

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada tahun 2024, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengemukakan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia diperoleh sebanyak 221.563.479 jiwa dari total keseluruhan populasi pada tahun 2023 yaitu sebanyak 278.696.200 jiwa. Selain itu, hasil survey yang dikemukakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) terkait tingkat penetrasi Indonesia 2024 menunjukkan bahwa penetrasi internet Indonesia telah mencapai (79,5%). Angka persentase ini mengalami peningkatan sebesar (1,4%) dibandingkan tahun sebelumnya. Kenaikan tingkat penetrasi internet di Indonesia telah berlangsung sejak tahun 2018. Pada tahun tersebut penetrasi internet berada di angka (64,8%), kemudian meningkat menjadi (73,7%) pada tahun 2020, (77,01%) pada tahun 2022, dan (78,19%) pada tahun 2023. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa angka penetrasi internet di Indonesia terus mengalami peningkatan.

Berdasarkan kategori tingkat pekerjaan, pelajar dan mahasiswa menduduki posisi pertama tingkat penetrasi internet di Indonesia dengan persentase sebesar (95,92%) (APJII, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa tingginya penggunaan internet dalam bidang pendidikan, salah satunya mahasiswa yang memanfaatkan teknologi berupa internet untuk mendukung proses pembelajaran (Amalia & Halim, 2022). Berkembangnya teknologi jaringan internet juga turut merubah keberagaman sumber belajar yang diperlukan oleh mahasiswa di universitas atau perguruan tinggi (Rahmadi dkk., 2018). Sumber materi belajar berbentuk video,

power point, multimedia interaktif (MMI), *e-book*, audio, dan modul digital menjadi pilihan sumber belajar terbanyak yang digunakan oleh mahasiswa (Rahmadi dkk., 2018). Oleh karena itu, internet telah menjadi kebutuhan utama di perguruan tinggi terutama pada mahasiswa disiplin ilmu komputasi.

Berdasarkan pendapat *The Association for Computing Machinery* (ACM), *The Association for Information Systems* (AIS), dan *The Computer Society* (IEEE-CS) (2020), menggambarkan komputasi sebagai suatu kegiatan yang membutuhkan, memanfaatkan, atau menciptakan komputer. Kegiatan ini meliputi perancangan dan pengembangan sistem perangkat keras maupun perangkat lunak untuk berbagai keperluan, pengolahan, pengorganisasian, dan pengelolaan berbagai bentuk informasi, pemanfaatan komputer untuk melakukan penelitian ilmiah, pembuatan sistem komputer dengan kecerdasan buatan, pengembangan serta penggunaan media untuk komunikasi dan hiburan, hingga pencarian dan pengumpulan informasi yang dibutuhkan, dan sebagainya. Komputasi itu sendiri bukan sekedar satu cabang ilmu, melainkan merupakan kumpulan dari berbagai bidang studi. beberapa bidang disiplin ilmu komputasi yang tergolong dalam ranah komputasi adalah sistem informasi, ilmu komputer, teknologi informasi, teknik komputer, keamanan siber, dan rekayasa perangkat lunak.

Merujuk pada hasil penelitian Raju, dan Anitha (2017), rata-rata penggunaan internet mahasiswa ilmu komputer lebih tinggi daripada mahasiswa non-ilmu komputer, dikarenakan kebutuhan mereka dalam mempelajari ilmu komputer. Dalam penelitian Mauliddya (2021), juga menyatakan bahwa mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi lebih banyak terlibat dengan teknologi

seperti internet dan komputer daripada keilmuan lainnya. Hal ini didukung dengan kebutuhan mereka untuk menggunakan komputer dalam menunjang proses pembelajaran mereka yang berkaitan pada mata kuliah komputasi (Yilmaz & Yurdugul, 2018). Maka dari itu, terlihat bahwa mahasiswa disiplin ilmu komputasi membutuhkan penggunaan internet yang lebih besar daripada keilmuan lainnya.

Kehadiran internet tentunya diharapkan dapat memberikan keuntungan bagi mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran di perguruan tinggi. Dengan adanya penggunaan internet, diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran mahasiswa serta mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan berkualitas (Lee & Tsai, 2011; Silalahi & Eliana, 2020). Kehadiran internet juga diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk tetap termotivasi dan aktif berkontribusi dalam proses belajar (Taneja dkk., 2015). Kemudian, internet juga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca, melatih berpikir secara kritis, dan menghubungkan berbagai sumber bacaan (Salmeron dkk., 2017). Selain itu, internet juga diharapkan dapat mendorong proses pembelajaran mahasiswa secara mandiri, seperti mengakses berbagai literatur atau referensi pembelajaran, memperluas wawasan dan pengetahuan, serta membangun jejaring sosial (Simbolon & Rosito, 2021). Maka dari itu, sudah tidak asing bagi mahasiswa untuk menghadiri kelas dengan menggunakan media elektronik yang tersambung ke internet, seperti *smartphone*, *tablet*, dan laptop sebagai penunjang proses pembelajaran (Twum dkk., 2021). Akan tetapi, mahasiswa terkadang menyalahgunakan akses internet di perguruan tinggi saat proses pembelajaran berlangsung (Ragan dkk., 2014).

Berdasarkan penelitian Zamzani, dkk (2024), didapatkan hasil bahwa mahasiswa menggunakan internet untuk membuka media sosial dan *chatting* (83%), mengakses *online shop* (23%), dan bermain *game* (18%). Penelitian lainnya dilakukan oleh Fuada dkk. (2023), menemukan bahwa mahasiswa menggunakan internet untuk *chatting* (97,1%), media sosial (93,95%), aplikasi *e-commerce* (52,9%), dan bermain *game* (44,1%). Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Dinarti, dan Satwika (2022), juga menemukan kesamaan, dimana mahasiswa menggunakan internet untuk menerima atau membagikan pesan, mengunjungi aplikasi *online shopping*, bermain *game*, menggunakan aplikasi hiburan, dan menjelajahi media sosial guna mendapatkan hiburan atau memperoleh informasi terkini. Temuan-temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan internet oleh mahasiswa selama berlangsungnya kegiatan perkuliahan kerap kali lebih condong ke arah aktivitas non-akademik. Perilaku-perilaku tersebut mencerminkan istilah perilaku *cyberloafing* atau dalam beberapa literatur menyebutnya dengan *cyberslacking* (Akbulut dkk., 2016).

Akbulut, dkk (2016), mendefinisikan *cyberloafing* sebagai tindakan mahasiswa yang menggunakan jaringan internet untuk kebutuhan personal selama berlangsungnya kegiatan perkuliahan (Akbulut dkk., 2016). Istilah *cyberloafing* bermula dari situasi di dunia kerja, di mana karyawan mengakses internet untuk urusan pribadi yang tidak berkaitan dengan tugas-tugas profesional mereka (Lim, 2002). Dalam konteks ini, *cyberloafing* juga dipandang sebagai bentuk perilaku menyimpang di lingkungan kerja (Lim, 2002). Seiring berkembangnya penelitian, *cyberloafing* mulai menarik perhatian di bidang pendidikan karena adanya

investasi besar dalam integrasi teknologi dan peningkatan akses siswa terhadap teknologi digital, sehingga fenomena ini menjadi suatu masalah yang perlu diperhatikan (Akbulut dkk., 2016).

Fenomena serupa telah ditemukan oleh Dwina (2022) pada mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Andalas, yaitu terdapat 52 partisipan menunjukkan perilaku *cyberloafing* dengan kategori tinggi dan perilaku yang sering muncul adalah mengakses konten *online*. Didukung dengan penelitian Maulidya (2021), menemukan bahwa mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi memiliki rata-rata tertinggi daripada jurusan lainnya dalam penyalahgunaan akses internet yang berlebihan. Temuan lainnya dalam penelitian Salsabila (2023) dengan sampel mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi, mendapatkan hasil bahwa tingkat pemanfaatan internet untuk keperluan akademik lebih rendah dibandingkan penggunaannya untuk media sosial dan hiburan. Dalam penelitian Toker, dan Baturay (2021) juga menemukan bahwa mahasiswa yang lebih banyak terlibat langsung dengan komputer berpotensi menggunakan akses internet untuk keperluan pribadi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya indikasi perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa disiplin ilmu komputasi.

Beberapa dampak negatif yang diperoleh dari perilaku *cyberloafing* dalam pendidikan telah ditemukan oleh peneliti sebelumnya. Berdasarkan temuan yang didapatkan oleh Taneja, dkk (2015), perilaku *cyberloafing* berkorelasi positif dengan kurangnya perhatian dan sikap apatis mahasiswa terhadap materi pelajaran. Akibatnya, mahasiswa kurang memahami materi pembelajaran meskipun memiliki kapasitas intelektual yang sangat baik (Ravizza dkk., 2014).

Penelitian tersebut juga menemukan bahwa *cyberloafing* juga dapat menurunkan keterlibatan akademik. Hal ini dapat berdampak pada penurunan prestasi akademik yang mengakibatkan rendahnya nilai mahasiswa yang melakukan *cyberloafing* di dalam kelas, sehingga *cyberloafing* menjadi gangguan yang berbahaya di dalam kelas (Lau, 2017; Wu dkk., 2018). Temuan ini serupa dengan Margaretha, dkk (2021), yang membuktikan adanya korelasi negatif antara *cyberloafing* dengan pencapaian akademik yang terlihat dari indeks prestasi kumulatif (IPK). Dampak negatif *cyberloafing* ini merugikan karena dapat mengganggu perhatian serta fokus dosen dan mahasiswa dengan mengalihkan mereka dari tugas yang akan mereka laksanakan dan selesaikan secara efektif dan efisien (Alyahya & Alqahtani, 2022; Dmour dkk., 2020).

Timbulnya perilaku *cyberloafing* di kalangan mahasiswa dipengaruhi oleh beragam faktor. Dalam penelitian Ozler, dan Polat (2012), mengidentifikasi tiga unsur utama yang mempengaruhi perilaku tersebut, yaitu faktor individu, faktor organisasi, dan faktor situasional. Berdasarkan temuan yang didapatkan oleh Gerow, dkk (2010), faktor individu diketahui memiliki pengaruh yang lebih dominan terhadap niat individu untuk melakukan *cyberloafing*. Satu diantaranya yang menyebabkan timbulnya perilaku *cyberloafing* adalah *self-control*.

Kemampuan individu untuk menghambat impuls dengan cara menjaga diri dari perilaku tidak diinginkan serta terlibat dalam perilaku diinginkan yang dapat memberikan dampak positif dikenal sebagai *self-control* (De Ridder dkk., 2004). *Self-control* diasumsikan dapat menghasilkan berbagai hasil positif pada individu, dimana individu dengan *self-control* tinggi terbukti lebih unggul diberbagai

bidang (Tangney dkk., 2004). Dalam penelitian Malau, dan Muhammad (2022) turut menjelaskan individu yang mampu untuk mengelola perilakunya agar menghindari perilaku yang tidak diinginkan, sehingga mendorong individu untuk memiliki kehidupan yang sehat dan sukses tergolong memiliki tingkat *self-control* yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa *self-control* memberikan manfaat bagi kehidupan individu.

Tingkat *self-control* pada individu menggambarkan kemampuan mereka dalam mengelola dan memandu perilaku menuju konsekuensi yang lebih positif (Widya dkk., 2021). Hasil penelitian Tangney, dkk (2004), menunjukkan bahwa terdapat peran *self-control* yang berkontribusi dalam pengendalian dorongan atau impuls, sehingga individu yang memiliki tingkat *self-control* rendah melaporkan frekuensi perilaku impulsif yang lebih tinggi. Didukung dengan penelitian Arifin, dan Milla (2020), menyatakan bahwa rendahnya *self-control* pada individu umumnya kesulitan dalam menahan dorongan untuk melakukan tindakan menyimpang, karena ketidakmampuannya dalam memperkirakan konsekuensi negatif jangka panjang dari perilaku impulsif. Kemudian, penelitian Malau, dan Muhammad (2022) juga menemukan rendahnya *self-control* pada individu cenderung menunjukkan memiliki tingkat kesadaran yang rendah, sehingga mendorong mereka berperilaku menyimpang dan terlarang, seperti *cyberloafing*.

Self-control yang tinggi pada individu cenderung lebih jarang berperilaku yang tidak sesuai di lingkungannya, dikarenakan *self-control* dapat membantu individu untuk menentukan perilaku yang produktif ataupun sebaliknya (Widya dkk., 2021). Selaras dengan penelitian Putra, dan Dewi (2024), mahasiswa dengan

self-control tinggi memiliki kemampuan untuk mengontrol dan menyadari pemakaian perangkat digital, sehingga tidak mengganggu proses berlangsungnya pembelajaran. Hasil penelitian tersebut juga menyatakan bahwa *self-control* yang tinggi dapat menurunkan frekuensi kecenderungan *cyberloafing*. Hal ini menunjukkan bahwa *self-control* dapat membantu individu menjalankan tindakan yang sepatutnya dilakukan dan menghindari perilaku yang sepatutnya dihindari (De Ridder dkk., 2011).

Sejumlah studi terdahulu juga mengemukakan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara *self-control* terhadap perilaku *cyberloafing*, sebagaimana dijelaskan dalam penelitian Pranitasari, dkk (2023), Albar, dan Ariyanto (2024), serta Abdurrohman, dan Fadillah (2024). Ketiga penelitian tersebut menyimpulkan bahwa tingkat *self-control* yang semakin tinggi pada mahasiswa, maka tingkat perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa semakin rendah. Kemudian, beberapa studi sebelumnya juga menelaah pengaruh *self-control* terhadap perilaku *cyberloafing* yang membuktikan adanya pengaruh yang signifikan, seperti penelitian Simbolon, dan Rosito (2021), Malau, dan Muhammad (2022), Chrisnatalia, dkk (2023), dan Wida (2024). Akan tetapi, terdapat penelitian menunjukkan tidak memiliki pengaruh *self-control* terhadap perilaku *cyberloafing*, seperti Liani, dkk (2021), Cahyaningrum, dkk (2022), dan Vanderson, dkk (2024). Hasil yang kontradiktif ini menjadi dasar untuk melaksanakan penelitian ini, sehingga penelitian ini mencoba untuk mengonfirmasi dan menguji kembali terkait *self-control* dan perilaku *cyberloafing*.

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan, peneliti terdorong untuk menelusuri pengaruh *self-control* terhadap perilaku *cyberloafing* dikalangan mahasiswa disiplin ilmu komputasi. Penelitian ini dianggap penting dilakukan karena penelitian pada mahasiswa disiplin ilmu komputasi masih sangat terbatas. Padahal, mahasiswa disiplin ilmu komputasi memiliki peluang besar untuk menggunakan akses internet dikarenakan aktivitas mereka yang membutuhkan, memanfaatkan, atau menciptakan komputer. Kondisi ini menjadikan tantangan tersendiri bagi mahasiswa untuk mempertahankan konsentrasi dan perhatiannya selama proses pembelajaran berlangsung yang pada akhirnya mendorong mereka untuk menggunakan internet guna memenuhi kebutuhan personal di tengah berlangsungnya kegiatan akademik (Zamzani dkk., 2024). Selain itu, dampak jangka panjang perilaku *cyberloafing* dikhawatirkan dapat mempengaruhi produktivitas, keamanan, dan kinerja akademis yang sangat merugikan bagi pelajar, sehingga mengakibatkan penurunan prestasi akademik mahasiswa yang ditandai dengan rendahnya nilai indeks prestasi kumulatif (IPK) (Kusumastuti dkk., 2024; Lau, 2017; Wu dkk., 2018).

Penelitian ini juga secara khusus difokuskan pada perguruan tinggi negeri. Fokus ini didukung dengan penelitian Putra, dan Dewi (2024), hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perilaku *cyberloafing* yang signifikan berdasarkan asal perguruan tinggi, dimana hasil *mean* empirik menunjukkan mahasiswa di perguruan tinggi negeri memiliki tingkat perilaku *cyberloafing* lebih tinggi yang ditinjau dari hasil rata-rata empiris. Hal ini dapat dikaitkan dengan sebagian besar perguruan tinggi negeri umumnya telah memfasilitasi internet

yang gratis untuk mahasiswa, memiliki jumlah mahasiswa yang lebih besar sehingga memungkinkan kurangnya interaksi dan pengawasan antara dosen dan mahasiswa, serta perguruan tinggi negeri cenderung memiliki tuntutan akademik yang lebih besar karena sesuai dengan standarisasi dan aturan pemerintah. Faktor-faktor tersebut turut berperan dalam munculnya perilaku *cyberloafing* di kalangan mahasiswa (Ozler & Polat, 2012; Sharma & Felix, 2023). Dengan demikian, dilakukannya penelitian ini guna mengisi kesenjangan pada penelitian sebelumnya dan diharapkan hasil penelitian ini dapat menggambarkan bagaimana *self-control* mempengaruhi perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa disiplin ilmu komputasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada bagian latar belakang, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh *self-control* terhadap perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa disiplin ilmu komputasi?.

1.3 Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh *self-control* terhadap perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa disiplin ilmu komputasi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil dari temuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian keilmuan, terkhususnya dalam ranah

psikologi pendidikan terkait dengan peran *self-control* dalam mempengaruhi perilaku *cyberloafing* di kalangan mahasiswa disiplin ilmu komputasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Secara praktis, bagi mahasiswa, hasil dari temuan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mengenai dampak dari perilaku *cyberloafing* serta mendorong pengembangan kemampuan *self-control* sebagai upaya dalam mengatasinya.

b. Bagi Lembaga Penyelenggara Pendidikan

Secara praktis, bagi lembaga penyelenggara pendidikan, hasil dari temuan ini diharapkan dapat menjadi dasar empiris dalam merancang langkah-langkah preventif dan kuratif untuk menanggulangi perilaku *cyberloafing* melalui peningkatan kemampuan *self-control* di kalangan mahasiswa.

