

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Pada bab ini dibahas mengenai latar belakang dari penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian

#### **1.1 Latar belakang penelitian**

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri tanpa bantuan orang lain dan manusia juga memiliki dorongan untuk saling berinteraksi dengan manusia yang lainnya, oleh karena itu merasa membutuhkan bantuan orang lain, dari itu terjadilah suatu interaksi sosial dimana dalam interaksi tersebut terjadi suatu kontak sosial baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan interaksi tersebut semua manusia hidup sebagai makhluk sosial. Dalam hal ini, Nashori (2003: 27) menyatakan bahwa berbagai pandangan dan pengalaman hidup menunjukkan bahwa keberhasilan hidup manusia banyak ditentukan oleh kemampuannya mengelola diri dan kemampuan mengelola hubungan dengan orang lain. Oleh sebab itu, kemampuan berinteraksi dengan orang-orang di lingkungan sosial sangat dibutuhkan oleh setiap individu.

Riggio (1986) keterampilan sosial adalah kemampuan komunikasi verbal dan non-verbal termasuk kemampuan mengekspresikan diri, kepekaan dan kontrol. Kemampuan mengekspresikan diri mengacu pada keterampilan berkomunikasi atau mengirim pesan kepada orang lain. Kepekaan mengacu pada keterampilan menerima dan menafsirkan pesan yang dikomunikasikan orang lain. Cara berkomunikasi tersebut diciptakan, dikomunikasikan, serta dilakukan secara verbal dan nonverbal dalam kompleksitas sosial untuk mengetahui tingkat kecerdasan emosi seseorang.

Lebih lanjut, Putri dan Purnamasari (2014) mengatakan bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan untuk mengatur pikiran dan perasaan yang dinyatakan dalam suatu tindakan atau perbuatan yang tidak merugikan diri sendiri dan orang lain. Kondisi ini membuat beberapa orang yang mampu berinteraksi sosial dengan baik biasanya dapat menyelesaikan berbagai masalah di dalam pergaulan, tidak ada pengalaman sulit menjalin hubungan dengan teman baru, berkomunikasi secara efektif dengan orang lain, berinteraksi dalam percakapan itu bersenang-senang dan terlibat dalam pembicaraan yang menyenangkan dan dapat mengakhiri pembicaraan tanpa

mengecewakan atau menyakiti orang lain, karena saat mahasiswa di dalam kelas memiliki banyak interaksi antara satu dengan yang lainnya.

Sementara itu, pada era milenial ini internet sangat berpengaruh pada masyarakat, dengan internet kita dapat mengetahui apa saja yang terjadi disekitar, kemajuan teknologi saat ini yaitu seperti *Telepon pintar*, laptop dan sebagainya. Masa sekarang ini perangkat elektronik merupakan alat yang wajib dimiliki karena hampir semua jenis komunikasi dan berbagai informasi dilakukan di dunia maya mudah diakses oleh perangkat elektronik, dan segala informasi mampu diakses dengan sesuai kebutuhan para penggunanya dan pengguna internet sudah tidak lagi terbatas usia dan latar belakang pendidikan maupun pekerjaan. Dengan meluasnya internet dan kemampuan internet itu sendiri hal ini mendukung efektivitas dalam pembelajaran serta dalam hubungan interpersonal. Menurut data *We Are Social* jumlah penggunaan internet saat ini sudah melonjak sebesar 54,25%, sementara itu tingkat penggunaan internet di Indonesia mencapai 73,7% dari total penduduk pada awal tahun 2022, tercatat total penduduk Indonesia berjumlah 277,7 juta orang pada Januari 2022.

Bila dihubungkan dengan kegiatan belajar mengajar di perguruan tinggi, internet juga sudah masuk dalam metode pembelajaran, berbagai pelajaran telah menggunakan berbagai metode *online* (daring) atau *hybrid*, yaitu kombinasi antara metode daring dan tatap muka. Menurut Kominfo (2016) akses internet dikampus dengan mudahnya didapatkan sehingga mahasiswa merupakan kelompok yang memiliki frekuensi tinggi untuk mengakses internet dibandingkan dengan profesi yang lainnya. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri bahwa internet merupakan kebutuhan yang penting bagi mahasiswa saat menempuh pendidikan. Sebagai konsekwensinya, universitas menggunakan internet untuk salah satu penunjang yang dapat meningkatkan kualitas hasil belajar mahasiswa. Sebagai alat yang diakui kehandalannya, internet memiliki manfaat dalam proses pembelajaran karena akan menambah kemampuan membaca, berpikir dan mengelola pembelajaran melalui sumber yang berbeda-beda, namun bukti menunjukkan bahwa banyak mahasiswa yang menggunakan akses internet tidak *hanya* untuk akademik melainkan digunakan untuk non akademik.

Penggunaan internet yang berlebihan disebut sebagai perilaku *cyberloafing*, (Kalayci,2010) *cyberloafing* sebagai kecenderungan seseorang atau perilaku menggunakan teknologi untuk tujuan yang tidak berhubungan dengan kegiatan akademik selama kelas sedang berlangsung, misalnya seperti memainkan telepon genggam, laptop dan lainnya yang berhubungan dengan internet pada saat pembelajaran.

Chen (2010) menemukan fenomena mahasiswa di perguruan tinggi yang menggunakan akses internet kampus untuk kepentingan pribadi selama jam kuliah. Hal tersebut di dukung hasil penelitian Yasar dan Yurdugul (2013), bahwa ada kecanduan perilaku *cyberloafing* di perguruan tinggi Turki. Selain itu, Fuadiah, Anward, Erlyani (2016) pada risetnya mengenai *cyberloafing* menyatakan bahwa *cyberloafing* merupakan tindakan individu yang menggunakan akses internet lembaganya selama jam kerja untuk kepentingan pribadi dan aktivitas-aktivitas internet lainnya yang tidak berhubungan dengan pekerjaan. Karakteristik tersebut juga terjadi pada mahasiswa di perguruan tinggi dikalangan mahasiswa, perilaku tersebut merupakan perilaku dalam penggunaan internet untuk kepentingan non akademik saat perkuliahan sedang berlangsung. Drakel (2018) pada penelitiannya juga menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung membuka aplikasi *facebook* dan *whatsapp* untuk melihat status atau memasang status ketika mereka bosan dan mengantuk saat belajar di kelas. Berdasarkan laporan *We Are Social* (2022), jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia sebanyak 191 juta orang pada bulan Januari 2022, jumlah itu telah meningkat 12,35% dibandingkan pada tahun sebelumnya yang sebanyak 170 juta orang. Meskipun demikian, dari jumlah tersebut hanya beberapa mahasiswa yang benar-benar fokus saat interaksi dan pembelajaran berlangsung, sedangkan yang lainnya akan fokus menggunakan handphone mereka untuk membuka aplikasi atau situs daring lainnya sehingga menimbulkan perilaku *cyberloafing*. Menurut O'Neill, Hambley, & Chatellier (2014) *cyberloafing* dipengaruhi oleh sikap, emosi, dan faktor sosial yang dimiliki seseorang untuk menggunakan internet untuk urusan pribadi, lingkungan yang mendukung (teman yang melakukan *cyberloafing*) juga memengaruhi mahasiswa untuk melakukan *cyberloafing*. Dalam hal ini, bukan hanya karena bosan saat

pembelajaran, tetapi juga dapat merupakan pengaruh dari sesama teman untuk melakukan *cyberloafing* ternyata menjadi faktor yang lebih utama memengaruhi untuk melakukan *cyberloafing*.

Perilaku *cyberloafing* dapat menyebabkan berbagai dampak negatif bagi mahasiswa. Menurut Junco dan Cotton (2012) ketika mahasiswa sibuk mengakses media sosial saat berada di dalam kelas, hal tersebut dapat menurunkan konsentrasi mereka terhadap materi pembelajaran yang sedang diajarkan, karena itu mereka menjadi kurang memahami materi yang telah diberikan saat pembelajaran, sehingga hal tersebut dapat menurunkan prestasi akademik pada mahasiswa. Adapun penelitian yang menyatakan bahwa perilaku *cyberloafing* di dalam kelas dapat menyebabkan rendahnya nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) pada mahasiswa, karena proses belajar mengajar yang membosankan membuat mereka memanfaatkan fasilitas internet yang lain untuk bermain media sosial atau bermain *game online*.

Pada penelitian Ravizza, Hambrick dan Fenn (2013) menunjukkan bahwa perilaku *cyberloafing* mempengaruhi performa mahasiswa, *cyberloafing* yang dilakukan mahasiswa mengalihkan perhatian dari aktivitas yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar. Perilaku *cyberloafing* merupakan salah satu upaya yang seringkali dilakukan oleh mahasiswa untuk menghilangkan kejenuhan dalam perkuliahan yang berlangsung, namun perilaku *cyberloafing* juga akan menyebabkan hilangnya konsentrasi mahasiswa terhadap proses perkuliahan yang sedang berlangsung. Perilaku *cyberloafing* yang dilakukan oleh mahasiswa akan berpotensi menghambat kinerja mahasiswa dan fokus mahasiswa terhadap perkuliahan akan teralihkan (Yilmaz dkk. 2015).

Menurut penelitian Tiara Purnama Sari dan Rinaldi (2019) mengenai hubungan kecanduan mengakses Instagram dengan keterampilan sosial pada mahasiswa Psikologi. menunjukkan bahwa kecanduan mengakses jejaring sosial Instagram pada mahasiswa psikologi digolongkan pada kategori tinggi. Selain itu, penelitian lain menunjukkan terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan mengakses Instagram dengan keterampilan sosial di salah sebuah Universitas di Sumatera Barat, yang menunjukkan bahwa semakin tinggi kecanduan mengakses jejaring sosial maka

semakin rendah keterampilan sosialnya. Lebih lanjut, penelitian Anhar (2014) mengenai hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja kota Malang, menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang negatif signifikan antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial, artinya jika keterampilan sosial mengalami peningkatan, maka kecenderungan kecanduan *game online* akan mengalami penurunan pada remaja di kota Malang, begitu juga sebaliknya.

## 1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

Apakah terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara *cyberloafing* dengan keterampilan sosial pada mahasiswa?

## 1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

- a. Untuk mengetahui hubungan antara *cyberloafing* dengan keterampilan sosial pada mahasiswa dalam berinteraksi

## 1.4 Manfaat penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, peneliti berharap agar hasil yang ada dapat membawa manfaat secara teoritis maupun praktisi bagi pengembangan ilmu yang lainnya

### 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan mengenai hubungan *cyberloafing* dengan keterampilan sosial pada mahasiswa.

### 2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi mahasiswa mengenai pengaruh dampak perilaku *cyberloafing* pada keterampilan sosial mahasiswa.