

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan kesempatan bagi setiap orang untuk mengakses internet menggunakan perangkat seluler kapan saja dan dari mana saja (Ozdemir & Azahan, 2021). Kebebasan penggunaan teknologi terjadi karena perkembangan perangkat yang mendukung akses internet sehingga memungkinkan individu memanfaatkan hal tersebut untuk berbagai tujuan dan kepentingan (Ozdemir & Azahan, 2021). Dengan demikian, keinginan untuk terus terhubung dengan internet akan terus meningkat dari waktu ke waktu, karena dengan internet hampir semua kebutuhan seseorang dapat terpenuhi (APJII, 2020).

Peningkatan akses internet dapat diketahui dari jumlah pengguna internet. Berdasarkan data dari *International Telecommunication Union* (ITU) jumlah pengguna internet tahun 2021 sekitar 4,9 miliar pengguna atau sekitar 63% dari populasi dunia (ITU, 2022). Peningkatan pengguna internet juga dijumpai di Indonesia, menurut hasil survei APJII (2020) jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2019-2020 sebesar 196,71 juta pengguna dari total populasi sekitar 266,91 juta jiwa atau sekitar 73,7% dari total penduduk Indonesia. Jumlah pengguna yang sangat tinggi ini mengalami kenaikan sekitar 8,9% dari tahun 2018 yang hanya 171,1 juta pengguna.

Ketergantungan untuk selalu terhubung dengan internet seolah tidak bisa terpisahkan. Sejak pandemi covid-19, penggunaan internet kian digunakan secara luas di berbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Adanya transformasi proses pembelajaran dari luring menjadi daring mengakibatkan penggunaan internet di sektor pendidikan menjadi meningkat, terkhusus bagi mahasiswa (Pratama & Satwika, 2022). Berdasarkan hasil survei pada tahun 2018, mahasiswa berada di peringkat kelima tertinggi pengguna internet, yaitu sekitar 92,1% jumlah pengguna dari total mahasiswa (APJII, 2018). Tingginya pengguna internet dikalangan mahasiswa disebabkan oleh pengalihan berbagai tugas akademik ke media online, seperti pengambilan mata kuliah, akses materi pembelajaran, penyelidikan data, praktikum, dan membuat catatan online (Taneja dkk., 2015). Lebih lanjut, Samson (dalam Taneja dkk., 2015) mengungkapkan dengan adanya bantuan internet membantu siswa untuk tetap termotivasi dan berkontribusi untuk belajar.

Penggunaan internet di lingkungan pendidikan diharapkan mampu mempromosikan kesadaran mahasiswa (Lee & Tsai, 2011) serta meningkatkan mutu untuk belajar lebih aktif (Silalahi & Eliana, 2020). Dengan adanya kebebasan penggunaan internet di kalangan mahasiswa, membuat mahasiswa memiliki kebebasan yang lebih besar dalam proses perkuliahan. Sehingga mahasiswa bisa menjadi *adult learner*, yaitu mencari sumber pengetahuan untuk mempelajari materi sebagai bagian dalam proses belajar mandiri (Simanjuntak dkk., 2019). Namun, adanya kebebasan akses internet membuat

mahasiswa sering menyalahgunakan internet ketika sedang melaksanakan perkuliahan (Bahari & Afiati, 2021).

Menurut Taneja dkk. (2015), internet memang hal yang menarik di lingkungan pendidikan bagi mahasiswa, akan tetapi mahasiswa sering dilanda keraguan untuk memilih antara tetap focus pada pembelajaran atau melakukan kegiatan yang menyenangkan. Diketahui bahwa mahasiswa kerap menggunakan internet untuk kegiatan non-akademik atau yang tidak ada hubungannya dengan proses pembelajaran, seperti *chatting*, *tweeting*, dan memeriksa facebook (Akbulut dkk., 2016). Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Simanjuntak dkk. (2018) pada 385 mahasiswa di salah satu universitas di Surabaya dimana ditemukan bahwa sebanyak 344 mahasiswa atau sekitar 89,3% mengakses internet untuk membuka sosial media, browsing, chatting dengan teman, dll yang tidak ada hubungannya dengan kepentingan kuliah. Lebih lanjut, hasil survey awal pada 100 mahasiswa di salah satu universitas di Malang yang dilakukan oleh Lutfiyah (2018) ditemukan sekitar 69 mahasiswa atau sekitar 85,2% mahasiswa secara sengaja mengakses internet untuk keperluan non-akademik.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan oleh peneliti pada mahasiswa aktif Fakultas Teknologi Informasi Universitas Andalas, diketahui bahwa mahasiswa sering mengakses internet saat proses perkuliahan berlangsung. Pada umumnya, mahasiswa mengakses internet untuk kepentingan yang tidak terkait dengan proses perkuliahan seperti membuka aplikasi *chatting*, sosial media, youtube, aplikasi musik, *e-mail*, game online, dan membaca berita.

Beberapa alasan yang diketahui bahwa mahasiswa melakukan hal tersebut disebabkan karena proses pembelajaran yang tidak menarik dan bosan terhadap proses perkuliahan, menghilangkan rasa kantuk, munculnya notifikasi, dan secara sengaja dilakukan. Selain itu, menurut keterangan mahasiswa, metode pembelajaran dengan persentasi menjadi kesempatan bagi mahasiswa untuk menggunakan akses internet serta proses perkuliahan yang sering berada di laboratorium komputer lebih memungkinkan mahasiswa mengakses internet secara diam-diam. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk meneliti pada mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Andalas dikarenakan banyaknya kesempatan bagi mahasiswa untuk mengakses internet selama perkuliahan berlangsung.

Perilaku mengakses internet untuk kegiatan yang tidak ada kaitannya dengan akademik ini disebut *cyberloafing*. Pada awalnya, istilah *cyberloafing* digunakan pada konteks dunia kerja sebagai perilaku kontraproduktif dengan menjelajahi internet untuk kesenangan pribadi selama jam kerja (Lim, 2002) dan dikategorikan sebagai perilaku menyimpang (Yuwanto, 2018). Namun demikian, baru-baru ini istilah *cyberloafing* juga digunakan dalam konteks pendidikan (Akbulut dkk., 2016). *Cyberloafing* yang dimaksudkan adalah kecenderungan dan/atau perilaku mahasiswa menggunakan internet untuk tujuan yang tidak terkait dengan pembelajaran selama jam perkuliahan berlangsung (Kalayci, dalam Yuwanto, 2018). Yasar (dalam Yuwanto, 2018) menjelaskan bahwa kegiatan individu, sosial, pencarian, dan membaca berita merupakan empat bentuk aktivitas *cyberloafing*. Aktivitas individu (belanja,

perjalanan, pencarian pekerjaan, karir, perbankan online), sosial (percakapan individu atau kelompok, situs jejaring sosial, forum diskusi, pesan instan, email), survei (pencarian, gambar, video survei) (berita, Olahraga, cuaca situs prakiraan, papan buletin, dll.).

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan internet telah menjadi keseharian mahasiswa. Mahasiswa yang terlibat *cyberloafing* biasanya membaca blog, *chatting*, berbagi, dan mengunduh musik dari internet saat jam pelajaran (Ozdemir & Azahan, 2021). Mahasiswa yang terlibat *cyberloafing* tidak akan menyelesaikan tugas perkuliahan dalam jangka waktu tertentu karena lebih memilih untuk mengakses situs hiburan daripada situs belajar (Anugrah & Margaretha, 2013). Menurut Pratama dan Satwika (2022) alasan mahasiswa melakukan *cyberloafing* adalah karena bosan saat jam perkuliahan sehingga mereka mengunjungi instagram, game online, atau youtube yang tidak ada hubungannya dengan materi pembelajaran guna menghibur diri, serta menurut Van Doorn (dalam Rahardjo dkk., 2017) untuk pengembangan diri, untuk kesenangan dan kecanduan, dan untuk mengakses hal-hal penyimpangan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rinaldi (2021) ditemukan bahwa sebanyak 83% atau sekitar 175 mahasiswa memiliki tingkat *cyberloafing* sedang. Kemudian Ragan dkk. (2014) menemukan bahwa ketika mahasiswa bosan selama perkuliahan mereka akan mencari kegiatan alternatif lain untuk tetap terjaga. Oleh sebab itu, mahasiswa rentan untuk melakukan *cyberloafing*.

Menurut penjelasan literatur sebelumnya, *cyberloafing* memiliki dampak positif yaitu dapat mengurangi stress akademik (Anam & Prastomo, 2019), memiliki pengaruh emosional yang baik pada individu, menguntungkan pekerjaan, dan membantu dalam mengatasi tantangan ditempat kerja dan bekerja lebih baik (Lim & Chen, 2012). Sedangkan dampak negatif dari perilaku *cyberloafing* adalah terkait dengan prestasi belajar mahasiswa, penurunan fokus belajar, nilai ujian yang rendah, merusak hasil dan kesejahteraan akademis, serta berisiko tinggi untuk mengalami *smartphone addiction* (Putri & Sokang, 2017).

Penelitian mengenai perilaku *cyberloafing* pernah dilakukan pada mahasiswa psikologi Universitas Andalas dan ditemukan bahwa sekitar 11,39% mahasiswa memiliki perilaku *cyberloafing* yang tinggi (Bella, 2020). Dari studi awal tersebut terdapat dimensi yang mempengaruhi *cyberloafing*, yaitu, *sharing, shopping, real-time update*, mengakses konten online, dan game/judi (Akbulut dkk., 2016).

Perilaku *cyberloafing* yang ditampilkan oleh mahasiswa perlu ditelusuri lebih lanjut untuk mengetahui faktor apa yang mempengaruhinya. Menurut Ozler dan Polat (2012), terdapat 3 kategori faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberloafing* seseorang, yaitu faktor individu, organisasi, dan situasional. Faktor individual mencakup sifat pribadi (*loneliness, self-control, self-esteem, shyness, dan locus of control*), perilaku, kecanduan online, faktor demografis, serta norma sosial dan pribadi. Faktor organisasi mencakup batasan penggunaan internet, sikap kerja, dukungan sosial, komitmen kerja,

karakteristik kerja, kebahagiaan kerja, dan ketidakadilan. Faktor situasional mencakup ada atau tidaknya akses untuk memediasi perilaku tersebut.

Karakteristik kepribadian atau *personality traits*, seperti yang telah ditetapkan sebelumnya merupakan salah satu elemen yang mempengaruhi faktor individual. Menurut Allport dan Allport (1921) kepribadian dapat didefinisikan sebagai kecenderungan seseorang untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Pada mahasiswa, terdapat banyak elemen untuk menjelaskan karakteristik kepribadian mereka, seperti *stress*, *self-esteem*, *motivation*, *self-perception*, *anxiety*, *self-efficacy*, *stress*, dan *locus of control* (Bahcekapili & Karaman, 2020). Karakteristik kepribadian tersebut terbentuk dan berkembang sedari masa kanak-kanak hingga dewasa.

Ozler dan Polat (2012) menjelaskan bahwa karakteristik mahasiswa, yaitu *locus of control* menjadi salah satu faktor yang mendorong mereka untuk selalu terhubung ke internet. Maksudnya, individu yang merasa takut untuk ketinggalan informasi selalu berusaha untuk selalu terhubung dengan internet yang akhirnya tidak bisa mengendalikan perilaku mereka sendiri. Pengendalian perilaku individu ini dijelaskan oleh Rotter (1966) dalam istilah *locus of control*, yaitu sejauh mana individu berpikir bahwa mereka mempunyai kontrol terhadap suatu situasi.

Menurut Rotter (1966) *locus of control* adalah keyakinan individu terkait siapa yang bertanggung jawab atas peristiwa yang terjadi pada dirinya, apakah karena usaha, kemampuan, atau bakat mereka sendiri (*locus of control internal*) atau karena hal-hal eksternal, seperti kekuatan orang lain,

keberuntungan, kesempatan, atau nasib (*locus of control* eksternal). Individu dengan *locus of control* internal yakin bahwa mereka punya kendali atas lingkungannya dan perilaku mereka diatur oleh keputusan dan tindakan mereka sendiri. Sedangkan individu dengan *locus of control* eksternal, tidak yakin bahwa ia mampu mengendalikan keadaan karena perilaku mereka dipengaruhi oleh orang lain atau nasib.

Levenson (1981) mengembangkan konsep *locus of control* dari Rotter dengan membagi dua jenis *locus of control* eksternal, sehingga menghasilkan tiga dimensi *independent* yaitu *internality* (I), *powerful others* (P), dan *chance* (C). Individu dengan *locus of control* internal (*internality*) percaya bahwa mereka mengendalikan kehidupan mereka sendiri. Individu dengan *locus of control* eksternal (*powerful others*) percaya bahwa orang lain mengendalikan kehidupannya, sedangkan individu dengan *locus of control* eksternal (*chance*) (eksternal) percaya bahwa kesempatan, peluang, atau nasib yang mengendalikan hidupnya (Levenson, 1981).

Mahasiswa merupakan individu yang aktif, penuh ambisi, memiliki semangat tinggi, dan antusias akan perubahan. Nongtdu dan Bhutia (2017) menjelaskan bahwa mahasiswa yang memiliki *locus of control* internal akan berusaha lebih keras untuk mewujudkan impian karena mereka merasa bertanggung jawab atas keberhasilan dan kegagalan yang terjadi dalam kehidupannya. Oleh sebab itu, mahasiswa dengan *locus of control* internal lebih sadar akan hal yang dapat mengganggu rencana masa depannya, termasuk perilaku yang merugikan, seperti *cyberloafing*. Menurut Derya dkk. (2019),

mahasiswa dengan *locus of control* internal memiliki kemampuan untuk mengatur, mengurangi, atau menghentikan penggunaan internet kapan saja mereka mau tanpa ada perasaan gelisah sedikit pun, dimana hal ini dapat berdampak pada tingkat *cyberloafing*-nya. Individu yang memiliki *locus of control* internal berkaitan dengan persepsi diri dan motivasi yang tinggi, keterampilan coping yang baik, serta prestasi akademik yang bagus (Nongtdu & Bhutia, 2017; Derya dkk., 2019).

Berbeda dengan *locus of control* internal, individu yang memiliki *locus of control* eksternal justru lebih memilih untuk tetap aktif mengakses internet dalam jangka waktu yang lama (Demir dkk., 2015). Vitak dkk. (2011) menjelaskan bahwa individu dengan *locus of control* internal adalah mereka yang percaya bahwa orang lain atau nasib yang menentukan kehidupannya. Individu dengan *locus of control* eksternal dilaporkan mengalami kesulitan dalam mengurangi *cyberloafing* dan ketika hal itu dilakukan, dapat memunculkan *symptoms of withdrawal* karena tidak bisa menikmati perilaku tersebut (Vitak dkk., 2011). Selaras dengan Chak dan Leung (2004), bahwa individu yang memiliki *locus of control* eksternal kurang berhasil dalam mengatur atau mengurangi penggunaan internet. Schunk dan Zimmerman (2001) menyatakan siswa yang percaya bahwa tindakannya merupakan tuntutan dari hal eksternal, berkaitan dengan motivasi yang rendah dan prestasi akademik yang kurang dibandingkan siswa yang berorientasi secara internal.

Hasil penelitian Boshoff & Van Zyl (2011) menunjukkan bahwa individu dengan *locus of control* internal merasa sulit untuk melakukan hal

menyimpang di tempat kerja, sedangkan individu dengan *locus of control* eksternal lebih mudah untuk melakukan hal menyimpang di tempat kerja. Perbedaan antara *internal locus of control* dan *external locus of control* tidak terbatas pada bagaimana individu melakukan hal merugikan. Namun, juga berkaitan dengan bagaimana individu dapat dimintai pertanggungjawaban untuk memenuhi tuntutan yang berhubungan dengan pekerjaan. Penelitian Mali (2013) menunjukkan bahwa individu yang memiliki *locus of control* eksternal lebih sering menunda pekerjaan dibandingkan dengan individu yang memiliki *locus of control* internal, dimana mereka dapat secara mandiri menyelesaikan tugas.

Beberapa penelitian terkait *locus of control* dengan *cyberloafing* telah menunjukkan bahwa keduanya memiliki hubungan. Penelitian yang dilakukan oleh Tanjung dkk. (2019), menemukan bahwa adanya hubungan negatif yang signifikan antara *locus of control* dengan *cyberloafing*. Hal ini berarti bahwa, semakin tinggi *locus of control* seseorang, maka semakin rendah perilaku *cyberloafing* mereka, begitu juga sebaliknya semakin rendah *locus of control* seseorang, maka semakin tinggi juga *cyberloafing*nya. Penelitian oleh Blanchard dan Henle (2008) juga mencoba menjelaskan hubungan antara *locus of control* terhadap *cyberloafing*, dalam penelitiannya berfokus pada *locus of control* eksternal, yaitu 'chance' yang mengacu pada keyakinan individu terhadap kesempatan atau nasib mempengaruhi hidupnya. Ditemukan bahwa adanya hubungan positif antara *locus of control* eksternal 'chance' terhadap *cyberloafing*.

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti tertarik untuk melihat pengaruh *locus of control* terhadap *cyberloafing* mahasiswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah variabel *locus of control* yang dilihat mencakup *locus of control* internal dan *locus of control* eksternal (*powerful others* dan *chance*). *Locus of control* internal perlu dikaji karena kemungkinan akan lebih mudah mengelola perilaku *cyberloafing*, karena individu yang berpikir bahwa peristiwa yang terjadi pada mereka atau hasil yang mereka capai sebenarnya bergantung pada keputusan dan tindakan mereka sendiri. Selain itu, perbedaan lainnya terletak pada subjek penelitian, pada penelitian ini menggunakan subjek mahasiswa Fakultas Teknik Informasi, karena menurut Yasar (dalam Toker & Baturay, 2021) siswa yang memiliki lebih banyak waktu di laboratorium komputer akan cenderung mengambil keuntungan akses internet untuk tujuan pribadi daripada untuk pembelajaran. Selain itu, penelitian sebelumnya belum ditemukan mengenai pengaruh *locus of control* internal dan eksternal terhadap *cyberloafing* pada mahasiswa.

Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk melihat apakah ada pengaruh *locus of control* internal dan eksternal terhadap *cyberloafing* pada mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Andalas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh *locus of control* internal dan eksternal terhadap *cyberloafing* pada mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Andalas?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *locus of control* internal dan eksternal terhadap *cyberloafing* pada mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Andalas

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangsih pengetahuan dalam bidang ilmu psikologi dan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi mahasiswa

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan terkait bagaimana pengaruh *locus of control* internal dan eskternal terhadap perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Andalas.

b. Bagi penelitian selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik yang sama dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai acuan penelitian.

