

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Komunikasi menjadi kebutuhan dasar pada makhluk sosial. Dikatakan oleh Emery et al (2001) bahwa komunikasi merupakan kebutuhan fundamental bagi individu melebihi kebutuhan fisik. Tanpa adanya komunikasi, individu tidak bisa saling berinteraksi dan berkembang, realitas seperti ini menciptakan terus adanya perubahan. (Zamroni, 2009).

Pada saat ini perkembangan teknologi komunikasi terus berkembang pesat dengan munculnya teknologi *gadget*. Kecanggihan teknologi dari *gadget* tersebut termasuk laptop atau *smartphone* telah membantu individu dalam memenuhi kebutuhan di masa sekarang. Kecanggihan dari teknologi *gadget* antara lain *download* atau *upload file*, akses internet, dan ukuran yang memudahkan untuk dibawa kemana-mana. Memiliki tujuan yang beragam bagi pengguna seperti melakukan SMS, video atau *voice call*, mengakses internet, bermain *game*, menonton video, mendengarkan musik, dan lainnya.

Melalui data APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet) tahun 2019-2020 sebanyak 73,7% dari seluruh penduduk Indonesia menggunakan internet. Hasil survei yang telah dilakukan rata-rata usia pengguna internet didominasi pada usia 20-24 tahun sebanyak 22%. Usia tersebut termasuk masa remaja akhir hingga dewasa awal dalam rentang usia 18 sampai 25 tahun. (Yusuf, 2007).

Penjelasan mengenai kemudahan penggunaan internet ditunjang melalui hasil survei oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia atau APJII

mengenai alasan penggunaan internet pada masyarakat dengan hasil berdasarkan tabel berikut :

**Tabel 1.** Data Alasan Penggunaan Internet

No	Tahun	Layanan yang diakses	Presentase
1	2017	<i>Chatting</i>	89,3
		<i>Social Media</i>	87,1
		<i>Search Engine</i>	74,8
2	2018	Komunikasi Lewat Pesan	24,7
		Media Sosial	18,9
		Terkait Pekerjaan	11,5
3	2019	Komunikasi Lewat Pesan	32,9
		Media Sosial	51,5
		<i>Games</i>	5,2

Sumber: APJII, 2017, 2018, 2019

Berdasarkan tabel 1 bahwa alasan yang mendominasi dengan adanya kemudahan akses internet yaitu media sosial, komunikasi lewat pesan, mencari informasi, atau mengisi waktu luang. Data tersebut menunjukkan penggunaan internet lebih digunakan untuk mengakses media sosial dan berkomunikasi lewat pesan dibandingkan untuk melakukan pencarian informasi.

Menurut Kominfo (2016), kemudahan akses internet di kampus menjadikan mahasiswa sebagai pihak yang memiliki frekuensi yang tinggi untuk mengakses internet dibandingkan profesi lainnya. Tidak dipungkiri internet menjadi salah satu kebutuhan bagi mahasiswa di perguruan tinggi.

Morgan (2012) mengemukakan terdapat kegunaan ketersediaan akses internet khususnya bagi mahasiswa di universitas yaitu untuk menunjang komunikasi, mempermudah pencarian informasi serta komunikasi dengan dosen. Penjelasan lain tentang perkembangan pesat teknologi informasi, William (2007) mengatakan penggunaan teknologi informasi sangat bermanfaat dan mempermudah kegiatan.

Mudahnya akses internet dan segala manfaat yang didapatkan, namun terdapat juga mahasiswa yang mengakses internet tidak dimanfaatkan dengan baik sebagai akses dalam hal akademik melainkan hal-hal non akademik. Saat belajar di kelas mahasiswa cenderung membuka media sosial hanya sekedar melihat atau memasang status ketika merasa bosan dan mengantuk (Drakel, 2018).

Fenomena tersebut terlihat dari hasil wawancara tiga mahasiswa Jurusan Sistem Informasi, Psikologi dan Hukum Universitas Merdeka Malang saat pembelajaran benar adanya fenomena mahasiswa mengabaikan pembelajaran dan teralihkan dengan banyaknya notifikasi masuk yang muncul secara bersamaan pada *gadget* yang digunakan mahasiswa. Mahasiswa melakukan perilaku tersebut dengan alasan perkuliahan yang berlangsung tidak menarik dan lebih tertarik beralih ke media sosial atau hal semacamnya. Ketika mahasiswa melakukan kegiatan di luar kepentingan akademik saat perkuliahan maka dapat dikatakan dengan perilaku *cyberloafing*.

Perilaku *cyberloafing* berdampak negatif bagi penggunanya. Saat perkuliahan berlangsung mahasiswa yang sibuk mengakses media sosial dapat menurunkan konsentrasi mereka terhadap materi pembelajaran yang diajarkan, sehingga kurangnya pemahaman materi meskipun kemampuan mahasiswa tersebut luar biasa (Junco dan Cotton, 2012). Perilaku seseorang yang disengaja menggunakan perangkat elektronik dan internet diluar kegiatan yang seharusnya dikerjakan disebut sebagai perilaku *cyberloafing* (Lim, 2002).

Dikatakan pula menurut eMarketer dalam pembahasan mengenai *cyberloafing* dunia pekerjaan (dalam Blanchart & Henle, 2008), walaupun Perilaku *cyberloafing* memberikan dampak positif bagi karyawan, seperti

meningkatkan kreativitas. Perilaku ini juga dapat menimbulkan konsekuensi negatif atau masalah serius bagi agensi jika mereka mengizinkan perilaku ini. Perilaku ini mengurangi produktivitas karyawan hingga 30-40 persen. Dampak negatif yang akan muncul seperti kurangnya disiplin, pertanggungjawaban individu hilang, pelanggaran dalam privasi perusahaan, dan anggaran akibat pelanggaran hukum terkait serta produktivitas karyawan yang menurun dan merugikan perusahaan.

Melalui penelitian Aditya dan Meily (2013) membahas *cyberloafing* di dunia pendidikan mengenai pengaruh *self-regulation* terhadap perilaku *cyberloafing* yang dimoderatori oleh perbedaan karakteristik individu mahasiswa Universitas Kristen Maranatha, diperoleh hasil bahwa *cyberloafing* dipengaruhi oleh *self-regulation* yang dimoderatori oleh kepercayaan diri dan orientasi sukses.

Berdasarkan pemaparan di atas baik pendidikan maupun pekerjaan terlihat adanya keadaan yang mendukung seperti adanya ketersediaan akses internet dengan bebas tanpa pengawasan penuh. Selain itu, individu yang merasa bosan atau lelah, maka mengakses internet menjadi cara untuk mengatasi rasa tersebut atau dapat dikatakan sebagai bentuk rekreasi. Besarnya pengaruh faktor situasi tersebut untuk menimbulkan adanya perilaku *cyberloafing* maka perlu adanya *self awareness* yang kuat untuk dapat memanfaatkan perilaku *cyberloafing* dengan positif dan dapat berdampak pada kegiatan yang seharusnya dikerjakan.

Menurut Okpara & Edwin (2015) individu yang percaya diri dalam menggunakan kecerdasan emosional cenderung lebih efektif dalam bekerja. Hal ini disebabkan individu memiliki pemahaman yang sangat baik tentang

bagaimana menghadapi emosi dan bertanggung jawab penuh atas pekerjaan mereka. Dalam hal ini, mahasiswa dapat mengontrol tanggung jawab untuk tidak berperilaku *cyberloafing* ketika proses perkuliahan berlangsung.

Menurut Goleman (1996) *self awareness* merupakan kemampuan emosional dasar seseorang. Menurut Goleman (1996), ada tiga komponen kecerdasan emosional yaitu *self manajement*, *social awareness*, dan *social skill*. *Self awareness* adalah memahami kemampuan dan keterbatasan diri sendiri, serta faktor dan situasi yang memicu emosi. Kesadaran diri adalah kemampuan untuk merasakan, mengekspresikan, dan merefleksikan keadaan emosi seseorang. Setiap emosi yang disebutkan dapat dikendalikan dengan memikirkan ke depan tentang kemunculannya.

Fokus penelitian ini, memandang perilaku *cyberloafing* dalam lingkup akademik tepatnya pada mahasiswa aktif, yang di mana sangat penting untuk segera diatasi dan kemungkinan menimbulkan adiksi berlebih dalam penggunaan *gadget*. Menghindari hal tersebut diperlukan kesadaran diri atau *self-awareness* yang tinggi agar menghindari dampak dari terjadinya perilaku *cyberloafing*. Beberapa penelitian mengindikasikan adanya faktor-faktor yang mendasari terjadinya perilaku *cyberloafing* dengan kaitanya pada mahasiswa pernah dilakukan oleh (Gökçearslan, Yildiz Durak, and Esiyok 2023) dimana hasil penelitian menunjukkan adanya relasi terkait dengan regulasi emosional dengan adanya penggunaan teknologi dalam *e-learning* memiliki hubungan dengan *smartphone addiction* pada mahasiswa. Lebih lanjut juga dijelaskan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* dan teknologi dikaitkan dengan *smartphone addiction* dan *cyberloafing*. Hasil tersebut

didasari dengan beberapa tahun dengan adanya pandemi covid-19 yang memaksa durasi dan tingkat penggunaan teknologi telah berubah, khususnya antara siswa yang menggunakan *smartphone* dalam *e-learning* (Hadad, Meishar-Tal, and Blau 2020). Mengutip dari panduan pembelajaran online pada saat pandemi covid-19 kampus Unmer Malang menerapkan semua aktifitas pertemuan pada perkuliahan dengan pemanfaatan teknologi yakni melalui [siakad.unmer.ac.id](http://siakad.unmer.ac.id) dan [eClass.unmer.ac.id](http://eClass.unmer.ac.id), lebih lanjut penggunaan media pembelajaran juga menggunakan media teknologi seperti slide, infografik, audio, animasi, video, *Computer Assisted Learning* (CAL atau sejenisnya), simulasi, *virtual reality*, *augmented reality* dan paket *e-learning*. Perkuliahan yang demikian dilakukan selama masa pandemi covid-19 yang berlangsung dari 2020-2022, sehingga secara tidak langsung akan memberikan *smartphone adiction* kepada mahasiswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penelitian ini menggunakan sampel mahasiswa aktif Universitas Merdeka Malang. Mahasiswa sebagai pengguna teknologi *gadget* dan pengguna fasilitas internet kampus atau pribadi. Peneliti menguji pengaruh *self awareness* terhadap perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Universitas Merdeka Malang.

## **B. Rumusan Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah yang peneliti ajukan adalah apakah terdapat pengaruh *self awareness* terhadap perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa aktif Universitas Merdeka Malang?.

### **C. Tujuan dan Manfaat**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara *self awareness* dan perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa aktif Universitas Merdeka Malang.

#### **2. Manfaat Penelitian**

##### **a. Secara teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur untuk pengembangan ilmu psikologi terkait perilaku *cyberloafing* dan *self awareness* pada mahasiswa.

##### **b. Secara praktis**

- 1) Bagi partisipan yaitu memberikan informasi tentang pentingnya tidak melakukan *cyberloafing* dan memiliki *self awareness* dalam kegiatan perkuliahan.
- 2) Bagi peneliti selanjutnya yaitu sebagai literatur dalam penelitian selanjutnya yang membahas mengenai perilaku *cyberloafing* dan *self awareness*.
- 3) Bagi Universitas yaitu bertujuan untuk memberikan gambaran tentang penggunaan internet selama proses perkuliahan bagi mahasiswa.

### **D. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya**

Pada Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Shinta (2018) dengan judul "Hubungan *Self Awareness* dengan perilaku *Cyberloafing* Pada PNS Di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bukittinggi", subjek yang digunakan sebanyak 59 orang dengan teknik total sampling dihasilkan terdapat hubungan sangat signifikan antara *self awareness* dengan perilaku *cyberloafing* pada

Pegawai Negeri Sipil, dengan perolehan koefisien korelasi  $-0,772$  dengan  $p=0,000$  ( $p<0,01$ ) diartikan bahwa hipotesis diterima. Penelitian ini lebih berfokus meliputi pada dunia pendidikan dengan subjek mahasiswa aktif Universitas Merdeka Malang jenjang S1.

Penelitian lain oleh Anugrah et al (2013) mengenai “Regulasi Diri Mempengaruhi Perilaku *Cyberloafing* yang Dimoderasi oleh Berbagai Karakteristik Individual Mahasiswa Universitas Kristen Maranatha” dengan sampel penelitian sebanyak 200 mahasiswa aktif didapatkan hasil adanya perilaku *cyberloafing* yang terpengaruh oleh regulasi diri telah dimoderasi kecukupan diri dan orientasi keberhasilan regulasi diri yang dimoderasi oleh kecukupan diri dan orientasi keberhasilan terhadap perilaku *cyberloafing*. Perbedaan penelitian ini pada variabel bebas, jumlah sampel yang diambil, tempat penelitian dan waktu penelitian yakni variabel bebas dalam penelitian ini menggunakan *self awareness* pada mahasiswa Universitas Merdeka Malang.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti lebih tertarik menggunakan variabel bebas *self awareness* dan variabel terikat *cyberloafing* dengan subjek penelitian mahasiswa aktif Universitas Merdeka Malang jenjang S1. Melihat perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Universitas Merdeka Malang yang mengarah pada hal negatif menjadi penting dalam penelitian ini untuk meminimalisir dampak dari perilaku *cyberloafing* saat proses pembelajaran berlangsung dengan meningkatkan *self awareness* pada mahasiswa.