

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penggunaan internet di era globalisasi digital 4.0 terus meningkat setiap tahun seiring percepatan transformasi teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Internet kini menjadi kebutuhan pokok yang menunjang aktivitas manusia di bidang pekerjaan, pendidikan, dan hiburan. Menurut *International Telecommunication Union* (ITU), jumlah orang yang menggunakan internet di seluruh dunia meningkat, di mana pada tahun 2024 sebanyak 68% populasi global telah terhubung ke internet, dan angka tersebut meningkat menjadi 75% atau sekitar 6 miliar orang pada tahun 2025. Peningkatan internet menunjukkan perkembangan pesat dalam konektivitas digital di tingkat global, sekaligus menandakan semakin luasnya peran teknologi informasi dan komunikasi dalam mendukung berbagai aktivitas kehidupan manusia (ITU, 2025).

Tren peningkatan penggunaan internet di tingkat global tersebut juga tercermin di Indonesia, di mana data terbaru menunjukkan pola pertumbuhan yang serupa. Berdasarkan Statistik Telekomunikasi Indonesia yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik (BPS) dari hasil pendataan Survei Sosial Ekonomi Nasional, pada tahun 2023 tercatat 69,21% penduduk Indonesia telah mengakses internet, dan angka tersebut meningkat menjadi

72,78% pada tahun 2024. Tingginya penggunaan internet ini menunjukkan bahwa masyarakat memiliki akses yang lebih luas terhadap sumber informasi (BPS, 2024).

Analisis informasi lebih mendalam mengenai demografi pengguna internet di Indonesia mengungkapkan pola yang menarik berdasarkan kelompok usia. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia pada tahun 2025, Generasi Z merupakan salah satu kelompok pengguna internet terbesar di Indonesia dengan proporsi mencapai 25,54% dari total pengguna nasional. Dominasi ini menunjukkan bahwa Generasi Z, yang identik dengan kelompok usia pelajar dan mahasiswa, memiliki keterikatan kuat terhadap teknologi digital sehingga akses dan penggunaan internet telah menjadi bagian integral dari aktivitas akademik maupun sosial mereka (APJII, 2025). Internet yang semakin mudah diakses memberikan berbagai manfaat dalam proses pembelajaran, antara lain meningkatkan keterampilan membaca, kemampuan berpikir kritis, serta memperluas akses terhadap berbagai sumber pengetahuan. Namun, pemanfaatan internet oleh mahasiswa tidak sepenuhnya ditujukan untuk kepentingan akademik, karena sebagian di antaranya cenderung menggunakannya untuk aktivitas nonakademik selama perkuliahan (Rouvinen *et al.*, 2021).

Berdasarkan penelitian Ozdamli & Ercag (2021), menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung menggunakan internet untuk aktivitas nonakademik dibandingkan untuk tujuan pembelajaran. Penelitian ini

dilakukan pada 150 mahasiswa dari Universitas di Republik Turki Siprus Utara, menunjukkan bahwa 89,6% menggunakan aplikasi pesan instan, 86,1% mahasiswa melakukan aktivitas *social networking* selama perkuliahan. Hasil penelitian menjelaskan bahwa penggunaan internet di kalangan mahasiswa diarahkan pada kepentingan pribadi daripada kegiatan akademik. Pola penggunaan ini sejalan dengan konsep *cyberloafing*, atau yang dalam beberapa literatur disebut juga sebagai *cyberslacking* (Akbulut *et al.*, 2016).

Menurut Lim (2002) dalam buku *Work Deviance: Fenomena Perilaku Cyberloafing*, *cyberloafing* pada awalnya merupakan perilaku menyimpang di tempat kerja yang menggunakan “status pegawainya” untuk mengakses internet dan *email* selama jam kerja untuk tujuan yang tidak berhubungan dengan pekerjaan. Seiring perkembangan teknologi dan meningkatnya penggunaan internet di berbagai bidang, Akbulut *et al.* (2016) mengadaptasi konsep *cyberloafing* ke dalam konteks pendidikan dengan menggambarkan perilaku mahasiswa yang secara sukarela menggunakan akses internet untuk kepentingan pribadi di luar kegiatan pembelajaran. Frekuensi perilaku *cyberloafing* cenderung meningkat karena kemudahan akses internet selama perkuliahan (Ozdamli & Ercag, 2021).

Pandangan serupa pada penelitian oleh Zhou *et al.* (2021) yang menunjukkan bahwa kemudahan akses internet di ruang kelas

meningkatkan risiko mahasiswa terdistraksi dan menggunakannya untuk aktivitas hiburan maupun kepentingan pribadi. Hasil penelitian tersebut juga menemukan bahwa semakin tinggi tekanan akademik yang dirasakan mahasiswa, semakin sering mereka melakukan *cyberloafing*, terutama pada mahasiswa dengan kontrol diri yang rendah. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Sohail *et al.* (2025), bahwa rentang perhatian mahasiswa mencapai puncaknya pada 5 hingga 10 menit pertama perkuliahan, kemudian menurun secara berkelanjutan hingga akhir perkuliahan.

Berdasarkan penelitian Abas *et al.* (2023), ditemukan bahwa adanya prevalensi tinggi penggunaan ponsel di kelas, di mana 85% mahasiswa teramati menggunakan *smartphone* mereka selama jam perkuliahan. Ditinjau secara lebih mendalam, dari seluruh aktivitas penggunaan *smartphone* tersebut, yakni sekitar 65% digunakan untuk kegiatan yang sepenuhnya nonakademik, seperti mengakses media sosial, *chat*, dan permainan. Data tersebut secara jelas menunjukkan adanya pengalihan perhatian mahasiswa ke aktivitas pribadi yang tidak relevan dengan tujuan pembelajaran, sehingga menegaskan bahwa teknologi di ruang kelas berpotensi menjadi sumber gangguan apabila tidak digunakan secara bijak.

Menurut Akbulut *et al.* (2016), *cyberloafing* dipahami sebagai perilaku penggunaan internet oleh mahasiswa untuk kepentingan pribadi pada saat perkuliahan berlangsung. Di lingkungan pendidikan, *cyberloafing*

dapat diuraikan menjadi lima dimensi perilaku spesifik, yaitu *Sharing* (berbagi konten pribadi); *Shopping* (berbelanja daring); *Real-time Updating* (memperbarui status atau profil secara waktu nyata); *Accessing Online Content* (mengunjungi situs non-akademik); dan *Gaming/Gambling* (bermain *game* atau judi *online*). Dimensi ini menekankan bahwa *cyberloafing* tidak hanya terbatas pada aktivitas dasar seperti mengirim pesan, tetapi telah berkembang mencakup interaksi jejaring sosial yang didorong oleh peningkatan penggunaan internet, yang secara langsung menyumbang pada peningkatan penggunaan nonakademik yang tinggi di ruang kelas.

Dimensi perilaku *cyberloafing* memberikan gambaran awal bahwa munculnya perilaku ini juga dipengaruhi oleh beberapa faktor tertentu. Menurut Ozler & Polat (2012), *cyberloafing* dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yaitu faktor individual, organisasi, dan situasional. Faktor individual berkaitan dengan karakteristik pribadi, seperti persepsi, kontrol diri, kebiasaan digital, dan aspek demografis. Faktor organisasi meliputi lingkungan dan kebijakan akademik, seperti pengawasan dosen, norma kelompok sebaya, serta tingkat variasi pembelajaran. Adapun faktor situasional mencakup kemudahan akses internet, kepemilikan perangkat pribadi, dan suasana belajar yang memungkinkan mahasiswa mengakses situs nonakademik. Ketiga faktor ini saling berinteraksi dan berkontribusi

terhadap terbentuknya perilaku *cyberloafing* dalam proses pembelajaran di era digital.

Berdasarkan penelitian Habibah *et al.*, (2023), menemukan bahwa terdapat perbedaan signifikan tingkat *cyberloafing* dengan tingkat tahun kuliah, di mana variasi semester berhubungan dengan perubahan beban akademik, adaptasi belajar, dan kompleksitas materi yang dihadapi. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Wu *et al.*, (2018), di China yang melibatkan 1.050 mahasiswa, yang menunjukkan bahwa *cyberloafing* pada mahasiswa tahun pertama, kedua, dan ketiga menunjukkan pola *cyberloafing* yang berbeda dalam intensitas maupun jenis aktivitasnya. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat tahun kuliah, semakin matang pula regulasi diri dalam beradaptasi dengan strategi pengelolaan waktu mahasiswa, sehingga pola *cyberloafing* dapat bergeser dari perilaku impulsif di tahun awal menuju penggunaan yang lebih terarah atau moderat pada tahun-tahun berikutnya.

Berdasarkan temuan yang telah dipaparkan, dapat dikatakan bahwa perilaku *cyberloafing* menimbulkan dampak terhadap proses dan hasil belajar mahasiswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Savci *et al.* (2021), menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara adiksi *smartphone* dan perilaku *cyberloafing* ($p < 0,01$), serta hubungan negatif yang signifikan antara keduanya dengan kemampuan pengambilan keputusan klinis mahasiswa keperawatan ($p < 0,01$). Artinya, semakin

tinggi tingkat penggunaan dan ketergantungan pada *smartphone*, semakin sering mahasiswa melakukan *cyberloafing* dan semakin menurun kemampuan mereka dalam mengambil keputusan klinis selama praktik. Hal ini menunjukkan bahwa adiksi *smartphone* dan *cyberloafing* berdampak negatif terhadap konsentrasi serta performa akademik mahasiswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nurandini *et al.* (2024) bahwa adanya hubungan positif dan signifikan ($p = 0,003$) bahwa 82,7% mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia melakukan *cyberslacking* pada tingkat sedang, yang berdampak merugikan bagi mahasiswa, menyebabkan kehilangan konsentrasi, kesulitan mengikuti jalannya pembelajaran secara optimal, serta menurunnya prestasi akademik.

Berbeda dengan temuan sebelumnya, penelitian Ningtias & Magistarina (2023) pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang, menunjukkan adanya hubungan positif dengan nilai 0,606 ($p < 0,0001$), di mana 48,68% responden berada pada kategori tinggi, dengan hasil yang mengindikasikan bahwa aktivitas mengakses konten nonakademik berdampak positif dengan memberikan sensasi relaksasi yang mengurangi rasa bosan dan kelelahan, menurunkan tekanan akademik, serta meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran. Namun, apabila *cyberloafing* dilakukan secara berlebihan dapat mengganggu kualitas pembelajaran, sehingga diperlukan kontrol diri yang baik agar tidak

berdampak negatif dan justru berfungsi sebagai sarana adaptif dalam menghadapi stres akademik.

Fenomena serupa juga ditemukan dalam penelitian Khairunnisa (2023), pada 340 mahasiswa disiplin ilmu komputasi Universitas Andalas menunjukkan bahwa tingkat *cyberloafing* mahasiswa bervariasi dari rendah hingga tinggi, dan perbedaan ini dipengaruhi oleh kemampuan kontrol diri. Mahasiswa dengan kontrol diri baik cenderung berada pada kategori *cyberloafing* rendah, seperti hanya sesekali membuka notifikasi. Adapun mahasiswa dengan kontrol diri rendah menunjukkan *cyberloafing* tinggi, yakni menggunakan internet secara berulang untuk aktivitas nonakademik yang mengganggu fokus belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa perilaku *cyberloafing* dipengaruhi oleh kemampuan mahasiswa dalam mengatur diri dan penggunaan internet selama perkuliahan.

Berdasarkan studi pendahuluan terhadap 11 mahasiswa angkatan 2024 dan 2025 dari beberapa fakultas di Universitas Andalas, terlihat bahwa penggunaan internet untuk hal nonakademik selama kuliah menjadi kebiasaan yang cukup umum. Dari total tersebut, dua Mahasiswa Fakultas Keperawatan mengaku membuka aplikasi *Instagram* atau *TikTok* ketika merasa tidak memahami penjelasan dosen dan sebagai bentuk peralihan ketika merasa jenuh lalu dan tidak mengikuti materi pembelajaran. Dua Mahasiswa Fakultas Hukum, mengatakan bahwa mereka sering membuka media sosial atau membaca berita karena suasana kelas terasa monoton.

Tiga Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dan dua Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan bisnis mengatakan bahwa sulit untuk tidak melihat notifikasi pesan selama kuliah, sehingga mereka biasanya langsung membalasnya meskipun hal itu mengganggu pembelajarannya. Sementara itu, dua Mahasiswa Fakultas Teknik menyampaikan bahwa mereka kadang membuka forum *daring* atau bermain *game* ringan saat perkuliahan berlangsung sehingga tidak menguasai materi yang disampaikan dan nilai yang didapatkan menurun.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, terlihat bahwa perilaku *cyberloafing* telah menjadi bagian dari rutinitas mahasiswa di beberapa fakultas di Universitas Andalas. Menurut penelitian Gupta et al. (2021) berbagai intervensi dan upaya yang dapat dilakukan untuk menekan tingginya perilaku *cyberloafing*, antara lain melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif, peningkatan variasi materi ajar, serta pengawasan penggunaan perangkat digital selama perkuliahan. Penelitian menunjukkan bahwa perilaku *cyberloafing* yang tinggi dapat mengganggu konsentrasi, menurunkan keterlibatan belajar, serta berpotensi berdampak pada penurunan capaian akademik, termasuk Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) (Nurandini et al., 2024). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang difokuskan untuk menggambarkan bagaimana perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Universitas Andalas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana gambaran perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Universitas Andalas tahun 2025?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui gambaran perilaku *cyberloafing* mahasiswa Universitas Andalas tahun 2025.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui distribusi frekuensi karakteristik demografi pada mahasiswa Universitas Andalas tahun 2025.
- b. Untuk mengetahui distribusi frekuensi tingkat *cyberloafing* pada mahasiswa Universitas Andalas tahun 2025.
- c. Untuk mengetahui distribusi frekuensi dimensi *cyberloafing* pada mahasiswa Universitas Andalas tahun 2025.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Instansi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pola perilaku *cyberloafing* mahasiswa selama perkuliahan. Penelitian ini diharapkan membantu institusi dalam mengevaluasi efektivitas pembelajaran yang saat ini berjalan dan mempertimbangkan

penerapan metode pengajaran yang lebih interaktif atau aturan penggunaan perangkat digital di kelas untuk meminimalkan distraksi. Dengan demikian, institusi dapat mengembangkan lingkungan belajar yang lebih kondusif.

2. Bagi Keperawatan

Penelitian diharapkan menjadi tambahan informasi bagi bidang pendidikan keperawatan mengenai bagaimana *cyberloafing* dan merancang pendekatan pembelajaran yang mendorong mahasiswa keperawatan lebih fokus, terutama karena menuntut ketelitian dan kesiapsiagaan tinggi. Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pembinaan perilaku profesional sejak masa pendidikan.

3. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai kebiasaan digital selama proses belajar. Penelitian ini diharapkan dapat mendorong mahasiswa untuk lebih menyadari dampak *cyberloafing* terhadap fokus, proses belajar, dan capaian akademik. Hasil ini juga dapat mendorong mahasiswa mengatur penggunaan internet secara lebih bijak, meningkatkan disiplin diri, serta mengurangi perilaku yang berpotensi mengganggu pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan awal untuk studi terkait *cyberloafing* pada mahasiswa di perguruan tinggi. Temuan yang diperoleh dapat dijadikan dasar untuk mengeksplorasi faktor-faktor lain yang memengaruhi *cyberloafing*, dampak jangka panjangnya, maupun pengembangan intervensi dan strategi pencegahan yang lebih efektif pada konteks akademik.



