

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang dan kemunculan berbagai inovasi teknologi, pemanfaatan internet juga semakin meningkat seperti keberadaan ponsel pintar dan laptop yang dengan mudah terkoneksi dengan internet (Saragih, 2020). Pada dasarnya, keberadaan internet memberi banyak manfaat bagi kehidupan manusia karena dapat menunjang dan memudahkan manusia dalam pemenuhan kebutuhan dan pencapaian tujuannya dengan berbagai fitur internet yang beragam (Simanjutak et al., 2018). Begitu juga dengan perkembangan teknologi informasi, mendorong inovasi dan pertumbuhan dalam berbagai sektor kehidupan seperti ekonomi, kesehatan, pendidikan, dunia bisnis dan industri keuangan seperti perbankan (Maritsa dkk, 2021).

Peningkatan penggunaan internet telah terjadi di seluruh dunia, begitu juga di Indonesia. Hasil survey We are Sosial & Meltwater (2023), menyatakan tingkat pengguna internet di seluruh dunia dari awal tahun 2023 hingga Oktober 2023 mencapai 5,297 miliar orang pengguna. Jumlah ini mengalami peningkatan sebesar 3,7 % atau sekitar 188 juta orang pengguna di banding

tahun 2022 yang berjumlah 5,202 milyar orang pengguna. Tabel di bawah ini menyajikan tingkat pengguna internet di dunia.

**Tabel 1.1**

*Tingkat Pengguna Internet di Dunia tahun 2021-2023*

<b>Bulan dan Tahun</b>	<b>Jumlah Pengguna Internet</b>
Oktober 2021	4,966 miliar
Januari 2022	5,063 miliar
Oktober 2022	5,109 miliar
Januari 2023	5,142 miliar
Oktober 2023	5,297 miliar

*Note.* Merujuk pada data Profil Pengguna Internet Indonesia oleh APJII (2023).

Di Indonesia tingkat pengguna internet juga mengalami peningkatan sebesar 1,17% pada tahun 2023 dibandingkan tahun sebelumnya. Survey yang dilakukan pada tahun 2023 oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat penetrasi internet di Indonesia pada tahun 2023 sebesar 78,19% dari populasi penduduk Indonesia yang berjumlah 275,773 juta jiwa. Sedangkan pada tahun 2022, pengguna internet sebesar 77,02% dari jumlah populasi penduduk Indonesia yang berjumlah 210,03 juta jiwa.

**Tabel 1.2**

*Tingkat Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2022-2023*

<b>Tahun</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
2022	210,03 juta	77,02%
2023	215,626 juta	78,19%

*Note.* Merujuk pada data Profil Pengguna Internet Indonesia oleh APJII (2023).

Pandemi covid-19 yang terjadi pada awal tahun 2020, memicu peningkatan penggunaan internet ini semakin pesat dikarenakan ketergantungan manusia untuk selalu terhubung dengan internet dalam semua aspek kehidupan (Zaharman dkk.2022), seperti di bidang ekonomi yaitu dengan

berkembangnya bisnis online dan *shopping online*, di bidang kesehatan dengan meningkatnya penggunaan *digital tools* (*telemedicine*, portal konsultasi online dengan dokter dan lainnya), dan bidang lainnya termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan internet di bidang pendidikan menuntut setiap tingkat pendidikan, mulai dari pendidikan dasar sampai dengan ke perguruan tinggi untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi seperti telepon seluler atau perangkat komputer (laptop), aplikasi (software), web, e-learning, dan lainnya (Danurahman & Kusdarini, 2021).

Survey APJII (2023), pengguna internet berdasarkan kategori pekerjaan, mencatat 1.187 orang pelajar dan mahasiswa yang disurvei, 98,88% adalah pengguna internet dan ini merupakan pengguna internet terbanyak pada kategori pekerjaan. Berdasarkan hasil survey ini dapat disimpulkan bahwa hampir semua pelajar dan mahasiswa yang di survey adalah pengguna internet. Hal ini menunjukkan pengguna internet di bidang pendidikan sangat tinggi.

**Tabel 1.3**

*Tingkat Penetrasi Internet Berdasarkan Jenis Pekerjaan di Indonesia*

<b>Berdasarkan Pekerjaan</b>	<b>Presentase</b>
Pelajar dan mahasiswa	98,88%
Ibu rumah tangga	84,61%
Bekerja	77,85%
Pensiunan Guru/PNS	71,84%
Tidak bekerja	72,01%

*Note.* Merujuk pada data Profil Pengguna Internet Indonesia oleh APJII (2023).

Pemanfaatan internet dalam proses pembelajaran lebih banyak digunakan pada pendidikan tinggi di banding pendidikan dasar dan pendidikan

menengah, karena pembelajaran di perguruan tinggi/ perkuliahan lebih kompleks dan rumit (Listya dkk.,2023). Mahasiswa mengakses internet untuk memudahkan mereka dalam memenuhi kebutuhan belajarnya (Kaliky, 2013). Novianto (2011) menjelaskan bahwa internet telah membuat setiap aktivitas pembelajaran lebih mudah, terutama bagi mahasiswa dalam mencari informasi akademik, melihat data perpustakaan universitas, dan membantu dalam memberi informasi dan interaksi dengan dosen maupun sesama mahasiswa seputar perkuliahan. Menurut Taneja dkk (2015), mahasiswa menggunakan internet untuk mengakses kebutuhan perkuliahan yang tersedia di media *online*, seperti memilih mata kuliah semester, mencari materi pembelajaran, mencari riset penelitian dan praktikum, dan menulis catatan *online*.

Anam dkk (2019) menyatakan bahwa mahasiswa memiliki keinginan untuk mengakses internet dimana dan kapan saja, bahkan juga di dalam kelas ketika perkuliahan sedang berlangsung. Mereka mengakses internet dalam jam perkuliahan bukanlah untuk keperluan akademik tetapi untuk keperluan lain seperti membuka media sosial. Kecendrungan mahasiswa menggunakan internet selama perkuliahan untuk kegiatan non akademik di sebut juga dengan *cyberloafing* (Varol dan Yildirim,2018). Akbulut et al. (2017) menyatakan bahwa perilaku *cyberloafing* merupakan perilaku mahasiswa yang menggunakan teknologi internet dengan menggunakan perangkat pribadi untuk tujuan-tujuan non-akademik saat perkuliahan sedang berlangsung. Menurut De Lara (2012) bahwa akses internet tidak lagi terbatas pada pengaturan organisasi,

karena setiap individu memiliki akses tanpa gangguan ke Internet melalui koneksi pribadi, jaringan nirkabel, dan mode konektivitas online lainnya.

Menurut Kalayci (2010), *cyberloafing* sebagai kecenderungan (*tendency*) atau perilaku penggunaan internet oleh mahasiswa yang tidak relevan dengan pelajaran selama jam perkuliahan berlangsung di kelas (dalam Tokey & Baturay, 2021). Definisi *cyberloafing* diperluas untuk menggambarkan perilaku apa pun yang terjadi ketika mengakses internet untuk aktivitas yang tidak berhubungan dengan pembelajaran saat jadwal perkuliahan berlangsung (Akgun, 2020). *Cyberloafing* merupakan perilaku kontraproduktif mahasiswa ketika menggunakan internet secara tidak tepat selama di kelas (Sana et al., 2013).

Menurut Wu et al. (2018) bahwa *cyberloafing* merupakan bentuk lain dari perilaku bermasalah individu dalam menggunakan internet dimana ketika kegiatan perkuliahan berlangsung, mahasiswa menggunakan internet untuk aktivitas non akademik. Perilaku *cyberloafing* menimbulkan hambatan terhadap integrasi internet yang efektif dalam lingkungan pembelajaran (Wu et al., 2018). *Cyberloafing* menjadi perilaku yang mengganggu karena *cyberloafing* yang dilakukan mahasiswa selama kelas dapat mengganggu perhatian dan fokus belajar mahasiswa dan mengurangi partisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Heflin et al., 2017).

Berdasarkan definisi *cyberloafing* diatas dapat disimpulkan bahwa konsep dari *cyberloafing* dalam setting pendidikan (*Cyberloafing Educational Setting/ CES*) adalah penggunaan internet di dalam kelas yang tidak ada kaitannya dengan kegiatan pembelajaran dan materi pembelajaran selama waktu perkuliahan berlangsung. Ciri-ciri dari *cyberloafing* dalam setting pendidikan adalah menggunakan gadget dan mengakses internet selama jam pembelajaran untuk mengeksplorasi hal-hal lain yan tidak terkait dengan tugas atau materi pembelajaran dan tidak fokus serta mengalihkan perhatian dari materi yang sedang diajarkan di kelas (Ravizza et al., 2014).

Penelitian Nasir dkk. (2023) menunjukkan mahasiswa melakukan *cyberloafing* ketika merasa bosan dengan materi yang disampaikan pada saat pembelajaran terutama pada mata kuliah yang bersifat teoritis. Menurut Ragan et al. (2014), ketika merasa bosan dan berusaha untuk mengurangi rasa kantuk selama kegiatan pembelajaran berlangsung, biasanya mahasiswa akan melakukan kegiatan lain seperti mengakses internet. Selain itu, mahasiswa akan melakukan *cyberloafing* ketika mereka memiliki sikap apatis atau pesimis terhadap mata kuliah atau topik materi kurang diminatinya, sehingga kurang memberikaan fokus dan perhatiannnya terhadap pembelajaran dan tidak dapat memahami materi (Taneja et al., 2015).

Sejalan dengan hasil penelitian-penelitian terdahulu, hasil survei awal kepada 16 orang mahasiswa Psikologi Universitas Andalas angkatan 2021-

2023 pada tanggal 5 Januari 2024 menemukan bahwa adanya perilaku *cyberloafing* yang dilakukan oleh mahasiswa Psikologi selama melaksanakan pembelajaran di kelas yaitu, 15 dari 16 mahasiswa mengaku menonton video yang dibagikan di media sosial (Instagram, Tiktok, Twitter, dll), 14 dari 16 mahasiswa melihat postingan teman-teman di media sosial, 11 dari 16 mahasiswa menggunakan whatsapp untuk chattingan dengan teman tentang hal tidak berkaitan dengan pembelajaran, 12 dari 16 mahasiswa membaca pesan masuk melalui akun media sosial (WA, Instagram, Line, Telegram). 8 dari 16 mahasiswa mengunjungi situs belanja online, 12 dari 16 mengunggah story (WA, Instagram, Line, dll), dan 9 dari 16 mahasiswa bermain game online ataupun offline saat pembelajaran di kelas berlangsung.

Berdasarkan studi penelitian tersebut terdapat alasan-alasan dari mahasiswa Psikologi menggunakan gadget untuk kegiatan yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Mahasiswa kebanyakan mengaku merasa bosan dengan materi pembelajaran yang kurang menarik, dan tidak dapat memahami materi pembelajaran. Mahasiswa juga kurang memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti materi perkuliahan, dan merasa bosan dengan situasi di kelas dan metode pembelajaran yang sering monoton. Mahasiswa merasa perlu membalas pesan-pesan yang dirasa penting,

Membuka media sosial dan bermain game untuk hiburan, dan menyelesaikan tugas lain diluar konteks pembelajaran yang sedang

berlangsung di kelas. Selain itu, terdapat mahasiswa yang merasa sudah mengerti materi pembelajaran yang diajarkan saat itu karena materi tersebut sudah pernah dijelaskan sebelumnya dan berulang. Oleh karena itu, berdasarkan alasan-alasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memilih untuk menggunakan gadget untuk aktivitas yang tidak berkaitan dengan pembelajaran selama perkuliahan berlangsung di kelas.

Hasil studi Barry et al. (2015) menyebutkan perilaku *cyberloafing* yang sering dilakukan mahasiswa saat melaksanakan perkuliahan adalah mengakses media sosial dan situs web yang tidak berhubungan dengan materi pembelajaran, *chatting*, belanja, game, dan blogging. Hasil studi Drakel dkk (2018) menunjukkan bahwa selama proses belajar, mahasiswa banyak terlibat dengan aktivitas non akademik seperti berbalas pesan dengan teman, melihat status teman, dan membuat status atau *story* (cerita singkat). Selain itu, mahasiswa juga melakukan *cyberloafing* dengan bermain game *online*, atau menonton video *online* yang tidak ada berkaitan dengan materi pembelajaran (Pratama dan Satwika, 2022).

Terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi *cyberloafing* pada mahasiswa, yaitu faktor individual (Gerow et al., 2010), faktor demografi (Marumpe et al., 2023) dan faktor lingkungan kelas (Toker & Baturay, 2021). Faktor individual meliputi *intention* (niat), *personal traits* meliputi *locus of control*, *self control*, motivasi, *conscientiousness*, dan lainnya (Gerow et al.,

2010). Sedangkan faktor demografis meliputi tingkat pendidikan, jenis kelamin, usia dapat mempengaruhi individu melakukan *cyberloafing* (Marumpe et al., 2023). Dan faktor lingkungan kelas meliputi metode pengajaran dari dosen, mata kuliah, materi yang disampaikan, keterampilan komunikasi, lingkungan belajar (yaitu, tempat duduk kelas, pencahayaan dan suhu), pelarian, dan teman sekelas. (Toker & Baturay, 2021).

Studi Kim & Byrne (2011) menemukan bahwa perilaku *cyberloafing* disebabkan oleh faktor individual, yaitu kurangnya kontrol diri yang dimiliki oleh seseorang. Gottfredson & Hirschi (1990) menyatakan bahwa perilaku bermasalah disebabkan oleh kurangnya pengendalian diri (dalam Zhang et al., 2015). Salah satu perilaku bermasalah adalah *cyberloafing* (Wu et al., 2018). *Self control* merupakan kemampuan individu untuk mengelola atau mengatur respon dalam diri dan menahan perilaku menyimpang yang muncul sebagai bentuk respon dari suatu situasi dan berusaha untuk mencapai tujuan jangka panjangnya serta hasil akhir yang diinginkan (Tangney et al., 2004). Majid dkk. (2019) mendefinisikan *self control* adalah dorongan internal memicu individu untuk melakukan tindakan tertentu. Oleh karena itu, *self control* dapat mempengaruhi keputusan individu dalam bertindak pada situasi tertentu.

Ghufron dan Risnawita (2011) menyatakan bahwa kontrol memiliki fungsi yang sangat penting dalam kehidupan individu, karena *self control* sebagai sifat yang mempengaruhi kecenderungan individu untuk melakukan

tindakan yang menyimpang. Individu yang memiliki tingkat *self control* yang rendah adalah individu cenderung melakukan perilaku yang negatif atau tidak diinginkan, sering kali dilakukan untuk \ mendapat kesenangan atau mendapat *reward* langsung, serta kurang berkembangnya *conscience*/ hati nurani (Nagin dan Paternoster, 1993). Kontrol diri yang berkembang dengan baik akan mampu mengendalikan keinginan yang ada di dalam diri yang dapat menghasilkan tingkah laku yang positif. Kontrol diri membantu individu untuk dapat mengelola impuls negatif. Kontrol diri yang positif berguna bagi individu untuk mengabaikan dorongan untuk mengakses internet secara berlebihan, dan berperilaku secara sadar dengan menggunakan internet sesuai dengan kebutuhan (Simbolon & Rosito, 2021).

Menurut penelitian Yilmaz et al., (2015) bahwa individu yang kurang mampu untuk mengontrol perilaku selama perkuliahan menyebabkan mahasiswa berperilaku menyimpang, yaitu perilaku *cyberloafing*. Penelitian Simbolon & Rosito (2021) menemukan bahwa kontrol diri yang rendah pada individu lebih rentan atau berisiko berperilaku *cyberloafing*. Sejalan dengan hal itu, penelitian Wanjohi et al., (2015) menunjukkan bahwa kontrol diri yang rendah menyebabkan sebagian mahasiswa sulit mengendalikan dorongan untuk menggunakan media sosial selama di kelas, sehingga menjadi lupa waktu dan mengganggu kemampuannya untuk fokus belajar serta mempengaruhi kinerja akademiknya.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan *self control* dengan perilaku *cyberloafing*. Penelitian Ardilasari (2016) menemukan adanya hubungan negatif antara *self control* dengan *cyberloafing* pada pegawai negeri sipil. Semakin tinggi *self control* maka semakin rendah perilaku *cyberloafing*. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian Sari & Ratnaningsih (2018) menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara *self control* dengan *cyberloafing*. Akan tetapi, penelitian Liani et al.(2021) menemukan bahwa *self control* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *cyberloafing* pada pegawai negeri sipil.

Penelitian Chrisnatalia et al. (2023) yang membahas tentang pengaruh *self control* dengan perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa menunjukkan bahwa *self control* berkontribusi terhadap *cyberloafing* sebesar 32,2%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *self control* mempengaruhi *cyberloafing* pada mahasiswa dalam kategori sedang. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa perilaku *cyberloafing* yang dilakukan oleh mahasiswa paling tinggi dimiliki oleh aspek *cyberloafing*, yaitu aspek *shopping* dan *sharing*. Sejalan dengan penelitian tersebut, Simbolon & Rosito (2021) menunjukkan *self control* berpengaruh negatif terhadap perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan sebesar 15%. Kontrol diri yang tinggi pada mahasiswa, maka hal itu dapat mengurangi intensitas *cyberloafing* mahasiswa selama di kelas.

Penelitian *self control* dan *cyberloafing* penting dilakukan karena *cyberloafing* saat ini menjadi salah satu fenomena yang sering ditemukan dalam dunia pendidikan dan berdampak pada kinerja akademik. (Kalayci 2010; Yilmaz et al., 2015; Akbulut et al., 2016). Hal ini dikarenakan selama perkuliahan lebih kurang 40% waktu mahasiswa dihabiskan untuk aktivitas *cyberloafing* dan ini merupakan waktu yang cukup lama (Yilmaz et al., 2015). Dikhawatirkan waktu yang dihabiskan oleh mahasiswa untuk aktivitas *cyberloafing* akan semakin meningkat seiring dengan semakin berkembangnya teknologi gadget dan terjangkaunya harga kuota internet.

Aktivitas *cyberloafing* di dalam kelas akan mengakibatkan mahasiswa tidak fokus dalam mendengarkan materi yang sedang dijelaskan baik oleh dosen maupun teman sesama mahasiswa. Tidak fokusnya mahasiswa dalam mendengarkan materi yang dibahas berdampak pada kurang dipahaminya materi yang disampaikan, sehingga ketika mahasiswa diberi tugas atau mempersiapkan diri untuk evaluasi belajar (ujian), mahasiswa perlu waktu yang lama untuk memahami materi tersebut diluar kelas. Apabila materi perkuliahan tersebut masih tetap tidak dapat dipahami oleh mahasiswa, maka tugas yang dihasilkan tidak sesuai dengan yang diharapkan. Begitu juga ketika evaluasi belajar atau ujian, mahasiswa kurang mampu mengeksplor jawaban dari materi pembelajaran tersebut dan akhirnya berpengaruh pada kinerja akademiknya.

Perilaku *cyberloafing* dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satu faktor *self control*. Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana kontribusi yang diberikan *self control* terhadap *cyberloafing* mahasiswa dan strategi langkah-langkah yang tepat untuk mengurangi *cyberloafing*. Penelitian *self control* dan *cyberloafing* dengan subjek mahasiswa di Indonesia pernah dilakukan di provinsi lain. Namun, peneliti belum menemukan penelitian tentang pengaruh *self control* dan *cyberloafing* yang menggunakan subjek mahasiswa di Sumatera Barat. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh *self control* terhadap *cyberloafing* mahasiswa di Sumatera Barat, karena Sumatera Barat merupakan salah satu provinsi dengan tingkat pengguna internetnya tertinggi di Indonesia (APJII, 2023).

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, penulis merumuskan masalah pada penelitian ini, yaitu “apakah terdapat pengaruh *self control* terhadap *cyberloafing* pada mahasiswa?”

### **1.3 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat *self control* dapat mempengaruhi *cyberloafing* pada mahasiswa Psikologi Universitas Andalas selama waktu perkuliahan.

## 1.4 Manfaat

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi memberikan informasi yang menambah ilmu pengetahuan dan memperkaya kajian ilmiah ilmu Psikologi terutama bidang Psikologi *Cyber* dan Psikologi Pendidikan mengenai pengaruh *self control* terhadap *cyberloafing* pada mahasiswa.

### 2. Manfaat praktis

#### - Bagi Mahasiswa

Informasi ini dapat membantu mahasiswa untuk menghindari timbulnya kecenderungan perilaku *cyberloafing* terutama pada saat pembelajaran di kelas yang dapat mengganggu produktivitas perkuliahan.

#### - Bagi Masyarakat

Diharapkan dapat memberikan informasi kepada pembaca tentang dampak-dampak negatif dari perilaku *cyberloafing* terutama pada peserta didik seperti siswa dan mahasiswa, sehingga dapat menghindari perilaku tersebut agar meningkatkan fokus dan keseriusan dalam proses pembelajaran dan memahami peran faktor internal seperti *self control* dapat membantu untuk mengontrol perilaku adaptif.