisa diberikan pencegahan serta tatalaksana yang tepat.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian analitik observasional yang menggunakan desain studi *cross sectional* yang dijalankan di Universitas Tarumanagara, Februari 2023. Responden dari penelitian ini merupakan semua mahasiswa/i fakultas kedokteran Universitas Tarumanagara Angkatan 2021 dengan responden sebanyak 167 mahasiswa/I dari 200 populasi. Penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* dan dilaksanakan secara daring sehingga peneliti membagikan Kuesioner berupa *google form* yang berisi 10 pertanyaan mengenai kecanduan terhadap menonton film atau drama serta IPK responden. Pertanyaan mengenai kecanduan terhadap film atau drama yang dibagikan merupakan pertanyaan yang digabungkan serta di adaptasi dari pertanyaan mengenai kecanduan dan sudah diuji validitasnya terhadap 60 subjek dengan SPSS. Variabel independent dari penelitian ini adalah Indeks Prestasi Kumulatif dan variabel dependent dari penelitian ini adalah kecanduan menonton film atau drama. Data yang sudah didapat akan diolah dan dianalisa dengan menggunakan aplikasi SPSS serta diuji melalui penggunaan pengujian statistic *chi-square*. Penelitian ini sudah memperoleh kelaikan etik penelitian dari (KEPK) Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara.

HASIL

Tabel 1. Karakteristik Responden

| Jenis Kelamin | Frekuensi (f) (n=167) | Presentase (%) |
|---------------|--------------------------|----------------|
| Laki-Laki | 42 | 25.1 |
| Perempuan | 125 | 74.9 |

Berdasarkan hasil analisis penelitian didapatkan total 167 responden, dengan responden laki-laki sebanyak 42 responden (25.1%) dan responden perempuan sebanyak 125 responden (74.9%) seperti yang terlihat pada Tabel 1.

Tabel 2. Klasifikasi Hasil Belajar

| Hasil Belajar | Frekuensi (f) (n=167) | Presentasi (%) |
|------------------------------------|--------------------------|----------------|
| Kurang Memuaskan (IPK 0.00 – 2.99) | 65 | 38.9 |
| Memuaskan (IPK 3.00 – 4.00) | 102 | 61.1 |

Berdasarkan hasil olahdata didapatkan 65 subjek (38.9%) mendapatkan hasil kurang memuaskan dan 102 subjek (61.1%) memperoleh hasil memuaskan seperti pada Tabel 2

Tabel 3. Klasifikasi Kecanduan Menonton Film/Drama

| Hasil Kecanduan | Frekuensi (f) (n=167) | Presentase(%) |
|-----------------|--------------------------|---------------|
| Kecanduan | 83 | 49.7 |
| Tidak Kecanduan | 84 | 50.3 |

Berdasarkan hasil analisis data didapatkan 83 responden (49.7%) mempunyai kecanduan menonton film/drama dan 84 responden (50.3%) tidak mempunyai kecanduan menonton film/drama seperti pada Tabel 3.

Hasil analisis pada tabel 4.5 didapatkan 83 responden (49.7%) yang mempunyai kecanduan menonton film/drama, sebanyak 39 responden dengan hasil kurang memuaskan dan 44 responden dengan hasil memuaskan. Sedangkan responden yang tidak mempunyai kecanduan terhadap film/drama sebanyak 84 (50.3%), diantaranya 26 responden mendapatkan hasil yang kurang memuaskan dan 58 responden mendapatkan hasil yang memuaskan.

Berdasarkan uji *chi-square* didapatkan $p < 0,05$ ($p=0,040$) sehingga H_0 ditolak, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara kecanduan menonton film/drama dengan indeks prestasi kumulatif. Sehingga mahasiswa dengan kecanduan memiliki kemungkinan 1.5 kali lebih tinggi untuk mendapatkan nilai yang kurang memuaskan dibandingkan dengan mahasiswa yang tidak kecanduan.

Tabel 4. Hubungan Kecanduan Menonton Film/Drama dengan Indeks Prestasi Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara Angkatan 2021

| Hasil Kecanduan | Hasil Belajar | | Frekuensi N=167 % | <i>p-value</i> | PRR (95% CI) |
|-----------------|-------------------------------------|------------------------------|----------------------|----------------|------------------------|
| | Kurang memuaskan (IPK 0.00-2.99) | Memuaskan (IPK 3.00-4.00) | | | |
| Kecanduan | 39 | 44 | 83 (49.7%) | 0.040 | 1.515 (1.025-2-248) |
| Tidak Kecanduan | 26 | 58 | 84 (50.3%) | | |

PEMBAHASAN

Penelitian ini membagi hasil belajar yang diukur menggunakan indeks prestasi kumulatif (IPK) menjadi dua kategori yaitu memuaskan (3.00-4.00) dan tidak memuaskan (0.00-2.99). Berdasarkan data yang diperoleh sebanyak 102 (61.1%) mahasiswa memperoleh hasil memuaskan sedangkan sebanyak 65 (38.9%) mahasiswa memperoleh hasil yang tidak memuaskan. Hasil ini konsisten dengan penelitian Elly Rahmawati, Oktadoni Saputra serta Fitria Saftarina dari Universitas Lampung (2018) dimana berdasarkan penelitian tersebut hasil IPK yang memuaskan lebih banyak dari yang kurang memuaskan. Penelitian dan hasil yang sama juga dilakukan oleh Rafian Novaldy, Dwita Oktaria, Efrida Warganegara dari Universitas Lampung (2019).

Penelitian ini berfokus pada *behavioral addiction* berupa kecanduan menonton film/drama. Berdasarkan data yang sudah di analisis, didapatkan hasil sebanyak 83 (49.7%) mahasiswa mengalami kecanduan terhadap film/drama dan sebanyak 84 (50.3%) mahasiswa tidak kecanduan. Hasil penelitian ini memperoleh hasil yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Eka M, Rizka F, Rina H, dan Elsi M. U. dari STIKes Payung Negeri Lampung (2019) dimana jumlah mahasiswa yang memiliki kecanduan dan yang tidak kecanduan memiliki perbedaan yang sangat tipis. Rahmah Widyaningrum, Muh. Nur Hahsan, dan Ahmad Miftah Harist dari Stikes Madani (2022) juga mendapatkan hasil yang serupa.

Kemudian, dari hasil analisis data didapatkan mahasiswa dengan kecanduan yang mendapat IPK memuaskan ada 44 (53.0%) mahasiswa dan yang mendapat IPK kurang memuaskan ada 39 (47.0%) mahasiswa. Sedangkan mahasiswa yang tidak kecanduan yang mendapatkan IPK memuaskan ada 58 (69.0%) mahasiswa dan yang tidak memuaskan sebanyak 26 (31.0%) mahasiswa. Berdasarkan analisis yang digunakan yaitu *chi-square*, dapat ditarik kesimpulan adanya relasi yang signifikan antara kecanduan menonton film/drama dengan indeks prestasi kumulatif. Hal ini bisa dilihat dari nilai $p < 0,05$ ($p=0.040$) sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat hubungan antara kecanduan menonton film/drama dengan IPK pada mahasiswa fakultas kedokteran universitas tarumanagara Angkatan 2021. Hasil yang serupa didapatkan oleh Ni Putu Arika M. P dan Adijanti M. dari universitas udayana mengenai hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar. Hasil penelitian tersebut memperoleh hubungan negatif dimana responden dengan kecanduan game online memiliki hasil belajar yang lebih buruk dan responden yang tidak kecanduan game online mendapatkan nilai yang memuaskan. Berdasarkan data yang diolah, nilai p yang didapatkan adalah -0.472

dengan signifikansi 0.000 dimana hubungan itu adalah hubungan yang signifikan karena nilai $p < 0.05$. Penelitian oleh Marlina, Ni Putu, dan Kadek Cahya Utami dari Universitas Udayana (2014) mendapatkan hasil bahwa kecanduan game online memberikan dampak negatif terhadap hasil belajar responden.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa responden sebagian besar berjenis kelamin perempuan, memiliki IPK yang memuaskan, dan memiliki kecanduan menonton film atau drama. Hasil analisis menggunakan uji *chi-square* didapatkan $p < 0.05$ ($p = 0.040$) sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan menonton film/drama dengan indeks prestasi kumulatif. Didapatkan hubungan negatif terhadap kedua variabel dimana responden dengan kecanduan menonton film/drama cenderung memiliki IPK yang kurang memuaskan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada dosen pembimbing yang sudah memberi arahan, membimbing, serta meluangkan waktu pada pembuatan jurnal, kepada keluarga atas doa dan dukungannya, kepada Universitas Tarumanagara yang sudah mengizinkan penulis melaksanakan penelitian, serta untuk semua yang ikut serta membantu dan memberi semangat dalam penulisan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adjie M. F. P. (2020) K-drama addiction spikes during COVID-19 pandemic. Jakarta. 2020 Available from: <https://www.thejakartapost.com/life/2020/08/28/k-drama-addiction-spikes-during-covid-19-pandemic-survey-finds.html#:~:text=A%20recent%20survey%20by%20the,spend%20more%20time%20at%20home>
- Alavi SS, Ferdosi M, Jannatifard F, et al. Behavioral Addiction versus Substance Addiction: Correspondence of Psychiatric and Psychological Views. *International Journal of Preventive Medicine*. 2012 Apr; 3(4): 290– 294. American Society of Addiction Medicine
- Gea A A. (2014) Time management: menggunakan waktu secara efektif dan efisien. Indonesia. Available from: <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3133>
- Hakam M, Sudarno, Hoyyi A. (2015) Analisis jalur terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi indeks prestasi kumulatif (IPK) mahasiswa statistik undip. Semarang. Available from: <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/gaussian/article/view/8146>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia
- Marlina N.P, Minarti N.M.A, Utami K.C. (2014). Hubungan Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Kelas V di Sekolah Dasar Saraswati Denpasar Tahun 2014. Undergraduate Thesis. Bali: faculty of psychology and faculty of medicine Universitas Udayana
- Malfasari E, Febtrina R, Herniyanti R, Utari E.M. (2019) *Korean drama addiction and the quality of sleep of Indonesian student*. Undergraduate Thesis. Riau: Nursing program STIKes Payung Negeri Pekanbaru.
- Makouet I, Mfondoum V, Ngandam H. Eisenhower matrix Saaty AHP = Strong actions prioritization? Theoretical literature and lessons drawn from empirical evidences. Cameroon;2019 (cited 2022 Nov 1). Available from:

https://www.academia.edu/40714192/Eisenhower_matrix_Saaty_AHP_Strong_actions_prioritization_Theoretical_literature_and_lessons_drawn_from_empirical_evidences

- Mazza M, Kammler-Sücker K, Leménager T, Kiefer F, Lenz B.(2021) Virtual reality: A powerful technology to provide novel insight into treatment mechanisms of addiction. Germany. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8648903/>
- Novaldy R, Oktaria D, Warganegara E. (2019) Hubungan antara *Learning approach* dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) Mahasiswa Fakultas Kedokteran Lampung. Undergraduate Thesis. Lampung: Faculty of Medicine Universitas Lampung.
- Pande N.P.A.M, Marheni A. (2015.) Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. Undergraduate Thesis. Bali: faculty of psychology and faculty of medicine Universitas Udayana
- Rahmawati. E, Saputra O, Saftarina F. (2018) Hubungan gaya belajar terhadap Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. Undergraduate Thesis. Lampung: Faculty of Medicine Universitas Lampung.
- Syelviani M, Pentingnya Manajemen Waktu Dalam Mencapai Efektivitas Bagi Mahasiswa. Indonesia;2020 (cited 2022 Nov 1). Available from: <https://ejournal.unisi.ac.id/index.php/jam/article/view/1028>
- Syafi'I A, Marfiyanto T, Rodiyah S K. (2018) Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi. Surabaya. Available from: <https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/114>
- Sun Jia-Ji and Chang Yen-Jung. (2021) 'Associations of Problematic Binge-Watching with Depression, Social Interaction Anxiety, and Loneliness, Taiwan, NCBI
- Stoll J. (2021) *Viewership of Korean media content worldwide Q1 2020*. Available from: <https://www.statista.com/statistics/1136285/viewers-of-korean-tv-and-movies-worldwide/>
- Widyaningrum R, Hasan M.N, Harist A.M. (2022) Hubungan Kecanduan Menonton Drama Korea dengan Kualitas Tidur Remaja Komunitas Krakor ID di Media Sosial Facebook. Undergraduate Thesis. Yogyakarta: Nursing program STIKes Madani
- Wuhr p, Lange B.P, Schwarz S. (2017) *Tears or Fears? Comparing Gender Stereotype about Movie Preferences to Actual Preferences*. Available from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5364821/>