

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian.

A. Latar Belakang Penelitian

Di dalam bidang pendidikan, perkembangan teknologi telah mendorong berkembangnya sistem kegiatan pembelajaran yang memandukan antara pendidikan dan teknologi internet (Al-Fraihat et al., 2020). Di era perkembangan teknologi seperti sekarang masyarakat banyak yang sudah memanfaatkan teknologi dalam kegiatannya sehari-hari salah satu teknologi adalah internet sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran terutama untuk mengakses prestasi belajar (Kaliky, 2013).

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Budiman, 2017).

Internet sudah menjadi alat komunikasi yang tak terhindarkan dalam kehidupan sehari-hari (APJII, 2014). Hal ini terlihat dari jumlah pengguna internet di Indonesia yang sudah mencapai 88,1 juta orang dimana 49% diantaranya berusia 18-25 tahun (APJII, 2014). Internet menjadi sangat penting dan sering digunakan oleh para pekerja seperti di jelaskan diatas, adalah karena kemampuannya yang luar biasa dalam membantu memudahkan dan menyelesaikan sebuah pekerjaan dengan lebih cepat, efektif dan efisien, serta mampu meningkatkan kreativitas pegawai dalam meremukkan ide-ide baru, ditambah lagi internet saat ini menjadi pendukung utama untuk melayani masyarakat dan pelanggan yang berbasis IT sehingga dapat menghemat waktu dan biaya anggaran (Nisaurrahmadani, 2012).

Pesatnya perkembangan teknologi informasi memiliki dampak signifikan pada dunia pendidikan. Dalam proses pendidikan, diharapkan penggunaan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja mahasiswa dengan beberapa cara: pertama, diharapkan teknologi informasi di kelas akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga mempengaruhi kinerja mahasiswa. Kedua, diharapkan penggunaan teknologi informasi akan meningkatkan kemampuan kognitif mahasiswa dan diharapkan berdampak positif pada kinerja akademik (Carrillo, Onofa dan Ponce. 2011). Selain dampak baik yang didapatkan dari teknologi, ternyata perkembangan teknologi dan internet juga dapat berdampak buruk, seperti terjadinya perilaku mahasiswa jadi sering menggunakan atau mengakses internet dan media saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran, perilaku berikut bisa disebut *cyberloafing* (Lim, 2002).

Cyberloafing adalah kecenderungan siswa untuk menggunakan akses internet dengan tujuan yang tidak berhubungan dengan kegiatan akademik (Kalayci, 2010). Penelitian yang dilakukan oleh Prasad, Lim, dan Chen (2010) menemukan fenomena mahasiswa di perguruan tinggi yang menggunakan akses internet kampus untuk kepentingan pribadi selama jam kuliah. Riset menunjukkan bahwa kegiatan ini dapat berdampak buruk terhadap pembelajaran (Ravizza, Hambrick, dan Fenn, 2014). Mahasiswa yang melakukan *cyberloafing* juga cenderung mendapatkan nilai ujian yang buruk (Arabaci, 2017).

Adapula dampak positif yang dapat diambil oleh mahasiswa untuk mengakses internet dapat digunakan untuk kepentingan seperti memudahkan mahasiswa mendapatkan jurnal maupun e-book, bertukar materi, berkonsultasi dengan tenaga pengajar, dan informasi akademik lainnya yang mendukung proses pembelajaran. Adapula dampak negatif dari internet yang sering terjadi yaitu menyebabkan terjadinya penyimpangan perilaku. Menurut William (2007) tapi pada kenyataannya, pengguna teknologi informasi juga dapat berdampak buruk terhadap si pengguna teknologi itu sendiri, sebagai contohnya yaitu pengguna internet ketika berada di kelas dengan sengaja menjelajah dunia maya untuk kepentingan pribadi, seperti membaca berita,

mengakses forum-forum pertemanan dan lainnya, yang tidak ada hubungannya dengan kepentingan yang ada di kelas selama pembelajaran berlangsung yang bisa disebut dengan *cyberloafing/cyberlacking*.

Perilaku *cyberloafing* biasanya dilakukan oleh individu seperti mengakses internet melalui fasilitas yang ada di lembaganya selama jam belajar untuk kepentingan pribadinya yang tidak ada hubungannya dengan kepentingan dalam pembelajaran. Karakteristik tersebut ternyata juga ditemukan pada mahasiswa di perguruan tinggi (Prasad, Lim & chen, 2010). Berupa mengakses twitter, facebook, online game, menerima email, dan semua akses internet yang lainnya tidak ada hubungannya dengan pembelajaran (Fuadiah, Anward, & Erlyani, 2016).

Kurniawan & Nastasia (2018) melakukan observasi dan wawancara dalam penelitiannya, dan hasilnya menunjukkan bahwa mahasiswa pascasarjana banyak menggunakan media elektronik seperti laptop dalam proses belajar mengajarnya, ditambah lagi dengan adanya wifi yang difasilitasi oleh kampus serta waktu jam perkuliahan dari pagi sampai sore membuat mahasiswa tersebut cenderung membuka dan bermain media sosial seperti *facebook*, *instagram* dan lainnya, bermain *game online* atau juga *download music*. Hasil lainnya dalam wawancara Kurniawan & Nastasia (2018) yang dilakukan pada 4 orang mahasiswa pascasarjana mengungkapkan bahwa mereka menyadari kegiatan mereka seperti membuka sosmed baik itu *facebook*, *instagram*, *game online* dan *email* yang bersifat pribadi yang tidak ada bersangkutan dengan perkuliahan sangat mengganggu pemusatan perhatian saat menerima perkuliahan.

Cyberloafing pada mahasiswa dapat memengaruhi hasil akademis dan kesejahteraan karena perilaku ini tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan mahasiswa. Perlu diketahui bahwa perilaku *cyberloafing* yang terjadi pada mahasiswa tidak hanya berakibat dari perkembangan teknologi dan internet saja, mereka melakukan pengalihan perhatian dari dosen dengan memainkan gadget saat pembelajaran berlangsung agar mengurangi stres terkait akademik yang terjadi pada mereka (Anam dan Pratomo, 2020).

Ozler dan Polat (2012) mengatakan bahwa terdapat tiga faktor penyebab munculnya perilaku *cyberloafing*, yaitu faktor *individual*, *situasional*, dan organisasi. (1) Faktor individual meliputi sikap dan persepsi seseorang saat menggunakan internet, personal trait seperti kesepian, rasa malu, kontrol diri, locus of control dan harga diri, adiksi atau kecanduan internet, demografis, intensitas penggunaan, kode etik personal, dan norma sosial, sedangkan (2) Faktor situasional meliputi kenyamanan, keterjangkauan, peluang dan akses, anonimitas, penerimaan sosial, *disinhibition*, dan *escape*, (3) Faktor organisasi meliputi batasan dalam penggunaan internet, dukungan dari atasan, persepsi rekan kerja pada normal *cyberloafing*, hasil yang ingin didapatkan, ketidakadilan, performa individu, komitmen terhadap tugas yang dimiliki, karakteristik tugas dan kepuasan atas tugas yang dikerjakan.

Melalui ketiga faktor tersebut terdapat hubungan adanya hubungan faktor individu dalam kemampuan melakukan sesuatu (*self-efficacy*) dan mampu mengontrol perilaku sendiri (*self regulation*). Sedangkan *self-efficacy* dapat membawa pada perilaku yang berbeda diantara individu yang mempengaruhi pilihan, tujuan, pengatasan masalah dan kegigihan dalam berusaha (Ghufroon, 2011). *Self-efficacy* yang dikembangkan oleh Albert Bandura sebagai bagian dari teori yang lebih luas dari teori kognitif sosial. Teori kognitif sosial yang diturunkan dari teori pembelajaran sosial menyatakan bahwa jika manusia terdorong mempelajari perilaku tertentu, mereka akan belajar melalui pengamatan dan peniruan tindakan-tindakan tertentu (Bandura, 1997). *Self-efficacy* merupakan perasaan seseorang bahwa dirinya mampu mengenai tugas tertentu dengan efektif (Woolfolk, 2009). Selaras dengan apa yang dikatakan Zimmerman, Schunk mengungkapkan bahwa seseorang dengan efikasi diri yang tinggi akan berkomitmen untuk mengatur dan melakukan tindakan – tindakan yang diperlukan dalam mencapai tujuannya (Durak, 2020)

Berdasarkan pemaparan diatas, dimana saat ini semakin meningkatnya perkembangan internet di bidang pendidikan masih diperlukan pengayaan kajian terkait faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberloafing* khususnya yang terkait *self-efficacy*, maka penulis memilih judul penelitian Hubungan *Self-Efficacy* dengan *Cyberloafing* pada Mahasiswa Psikologi

Universitas Pendidikan Indonesia. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan kajian terkait faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa sehingga dapat disusun sistem pembelajaran secara luring yang efektif dan efisien.

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, terdapat pertanyaan penelitian, yaitu:

1. Apakah terdapat hubungan antara *self-efficacy* dengan *cyberloafing* pada proses pembelajaran pada mahasiswa Psikologi UPI.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat hubungan *self-efficacy* dengan *cyberloafing* dalam proses pembelajaran pada mahasiswa psikologi UPI.

D. Manfaat Penelitian .

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memperkaya sumber kepustakaan psikologi Universitas Pendidikan Indonesia sehingga hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai penunjang dalam melihat perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Psikologi Universitas Pendidikan Indonesia.

2. Manfaat Praktisi

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi mahasiswa, agar mahasiswa mengetahui tingkat perilaku *cyberloafing* yang dapat menyebabkan penurunan tingkat konsentrasi dan hasil belajar mahasiswa, serta dapat menjadi kebiasaan yang merugikan di masa depan. Sehingga perilaku *cyberloafing* bisa diminimalisir.
- b. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menjadi data awal atau bahan penelitian selanjutnya mengenai perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa.