

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi sudah menjadi salah satu kebutuhan setiap individu di berbagai kalangan, tidak terkecuali pada dunia pendidikan. Perkembangan teknologi sudah semakin maju, saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi meningkat dengan cepat, terutama dalam hal jaringan komputer. Jaringan komputer mampu menghubungkan komputer satu dengan komputer lainnya. Pemanfaatan teknologi informasi telah masuk ke dalam kehidupan sehari-hari manusia, salah satunya adalah internet. Internet merupakan teknologi jaringan yang telah menjadi realitas dalam kebutuhan informasi dan komunikasi jutaan manusia di dunia ini. Internet (*interconnection-networking*) adalah sebuah sistem global jaringan komputer yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain di seluruh penjuru dunia. Internet merupakan teknologi canggih yang dapat diakses dengan mudah, cepat dan luas.

Dalam dunia pendidikan, bagi siswa internet dapat dijadikan solusi untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah serta untuk mencari ilmu pengetahuan baru di luar buku referensi yang disajikan di sekolah. Sedangkan bagi guru, internet sangat membantu dalam menyediakan banyak informasi dan referensi materi pembelajaran, baik dalam bentuk audio, visual, maupun audio visual. Dengan adanya internet guru sangat terbantu dalam pembelajaran.

Dampak positif dari penggunaan internet adalah sangat membantu dan memudahkan aktivitas manusia. Sekaligus dapat bertukar informasi dengan cepat tanpa batas atau *no limit no boundaries* (William, 2007). Namun tanpa di sadari penggunaan internet juga dapat berdampak buruk terhadap pengguna teknologi itu sendiri. Meskipun internet dapat memberikan banyak manfaat bagi setiap individu, namun internet juga dapat memiliki efek negatif pada produktivitas (Lieberman, Seidman, McKenna & Buffardi, 2011). Dengan semakin berkembang teknologi dan internet sampai saat ini, membuat aktivitas manusia terganggu dengan adanya internet. Internet dapat membuat manusia menjadi kecanduan akan adanya kemudahan

Mia Rizkita Oktivira, 2018

Pengaruh *Cyberloafing* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa pada Pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

dalam mengakses segala informasi yang diinginkan, seperti menjelajah dunia maya untuk kepentingan pribadi, membaca berita, mengakses forum-forum pertemanan dan lainnya, yang tidak ada hubungannya dengan kepentingan pekerjaannya. Apabila seseorang sudah asik dengan gadgetnya dalam menggunakan internet, maka hal tersebut akan membuat manusia lupa akan waktunya dan dapat menunda-nunda pekerjaannya yang lebih penting. Tanpa disadari ia telah menggunakan internet pada waktu yang tidak tepat dan dapat membuang-buang waktu. Hal tersebutlah yang dimanakan dengan *cyberloafing*.

Menurut Robbins & Judge (2008), *cyberloafing* adalah tindakan individu yang menggunakan akses internet lembaganya selama jam kerja untuk kepentingan pribadi dan aktivitas-aktivitas internet lainnya yang tidak berhubungan dengan pekerjaan. Perilaku *cyberloafing* dapat menghilangkan perasaan bosan selama proses pembelajaran. Namun, perilaku *cyberloafing* juga dapat menyebabkan siswa tidak fokus pada proses pembelajaran serta dapat mengganggu produktivitas siswa. Tidak fokusnya perhatian siswa terhadap materi yang sedang diajarkan di kelas, seperti penggunaan gadget hanya sebatas untuk *chatting*, serta mengolah media sosial milik pribadi (Instagram, Facebook, Twitter, dan lainnya).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ferdiana (2017), diketahui bahwa 215 siswa memiliki intensitas pemanfaatan gadget dengan kategori tinggi sebanyak 34 siswa, siswa yang memiliki intensitas pemanfaatan gadget dengan kategori sedang yaitu sebanyak 144 siswa, sedangkan siswa yang memiliki intensitas pemanfaatan gadget dengan kategori rendah yaitu sebanyak 37 siswa. Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V SDN Se-gugus Kecamatan Blimbing Kota Malang memiliki intensitas pemanfaatan gadget pada kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak semua siswa pada setiap sekolah selalu menggunakan gadget untuk hal positif seperti yang berhubungan dengan pelajaran sekolah.

Hal tersebut sudah banyak di temukan di SMP di Kota Bandung, khususnya di SMPN 7 Bandung. Ada beberapa siswa yang selalu menggunakan gadgetnya saat pembelajaran sedang berlangsung sehingga menjadikan perhatian siswa kepada guru kurang fokus.

Ditemukan siswa menggunakan gadget saat pembelajaran untuk kepentingan pribadi yang tidak berhubungan dengan pembelajaran, seperti membuka media sosial milik pribadinya. Ketika siswa menggunakan internet untuk tujuan pribadi pada waktu di kelas, siswa menjadi tidak fokus pada usaha-usaha serta perhatian-perhatian pada proses pembelajaran dan kondisi tersebut dapat disamakan dengan karyawan yang tidak memfokuskan energi mereka pada pekerjaan (Prasad dkk., 2010).

Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan jaman alat ini di percanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, melihat jam, dan masih banyak yang lainnya.

Gadget memiliki banyak manfaat, namun gadget juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja penikmatnya. Terlebih lagi bagi individu yang sudah mulai menggunakan gadget dalam setiap aktivitasnya. Menurut Handrianto (2013), dampak positif penggunaan gadget antara lain, berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, serta mengembangkan kemampuan dalam membaca dan pemecahan masalah. Sedangkan dampak negatif dari gadget adalah penurunan konsentrasi saat belajar, malas menulis dan membaca, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, kecanduan, dapat menimbulkan gangguan kesehatan, perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, menghambat kemampuan berbahasa, serta dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian yang terkait dengan fenomena, menurut Aisyah (2015), penggunaan gadget pada anak usia dini kini sudah menjamur di kawasan Jakarta Selatan, data menunjukkan bahwa 80 % dari penduduk Jakarta Selatan anak banyak menggunakan gadget

sebagai sarana bermain. 23% orang tua yang memiliki anak berusia 0-5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan internet, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa balita mereka online setidaknya sekali dalam seminggu. Keadaan yang memprihatinkan, ketika hasil riset tersebut menyatakan bahwa riset yang telah dilakukan menghasilkan hasil dengan angka persen yang tergolong cukup besar.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Delima, Arianti dan Pramudyawardani (2015), diperoleh hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain game selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam. Menurut Sari dan Mitsalia (2016), pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan gadget yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian. Menurut Nurmalasari dan Wulandari (2018), semakin sering menggunakan gadget, maka akan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa yang akan memengaruhi nilai prestasi siswa.

Seseorang yang sudah asik dengan gadgetnya saat mengakses internet maka akan lalai dalam melakukan hal-hal yang penting. Secara tidak langsung ia akan menunda hal-hal yang lebih penting dari mengakses internet seperti contohnya mengerjakan tugas atau kegiatan sekolah. Dalam perilaku belajar yang dimiliki siswa, perilaku menunda-nunda tugas adalah hal yang paling umum terjadi. Fenomena penundaan terhadap kegiatan yang seharusnya dikerjakan tepat waktu

Mia Rizkita Oktivira, 2018

Pengaruh *Cyberloafing* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa pada Pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

disebut dengan prokrastinasi. Prokrastinasi menurut Ferrari (Ghufro, 2003:17) dapat dipandang dari berbagai batasan tertentu, diantaranya ialah prokrastinasi hanya sebagai perilaku penundaan, prokrastinasi sebagai suatu kebiasaan atau pola perilaku dan prokrastinasi sebagai suatu *trait* kepribadian.

Prokrastinasi tidak hanya terjadi akibat penggunaan gadget untuk mengakses internet yang berlebihan, namun dapat terjadi karena perilaku seseorang yang mempunyai kesulitan untuk melakukan sesuatu, sering mengalami keterlambatan, mempersiapkan sesuatu dengan sangat berlebihan, maupun gagal dalam menyelesaikan tugas sesuai batas waktu yang telah ditentukan, sehingga prokrastinasi dapat dikatakan sebagai salah satu perilaku yang tidak efisien dalam menggunakan waktu, dan adanya kecenderungan untuk tidak segera memulai suatu kerja ketika menghadapi suatu tugas.

Prokrastinasi pada umumnya terjadi pada lingkungan akademik. Ellis & Knaus (1997) memperkirakan 95% siswa terlibat prokrastinasi. Dalam survey Solomon dan Rothblum (1984), 50% dari siswa melakukan prokrastinasi pada tugas akademik dan 38% siswa diperkirakan memiliki kecenderungan prokrastinasi. Dalam ruang lingkup akademik, prokrastinasi merupakan salah satu perilaku yang sering muncul pada area akademik dan mungkin berhubungan dengan masalah yang dihadapi oleh banyak siswa (Lee, 2005).

Orang yang melakukan prokrastinasi memerlukan waktu yang lebih lama daripada waktu yang dibutuhkan pada umumnya dalam mengerjakan suatu tugas. Prokrastinasi berakibat pada banyaknya waktu yang terbuang sia-sia, tugas-tugas menjadi terbengkalai dan bila diselesaikan hasilnya menjadi tidak maksimal (Ferrari, 1991). Sebagian besar siswa memiliki pola pikir yang salah, siswa beranggapan bahwa waktu yang dimiliki masih cukup banyak dan dapat menyelesaikannya dengan cepat serta tepat sehingga siswa memiliki pengelolaan waktu yang kurang atau tidak disiplin waktu. Dengan pola pikir yang demikian, siswa semakin terdorong untuk menunda-nunda pekerjaannya.

Prokrastinasi juga berdampak negatif terhadap kegiatan akademik siswa. Siswa yang melakukan prokrastinasi akademik memiliki kecenderungan mendapat nilai rendah pada setiap mata

Mia Rizkita Oktivira, 2018

Pengaruh *Cyberloafing* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa pada Pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

pelajaran dan nilai ujian akhir (Steel, Brothen, & Wambach, 2001) (Tice & Baumeister, 1997). Akibat dari menunda-nunda suatu kegiatan atau tugas maka siswa akan tergesa-gesa dalam mengerjakan tugas apabila waktunya sudah habis. Hal tersebut akan menjadikan siswa kurang fokus dalam mengerjakan tugas sehingga hasil kerja siswa akan kurang maksimal dan akan mendapatkan nilai yang rendah. Menurut Solomon & Rothblum (1984), siswa yang sering melakukan prokrastinasi percaya bahwa kecenderungan mereka untuk melakukan prokrastinasi secara signifikan berdampak pada akademik mereka, kemampuan untuk menguasai materi pelajaran dan kualitas hidup mereka.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti ingin mengetahui “Pengaruh *Cyberloafing* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa pada Pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, secara umum yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh *cyberloafing* terhadap perilaku prokrastinasi siswa pada pembelajar IPS di SMPN 7 Bandung?”

Secara lebih khusus rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Seberapa besar tingkat perilaku *cyberloafing* siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung?
2. Seberapa besar tingkat perilaku prokrastinasi siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung?
3. Seberapa besar pengaruh *cyberloafing* terhadap perilaku prokrastinasi siswa pada pembelajar IPS di SMPN 7 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah mendapatkan gambaran mengenai pengaruh *cyberloafing* terhadap perilaku prokrastinasi siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung.

Adapun secara khusus, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

Mia Rizkita Oktivira, 2018

Pengaruh *Cyberloafing* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa pada Pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

1. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat perilaku *cyberloafing* siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung.
2. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat perilaku prokrastinasi siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *cyberloafing* terhadap perilaku prokrastinasi siswa pada pembelajar IPS di SMPN 7 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan sarana informasi bagi dunia pendidikan, terutama mengenai pengaruh *cyberloafing* terhadap perilaku prokrastinasi siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung.
- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar penulis untuk memahami pengaruh *cyberloafing* terhadap perilaku prokrastinasi siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Dari penelitian ini diharapkan juga agar siswa dapat bertanggung jawab dalam melaksanakan pekerjaan atau mengerjakan tugasnya secara efektif tanpa melakukan penundaan pada pekerjaan atau tugasnya tersebut. Serta untuk mencegah perilaku prokrastinasi kerja terhadap kewajiban-kewajibannya pada siswa agar tidak menjadi berkelanjutan.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi sehingga mampu mengambil disiplin yang tepat sebagai upaya meminimalisir atau mencegah prokrastinasi pada siswa.

c. Bagi Sekolah

Mia Rizkita Oktivira, 2018

Pengaruh *Cyberloafing* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa pada Pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk penelitian selanjutnya mengenai hubungan antara *cyberloafing* dengan prokrastinasi pada siswa SMP di Kota Bandung.

E. Struktur Organisasi Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini secara garis besar penulis memaparkan mengenai latar belakang masalah yang dimana hal itu menjelaskan tentang pengaruh *cyberloafing* terhadap perilaku prokrastinasi siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung. Selain itu, berisi tentang rumusan masalah, tujuan dan manfaat penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai kajian pustaka yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil dari rumusan masalah yang dibahas. Kajian pustaka yang penulis kaji yaitu mengenai “Pengaruh *Cyberloafing* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa pada Pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung”. Berdasarkan judul tersebut maka penulis memaparkan kajian pustakanya, diantaranya; membahas *cyberloafing*, prokrastinasi dan pembelajaran ips.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memaparkan metodologi penelitian yang mencakup desain penelitian, defnisi operasional, teknik pengumpulan data serta prosedur dan tahap penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini memaparkan laporan hasil penelitian yang meliputi pengolahan data untuk menghasilkan temuan dan pembahasan.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini membahas mengenai penutup yang didalamnya terdapat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan sekaligus menjawab rumusan masalah secara singkat dan saran untuk penelitian selanjutnya.

Mia Rizkita Oktivira, 2018

Pengaruh *Cyberloafing* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa pada Pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Mia Rizkita Oktivira, 2018
Pengaruh *Cyberloafing* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa pada Pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu