

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet kini merupakan salah satu media yang digunakan oleh semua individu di dunia, internet menjadi satu yang di gemari oleh banyak kalangan individu, termasuk di kalangan mahasiswa yang banyak menggemari sebuah media internet. Internet itu sendiri biasa digunakan untuk mengumpulkan informasi terbaru dan cara menjalin hubungan dengan individu lain di berbagai tempat yang memiliki keberadaan tempat yang berbeda. Di zaman yang modern ini internet juga sangat di perlukan (Ningtyas, 2012).

Berdasarkan berita di kominfo, Bandar Lampung dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) menyatakan pengguna internet di Indonesia hingga saat ini mencapai 82 juta orang. Dengan pencapaian tersebut Indonesia berada pada peringkat ke-8 di dunia. Hal ini dapat di lihat bahwa sekarang ini banyak yang mengutamakan media internet untuk kebutuhan sehari-hari. Dalam hal ini internet singkatan dari *Interconnected Networking* yang bila di artikan dalam Bahasa Indonesia adalah berarti rangkaian komputer atau media digital yang tersambung di dalam berbagai rangkaian jaringan. Internet merupakan salah satu dari hasil kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia (Rahmawati, 2016).

Fungsi internet itu sendiri tidak dapat dipungkiri, internet ini termasuk jejaring sosial, baik secara langsung maupun tidak langsung memiliki dampak bagi seluruh individu, baik itu berdampak positif maupun negatif. Dampak ini tidak terbatas terhadap kalangan individu tertentu saja, namun dampak ini sangat meluas kesemua kalangan baik kalangan terpelajar maupun kalangan bukan pelajar, hal ini sebagai salah satu lembaga yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Rahmawati, 2016).

Terdapat dampak negatif bagi mahasiswa yang menggunakan internet, internet membuat mahasiswa menjadi malas, dengan adanya internet semua

menjadi terasa mudah untuk mencari apapun di internet. Hal ini mengakibatkan timbulnya rasa malas bagi mahasiswa untuk membuka buku, yang pada akhirnya timbul perasaan menganggap mudah terhadap suatu masalah terutama masalah pembelajaran (Rahmawati, 2016).

Dari dampak negatif tersebut terdapat juga dampak negatif dari penggunaan internet adalah perilaku *cyberslacking*. *Cyberslacking* ini di definisikan sebagai perilaku yang dilakukan secara sadar menggunakan internet di dalam lingkungan belajar untuk sebuah kepentingan pribadi yang tidak ada kaitannya dengan tugas kelas (Anam & Pratomo, 2019). Kemudian, terdapat dampak negatif juga dari perilaku *cyberslacking* bagi mahasiswa yaitu dapat mengakibatkan kecanduan, tidak produktif, tidak fokus saat proses pembelajaran berlangsung, dan dapat menurunkan prestasi akademik (Bela, 2020).

Terdapat dalam penelitian Sucipto dan Purnamasari menunjukkan hasil penelitiannya bahwa ada hubungan yang negatif antara persepsi mahasiswa terhadap gaya mengajar dosen *cyberloafing* pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana di Yogyakarta. Hasil kategorisasi menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana di Yogyakarta memiliki persepsi terhadap gaya mengajar dosen yang positif dan *cyberloafing* yang sedang (Sucipto & Purnamasari, 2019).

Hal ini membuat mahasiswa melakukan pengalihan perhatian terhadap dosen yang sedang mengajar di kelas. Mereka biasanya bermain gadget yaitu seperti *handpone*, tab, laptop, ipad, dan gadget lainnya ketika kegiatan belajar mengajar sedang dilakukan. Salah satu ciri penting *cyberslacking* yaitu bahwa motif melakukan *cyberslacking* adalah untuk menghindari tugas dan menjelajahi hal yang lebih menyenangkan di internet (Blanchard & Henle, 2008).

Terdapat penelitian terdahulu mengenai fenomena *cyberslacking* yang dilakukan oleh Anam & Purnomo (2019). Terdapat hasil studi pendahuluan yang dilakukan untuk memperkuat fenomena *cyberslacking* ini yang terjadi di lapangan. Kemudian, studi ini dilakukan dengan vote melalui sosial media

yaitu intagram yang dikenakan pada subjek 30 mahasiswa, adapun hasil studi pendahuluan adalah sabai berikut:

Tabel 1.1 Studi Pendahuluan

Pernyataan	Jawaban	
	Ya	Tidak
1. Pernah bermain HP ketika belajar di kelas?	100%	-
2. Menggunakan untuk <i>chatting</i> ?	100%	-
3. Menggunakan untuk bermain sosial media?	100%	-
4. Menggunakan untuk melakukan <i>online shopping</i> ?	50%	50%
5. Menggunakan untuk bermain <i>game</i> ?	20%	80%

Studi pendahuluan diatas menunjukkan bahwa semua subjek mengakui bahwa pernah menggunakan handphone (HP) ketika sedang belajar di kelas. Lalu ketika lebih di spesifikkan kembali dari semua subjek mengakui bahwa mereka menggunakan handphone (HP) untuk kegiatan yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran, yaitu sesuai dengan tabel di atas bahwa 100% subjek studi pendahuluan mengaku menggunakan handphone (HP) untuk chatting dan bermain media sosial (Anam & Pratomo, 2019).

Kemudian pada penelitian yang dilakukan ini, peneliti melakukan survey untuk memperkuat fenomena *cyberslacking* yang berada di lapangan. Dalam penyusunan survey ini dilakukan dengan menggunakan aspek-aspek perilaku *cyberslacking* dari Akbulut (2016). Survey ini dilakukan pada mahasiswa di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dengan menggunakan kuesioner yang berisi 20 pertanyaan dan dikenakan pada subjek 100 mahasiswa. Dari 100 orang responden tersebut terdapat persentase untuk perempuan yaitu 83% dan untuk laki-laki yaitu 17%. Hasil ini menunjukkan bahwa lebih banyak perempuan yang mengisi kuesioner tersebut. Lalu, dari data hasil survey yang di kumpulkan terdapat hasil sebagai berikut:

Tabel 1.2 Survey penelitian *cyberslacking* pada kuliah online

Pernyataan	Jawaban	
	Ya	Tidak
1. pernah membuka sosial media pada saat kelas online	88%	12%

2. pernah melakukan chatting pada saat kelas online	94%	6%
3. pernah membuka online shopping pada saat kelas online	48%	52%
4. pernah melakukan transaksi online shopping pada saat kelas online	18%	82%
5. pernah mengupdate video pada saat kelas online	46%	54%
6. pernah mengupdate foto pada saat kelas online	48%	52%
7. pernah mendengarkan musik pada saat kelas online	33%	67%
8. pernah menonton video pada saat kelas online	47%	53%
9. pernah bermain game pada saat kelas online	29%	71%
10. pernah mengajak teman untuk bermain game saat kelas online	19%	81%

Hasil survey menunjukkan bahwa kegiatan yang sering dilakukan pada saat kuliah *online* adalah *chatting*. Kegiatan ini termasuk ke dalam aspek *Sharing*. Menurut Akbulut, 2016 *sharing* adalah aktivitas akses internet yang berupa membuka sosial media, seperti instagram, twitter, dan membuka aplikasi chatting atau aplikasi obrolan dengan orang lain melalui sosial media. Hal ini dapat di simpulkan bahwa mahasiswa di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya pernah melakukan perilaku *cyberslacking* pada jam perkuliahan.

Ada beberapa aspek yang menggambarkan *cyberslacking* akademik di perkuliahan menurut Akbulut (2016) antara lain: Pertama, *Sharing* yaitu merupakan aktivitas yang menggunakan akses internet untuk membuka sosial media, seperti mengecek *posting*, memberikan komentar pada *posting*, atau melakukan obrolan melalui media sosial dengan orang lain. Kedua, *Shopping* yaitu merupakan aktivitas yang menggunakan akses internet yang berhubungan dengan *online shopping* dan melakukan pembelian secara *online*. Ketiga, *Real-time updating* yaitu aktivitas menggunakan sosial media untuk membagikan kondisi terkini (*update*). Ke-empat, *Accessing online content* yaitu melakukan aktivitas akses internet yang berhubungan dengan musik dan video

pada situs *online*. Dan kelima, *Gaming/gambling* aktivitas akses internet yang berhubungan dengan permainan *online* (Akbulut et al., 2016).

Kemudian terdapat beberapa faktor-faktor yang menyebabkan *cyberslacking* menurut Ozlar dan Polat (2012), terdapat 3 faktor yaitu: pertama, faktor individual yaitu faktor individual salah satu faktor yang muncul atau tidaknya perilaku *cyberslacking* dari dalam diri individu itu sendiri (Ozler, D. E., & Polat, 2012). Kedua, faktor situasi yaitu perilaku *cyberdeviant* biasanya terjadi ketika individu bisa mengakses internet di tempat karena adanya faktor situasi yang memediasi perilaku tersebut (Weatherbee, 2010). Individu dalam melakukan suatu tindakan atau mencegah tindakan bergantung pada fasilitas yang disediakan atau tergantung pada situasi atau kondisi saat itu. Ketiga, faktor organisasi yaitu faktor ini adalah salah satu faktor yang mempengaruhi muncul atau tidaknya perilaku *cyberslacking*, faktor ini terkait dengan organisasi, kesediaan layanan internet yang berada di organisasi tersebut (Ardilasari & Firmanto, 2017).

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku *cyberslacking* adalah faktor individual, faktor ini mencakup banyak hal yaitu persepsi dan sikap mahasiswa terhadap pengguna internet, kebiasaan dan adiksi, faktor demografis, dan sifat pribadi. Apabila di lihat berdasarkan sifat pribadi yaitu perilaku yang mencerminkan berbagai motif psikologis (Johnson & Kulpa, 2007). Sifat pribadi ini memiliki ciri-ciri yaitu seperti malu, kesepian, isolasi, kontrol diri, harga diri, *locus of control*, pribadi ini dapat mempengaruhi pola pengguna internet (Johnson & Kulpa, 2007).

Dari faktor di atas jika di lihat melalui kontrol diri, mahasiswa yang cenderung lebih besar terlibat dalam perilaku menyimpang di dalam ruang kelas adalah mahasiswa yang memiliki kontrol diri yang rendah (Restubog et al., 2011). Kontrol diri dapat di definisikan sebagai kemampuan untuk mengimbangi tingkah laku sendiri, kemampuan untuk menekan atau mengiringi impuls-impuls atau tingkah laku impuls (Chaplin, 2000).

Kontrol diri memiliki beberapa elemen, menurut Gottfredson dan Hirschi (1990) menyatakan enam aspek elemen *low self control* yang menjadi ciri-ciri individu yang memiliki kontrol diri yang rendah, elemen tersebut yaitu: 1). *Impulsiveness*, tidak mempertimbangkan konsekuensi dan mudah tergoda untuk sesuatu yang menyenangkan; 2). *Preference for physical active*, lebih memilih kegiatan yang tidak memerlukan keahlian atau membutuhkan pemikiran; 3). *Risk-seeking orientation*, melakukan tindakan sembunyi-sembunyi; 4). *Self-centeredness*, cenderung mementingkan diri sendiri dan kurang peduli; 5). *Preference for simple task*, cenderung menghindari tugas-tugas yang sulit; 6). *Short-tempered*, cenderung rentan mengalami frustrasi, emosi mudah meledak, dan temperamental (Gottfredson, M. R., & Hirschi, 1990).

Terdapat enam aspek elemen yang telah di uraikan menunjukkan bahwa mahasiswa yang memiliki kontrol diri yang rendah cenderung akan melakukan *cyberslacking* pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Penelitian yang dilakukan oleh Sari Dewi, Y, N yang menunjukkan hasil pada mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan berada pada kategori yang rendah. Hal ini berarti mahasiswa kurang mampu dalam mengontrol perilaku dalam bermain internet yang berlebihan. Internet *addiction* mahasiswa FIP tergolong tinggi, hal ini berarti mahasiswa FIP mengalami kecanduan internet dan kurang dapat mengontrol penggunaan internet (Ningtyas, 2012).

Melihat fenomena di atas, maka peneliti memiliki ketertarikan untuk meneliti apakah ada hubungan antara kontrol diri dengan perilaku *cyberslacking* pada mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Kemudian peneliti berasumsi bahwa semakin rendah kontrol diri pada mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya maka perilaku *cyberslacking* semakin tinggi, sebaliknya jika kontrol diri pada mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya semakin tinggi maka perilaku *cyberslacking* akan rendah.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada hubungannya antara kontrol diri dengan perilaku *cyberslacking* pada mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara kontrol diri dengan perilaku *cyberslacking* pada mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Agar hasil penelitian ini dapat menambahkan referensi ilmiah bagi perkembangan ilmu Psikologi terutama yang berhubungan dengan kontrol diri dan perilaku *cyberslacking* pada mahasiswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Bagi mahasiswa, hasil penelitian ini bisa dapat dijadikan gambaran mengenai perilaku *cyberslacking* yang terjadi pada kalangan mahasiswa dan masyarakat, hasil penelitian ini juga di harapkan untuk lebih memperhatikan perilaku mahasiswa dalam melakukan perilaku *cyberslacking* pada saat jam perkuliahan sedang berlangsung.

Bagi peneliti, penelitian ini dilakukan untuk menyelesaikan studi untuk mendapatkan gelar Sarjana Fakultas Psikologi di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dan sebagai bentuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan selama berkuliah.

1.5 Uraian Keaslian Penelitian

Berdasarkan penelusuran yang di temukan terdapat 3 (tiga) judul jurnal terkait tentang Hubungan Kontrol Diri Dengan Perilaku *Cyberslacking*. Pertama penelitian oleh Ningtyas (2012) yang berjudul Hubungan Antara *Self Control* Dengan *Internet Addiction* Pada Mahasiswa. Penelitian ini berbeda

dengan penelitian di atas. Hasil penelitian ini bahwa terdapat hubungan negatif antara *self control* dengan *internet addiction* pada mahasiswa FIP semester 5 UNNES. Semakin rendah *self control* maka semakin tinggi *internet addiction*. Perbedaan penelitian di atas menggunakan variabel *internet addiction* sedangkan pada penelitian ini menggunakan variabel perilaku *cyberslacking*. Kemudian terdapat juga perbedaan subjek yang digunakan, subjek pada penelitian di atas adalah mahasiswa UNNES sedangkan pada penelitian ini menggunakan subjek mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Kedua penelitian dari Ardilasari dan Firmanto (2017) yang berjudul Hubungan *Self Control* Dan Perilaku *Cyberloafing* Pada Pegawai Negeri Sipil. Penelitian ini dilakukan kepada karyawan administrasi, perilaku ini muncul di sebabkan oleh internet yang tidak terbatas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara *self control* dengan perilaku *cyberloafing* pada pegawai negeri sipil, maka dapat dikatakan semakin tinggi *self control* yang dimiliki pegawai negeri sipil maka semakin rendah perilaku *cyberloafing*, begitu juga sebaliknya. Penelitian ini memiliki perbedaan subjek pada penelitian di atas, penelitian di atas menggunakan subjek mahasiswa di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Kemudian penelitian di atas memiliki perbedaan variabel, penelitian di atas menggunakan variabel perilaku *cyberloafing* sedangkan penelitian ini menggunakan variabel perilaku *cyberslacking*.

Ketiga penelitian dari Sari (2014) yang berjudul Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku *Cyberloafing* pada pegawai Perpustakaan. Penelitian ini menggunakan subjek pegawai, subjek berbeda dengan penelitian di atas yang menggunakan subjek mahasiswa dan penelitian di atas membahas mengenai hubungan sedangkan penelitian ini membahas mengenai pengaruh. Hasil penelitian ini adalah kontrol diri memiliki pengaruh negatif terhadap perilaku *cyberloafing*, yang artinya semakin tinggi kontrol diri yang dimiliki pegawai maka hal itu dapat mengurangi frekuensi perilaku *cyberloafing* yang dilakukan oleh pegawai tersebut. Penelitian ini memiliki perbedaan tujuan pada penelitian

di atas, penelitian di atas bertujuan untuk mengetahui hubungan sedangkan penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh pada variabel kontrol diri dan perilaku *cyberloafing*. Kemudian penelitian ini memiliki perbedaan pada subjek penelitian, penelitian di atas menggunakan subjek pada pegawai perpustakaan, sedangkan penelitian ini menggunakan subjek mahasiswa pada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Terdapat juga perbedaan pada variabel yaitu penelitian di atas menggunakan variabel perilaku *cyberloafing* sedangkan penelitian ini menggunakan variabel perilaku *cyberslacking*.

Dari keseluruhan penjabaran di atas, keaslian penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan dan sesuai dengan keilmuan yang harus dijunjung tinggi yaitu kejujuran, ketebukaan, rasional, dan objektif. Hal ini proses menemukan kebenaran ilmiah sehingga dengan demikian penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan.

