

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Sebagai bagian dari bergeraknya perkembangan industri 4.0, hal yang terlihat jelas adalah meningkatnya perkembangan teknologi yang begitu pesat dimana salah satu bentuk dari perkembangan teknologi khususnya dalam bidang informasi yaitu internet. Perkembangan teknologi informasi ini telah mendorong berbagai perbaikan, inovasi dan modernisasi dalam berbagai lini seperti bisnis, keuangan, kesehatan dan pendidikan. Dalam bidang pendidikan, perkembangan teknologi telah mendorong berkembangnya sistem kegiatan pembelajaran yang memadukan antara pendidikan dan teknologi internet (*e-learning*) (Al-Fraihat et al., 2020). Teknologi internet telah mempengaruhi metode pembelajaran dan pengajaran, dimana pendidikan secara tradisional memiliki keterbatasan terhadap akses materi pembelajaran dan jangkauan peserta didik. Selain itu dengan adanya internet dan penerapan *e-learning*, hal itu telah mendorong berbagai inovasi teknologi dan perangkat sebagai sarana penunjang mengakses sumber belajar, seperti laptop, komputer, smartphone, dan tablet.

Saat ini, sejumlah besar sumber bahan belajar dalam bentuk yang berbeda (misalnya, teks, gambar, audio, video) tersedia melalui internet yang mendorong pembelajaran mandiri dan dapat mengatasi segala keterbatasan jarak, waktu maupun keterbatasan kemampuan finansial. Dengan demikian saat ini kegiatan belajar dapat dilakukan melalui berbagai *website* atau situs jejaring sosial online (*Online Social networking Site / OSNS*) yang dilakukan secara daring (dalam jaringan / *online*). Scarce, Kasper, & Grant dalam Durak (2020a) mendefinisikan OSNS adalah sebagai situs web yang memungkinkan individu untuk melakukan interaksi sosial dalam lingkungan elektronik, berpartisipasi dalam konten sistem web yang sudah jadi, dan memungkinkan untuk berbagi informasi. Menurut Veletsianos (2013) penggunaan OSNS

sebagai alat pembelajaran daring sangat menarik khususnya dalam bidang pendidikan karena memungkinkan untuk melakukan kolaborasi, interaksi sosial serta mendukung kegiatan berbagai berbagai jenis informasi.

Perkembangan yang sangat pesat dalam penerapan *e-learning* sebagai basis metode pembelajaran dapat dirasakan selama terjadi pandemik Covid 19. Penyebaran virus berbahaya ini sangat cepat di seluruh dunia telah mengakibatkan lembaga pendidikan ditutup untuk mengendalikan penyebaran virus ini. Agar proses pendidikan yang semula berjalan secara *offline* dapat tetap berlangsung maka sistem pembelajaran beralih kepada pembelajaran secara daring/ *online* di berbagai tingkatan pendidikan, baik dari tingkat pendidikan dasar hingga pada perguruan tinggi. Dengan demikian , pandemik Covid 19 adalah salah satu peristiwa yang mendasari langkah besar dunia pendidikan untuk beralih kepada bentuk baru sistem pembelajaran yaitu berbasis web atau *electronic learning* atau pembelajaran daring secara menyeluruh..

Namun disisi lain penggunaan internet yang besar – besaran ini membawa banyak fenomena sosial-psikologis seperti kecemasan teknologi, kecanduan internet dan *cyberbullying*. Dari berbagai fenomena tersebut Lim dalam Akbulut (2016) mendeskripsikan suatu fenomena dimana individu menggunakan akses internet untuk tujuan pribadi selama pekerjaan atau kuliah yang disebut sebagai *cyberloafing*. Penelitian terkait topik *cyberloafing* pada dunia pendidikan menjadi sangat menarik karena diperkirakan kepadatan *cyberloafing* akan terus meningkat seiring dengan investasi integrasi teknologi yang membuat kemajuan konstan dalam peluang konektivitas online serta meningkatnya ketersediaan perangkat seluler berteknologi tinggi (Akbulut et al., 2017a).

Dengan munculnya fenomena *cyberloafing* pada dunia pendidikan ini maka hal ini membuat timbulnya perdebatan mengenai penggunaan perangkat digital di kelas (Koay et al., 2017). Idealnya, pendidik mengharapkan peserta

didik menggunakan perangkat digital dengan cara yang tepat, terutama untuk tujuan yang terkait dengan kegiatan pembelajaran seperti mencari informasi terkait materi pelajaran atau menjawab kuis pop online, dengan tujuan memfasilitasi pembelajaran. Namun, saat ini penggunaan perangkat digital telah menyebabkan beberapa masalah dimana penelitian sebelumnya telah melaporkan bahwa *multitasking* saat menghadiri kuliah dapat menyebabkan gangguan kinerja belajar (Ravizza et al., 2017).

Efek dari perilaku *cyberloafing* dalam beberapa penelitian dikaitkan dengan efek negatif yaitu hasil pembelajaran yang buruk yang diamati dari kinerja kelas dan IPK yang rendah dimana efek tersebut terjadi karena perilaku *cyberloafing* memaksa siswa untuk melakukan banyak tugas, mengurangi waktu, energi dan perhatian yang seharusnya diberikan untuk kegiatan belajar serta telah mengalihkan fokus perhatian mahasiswa untuk memahami materi pelajaran lebih dalam (Wu et al., 2018). Efek dari perilaku *cyberloafing* yang berpengaruh terhadap performa akademik yang rendah akibat melakukan banyak tugas / *multitasking* juga didukung oleh penelitian Wood et. Al dalam Felisoni dan Godoi (2018) bahwa *multitasking* pada salah satu teknologi yang dianalisis (email, SMS dan Facebook) memiliki korelasi negatif terhadap kemampuan untuk belajar secara efektif, ditunjukkan oleh nilai tes yang lebih rendah. Namun penelitian pengaruh *cyberloafing* terhadap performa akademik masih memerlukan riset lebih lanjut (Durak, 2020b). Namun sebaliknya, hasil penelitian ditemukan Cihdan dan Gulduran menunjukkan bahwa perilaku *cyberloafing* berkontribusi untuk mengurangi stres individu dan niat meninggalkan pekerjaan / lingkungan pendidikan (Durak, 2020b). Hal serupa terkait dampak positif *cyberloafing* juga dikemukakan oleh Vitak, Crouse, dan LaRose dalam dimana perilaku *cyberloafing* dapat bermanfaat untuk mempromosikan kreativitas, penurunan stres, peningkatan kepuasan, dan peningkatan kesehatan psikologis (Durak, 2020b). Berdasarkan perbedaan hasil tersebut maka diperlukan penelitian

yang lebih lanjut untuk mengetahui bagaimana dampak dari *cyberloafing* dan hal – hal atau factor –faktor apa yang dapat mempengaruhi perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa.

Dalam perkembangan studi terkait perilaku *cyberloafing*, sebuah studi tentang yang meneliti hubungan antara pemakaian smartphone, regulasi diri, efikasi diri secara umum dengan munculnya perilaku *cyberloafing* dalam konteks kecanduan smartphone. Penelitian tersebut dilakukan dengan 614 mahasiswa yang dipilih dengan metode convenience sampling, yang belajar di berbagai departemen di sebuah universitas negeri di Ankara. Dari 614 mahasiswa tersebut yang terdiri dari pria dan wanita (79% wanita dan 29 % pria), empat tahun angkatan yang berbeda (1st,2nd,3rd,4th grade) dan usia yang berbeda(18, 19,20,21,22+ tahun). Kemudian dari hasil pengujian hipotesis yang dilakukan dengan SEM dan regresi linier berganda diketahui bahwa efikasi diri maupun regulasi diri tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap perilaku *cyberloafing* (Gökçearslan et al., 2016)..

Namun semakin bertambahnya studi yang meneliti hubungan efikasi diri dan regulasi diri dengan perilaku *cyberloafing*, didapati hasil yang bertolak belakang. Apabila pada penelitian yang dilakukan (Gökçearslan et al., 2016), regulasi diri dan efikasi diri tidak berpengaruh terhadap perilaku *cyberloafing*, maka pada penelitian Ali Raza didapati bahwa variabel efikasi diri berhubungan secara positif dengan perilaku *cyberloafing* dan regulasi diri berpengaruh negatif signifikan pada variabel *cyberloafing* (Ali Raza et al., 2020). Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa sebuah institute pendidikan tinggi di Pakistan dimana secara total, 476 responden berpartisipasi dan setelah penyaringan data terdapat 23 tanggapan dihapus karena mereka tidak lengkap atau memiliki nilai yang hilang sehingga ukuran sampel akhir yang digunakan dalam studi adalah 453 (55,41% pria dan 44,59% wanita) berasal dari tingkat pendidikan yang berbeda (undergraduate, graduate, post graduate

dan others) dan rentang usia yang berbeda (18-22, 23-27,28-32 tahun)(Ali Raza et al., 2020).

Dari definisi yang diungkapkan oleh Lim terkait *cyberloafing*, dalam dunia pendidikan *cyberloafing* sendiri dapat diartikan sebagai kecenderungan atau perilaku siswa untuk menggunakan internet untuk niat yang tidak terkait dengan pelajaran selama jam pelajaran berlangsung (Durak, 2020a). Lim, (2002) mendefinisikan *cyberloafing* sebagai "setiap tindakan sukarela karyawan' menggunakan akses Internet perusahaan mereka selama jam kantor untuk berselancar situs Web yang tidak terkait dengan pekerjaan untuk tujuan pribadi. Contoh aktivitas *cyberloafing* antara lain browsing situs jejaring sosial, menonton video online, bermain game online, memposting tweet dan mendengarkan musik online serta mengirim email (Akbulut et al., 2017a). Sedangkan menurut Zimmerman orang memiliki regulasi diri yang tinggi akan menjauhkan dirinya hal – hal yang dapat mendistraksi fokusnya dalam mencapai tujuan(Schunk & Greene, 2018). 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, 2020a)

Berdasarkan pemaparan diatas, dimana saat ini semakin meningkatnya penerapan *e-learning* dalam bidang pendidikan masih diperlukan pengayaan kajian terkait faktor – faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberloafing* khususnya yang terkait regulasi diri dan efikasi diri, maka penulis memilih judul penelitian PENGARUH REGULASI DIRI DAN EFIKASI DIRI TERHADAP PERILAKU *CYBERLOAFING* PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI MANAJEMEN UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA. Diharapkan hasil peneltian ini dapat menjadi tambahan kajian terkait faktor- faktor yang mempengaruhi timbulnya perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa sehingga dapat disusun sitem pembelajaran secara daring yang efektif dan efisien.

1.2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana deskripsi perilaku *cyberloafing*, regulasi diri dan efikasi diri pada mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Katolik Soegijapranata ?
- b. Bagaimana pengaruh regulasi diri terhadap perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Katolik Soegijapranata ?
- c. Bagaimana pengaruh efikasi diri terhadap perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Katolik Soegijapranata ?
- d. Bagaimana pengaruh regulasi diri dan efikasi diri terhadap perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Katolik Soegijapranata ?

1.3. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

- a. Mendeskripsikan regulasi diri, efikasi diri, dan perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Katolik Soegijapranata
- b. Mengetahui pengaruh regulasi diri terhadap perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Katolik Soegijapranata
- c. Mengetahui pengaruh efikasi diri terhadap perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Katolik Soegijapranata
- d. Mengetahui pengaruh regulasi diri dan efikasi diri secara bersama-sama terhadap perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Katolik Soegijapranata

1.4. Manfaat Penelitian

1. Bagi Praktisi

Menambah kajian bagi bidang pendidikan khususnya yang terkait sejauh mana pengaruh regulasi diri dan efikasi diri dapat mempengaruhi perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa ketika penerapan sistem pembelajaran berbasis *e-learning*.

2. Bagi Akademisi

Menambah kajian bagi penelitian selanjutnya terkait perilaku *cyberloafing* pada bidang akademik, khususnya terkait pengaruh regulasi diri dan efikasi diri dapat mempengaruhi perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa ketika penerapan sistem pembelajaran berbasis e-learning..

