

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era revolusi industri 4.0 ini, masyarakat sudah tidak asing lagi dengan adanya perkembangan teknologi dan juga internet yang semakin pesat. Internet sudah menjadi bagian yang mungkin tidak dapat lagi dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Semua orang membutuhkan adanya akses internet, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Dengan adanya internet, semua orang dapat mengakses informasi dengan mudah dari berbagai belahan dunia. Tidak hanya itu, dengan mudahnya untuk menggunakan internet pada saat ini, internet juga dapat digunakan sebagai media komunikasi, mengakses sosial media, hingga sebagai sarana pendidikan. Seiring dengan berkembang pesatnya kemajuan teknologi dan juga kemudahan untuk mendapatkan akses internet, penggunaan internet akan terus meningkat dan bahkan menjadi sebuah alat komunikasi yang dibutuhkan untuk kehidupan sehari-hari (APJII, 2014).

Berdasarkan survey yang telah dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pengguna internet di Indonesia meningkat dengan signifikan. Pada periode 2019-2020 pada kuartal II didapatkan hasil bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia menyentuh 73,7% dari populasi atau sama dengan 196.7000.000 pengguna internet, meningkat 8,9% dari survey yang dilakukan pada tahun 2018. Dengan jumlah yang sebesar itu membuat Indonesia menduduki peringkat kelima sebagai negara dengan jumlah pengguna internet terbanyak di dunia (katadata.co.id, 2019). Selanjutnya, menurut APJII (2017) jika berdasarkan dengan usia, penggunaan internet terbanyak adalah pada usia 18 sampai 34 tahun dan penetrasi penggunaan internet yang terbanyak berdasarkan dengan pendidikan adalah

pada jenjang pendidikan sarjana yang berarti mahasiswa adalah yang terbanyak dalam menggunakan internet di Indonesia.

Penggunaan internet terbanyak pada jenjang sarjana bukan tanpa alasan. Sejak World Health Organization (WHO) mendeklarasikan adanya pandemi Coronavirus Disease (COVID-19) yang disebabkan oleh virus Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2 (SARS-CoV-2) pada tanggal 11 Maret 2020, mengharuskan sistem pembelajaran dilakukan secara jarak jauh. Kemendikbud pada 20 Mei 2020 mengumumkan bahwa kegiatan belajar mengajar harus dilakukan dari rumah yang berarti kegiatan belajar mengajar yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka dialihkan menjadi jarak jauh yang menggunakan internet sebagai kebutuhan utama dalam kegiatan belajar-mengajar (Loviana & Baskara, 2019).

Menurut Palla 2012 (dalam Sucipto & Purnamasari, 2020)), menggunakan internet sebagai salah satu hal yang utama dalam kegiatan belajar mengajar adalah sesuatu hal yang wajar dan merupakan hal yang positif. Ditambah dengan kondisi yang ada pada saat ini dimana semua hal didalam dunia pendidikan diharuskan untuk dilakukan secara online yang sudah menjadi kebutuhan utama bagi mahasiswa maupun dosen. Internet tersebut dapat berguna untuk lembaga pendidikan seperti untuk menyebarkan informasi yang relevan dengan lembaga pendidikan kepada orang-orang, penerimaan mahasiswa baru dan pengadministrasi arsip yang semuanya dapat dilakukan secara *online*. Selain itu, menurut Andini (2020) internet dalam pembelajaran secara daring dapat juga digunakan sebagai penyediaan bahan ajar yang sifatnya mandiri, dosen dan mahasiswa mampu mengakses kapanpun sistem proses belajar mengajar yang dapat di kelola dengan baik oleh teknologi. Seperti: pengumpulan tugas, pemberian tugas, mengabsen dengan melalui aplikasi dan lain sebagainya yang berarti segala proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan juga efisien. Namun, dibalik kemudahan dan kepraktisan semua itu tentunya sistem pembelajaran secara daring tersebut memiliki dampak negatif juga. Menurut survei yang dilakukan oleh Anam & Pratomo (2019) pada 30 mahasiswa, semua mahasiswa yang menjadi subjek pernah bermain handphone ketika aktivitas pembelajaran di kelas sedang dilakukan. Mereka membuka handphone tersebut untuk membuka hal

yang tidak relevan dengan kegiatan belajar. Selain itu, Wang, Chen, & Liang (dalam Anam & Pratomo, 2019) juga melakukan penelitian yang hasilnya adalah 64% mahasiswa mengakses sosial media ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Perilaku yang sering dilakukan oleh mahasiswa tersebut ketika sedang dalam kegiatan belajar mengajar dapat disebut juga dengan *cyberloafing*.

Menurut Lim dkk. 2002 (Durak, 2020)), *cyberloafing* adalah kegiatan seseorang untuk mengakses internet ketika dalam jam kerja untuk kepentingan pribadi yang tidak berhubungan dengan pekerjaannya yang dalam hal ini adalah mahasiswa yang mengakses internet ketika kegiatan belajar. *Cyberloafing* didefinisikan sebagai penggunaan Internet dan alat teknologi informasi di lingkungan kerja/sekolah oleh individu untuk tujuan pribadi selama jam kerja/sekolah (O'Neill, Hambley, & Chatellier 2014, dalam Durak H. Y., 2020). Sesuai dengan penjelasan dari Kalayci (dalam Özcan et al., 2017) yang mengatakan bahwa *cyberloafing* dalam bidang pendidikan merupakan tindakan dari seorang mahasiswa ketika mahasiswa tersebut menggunakan internet untuk kepentingan pribadinya yang tidak relevan dengan kegiatan belajar yang sedang berlangsung. Contoh dari perilaku *cyberloafing* yang banyak dilakukan oleh mahasiswa ketika sedang dalam kegiatan belajar mengajar tersebut antara lain adalah browsing jejaring sosial, berita, olahraga, Youtube, game online, dan belanja online (Cinar & Karcioğlu, 2015; dalam Mashal, 2020).

Menurut Blanchard & Henle (2008) secara empiris terdapat dua bentuk utama yang membedakan perilaku *cyberloafing*, yaitu minor *cyberloafing* dan serious *cyberloafing*. Dalam taksonomi mereka, bentuk dari minor *cyberloafing* adalah terdiri dari perilaku yang masih dalam batas wajar seperti halnya mengirim atau menerima e-mail saat pembelajaran, browsing tentang hal yang tidak berhubungan dengan akademik, saling berkiriman pesan (chating), membaca berita, menggunakan sosial media, online shop, dan lain sebagainya., sedangkan serious *cyberloafing* sendiri mencakup perilaku yang memiliki resiko yang tinggi bahkan berpotensi ilegal seperti mengakses situs porno, bermain game online, ikut dalam perjudian online, pembajakan, pencurian, dan lain sebagainya. Sedangkan perilaku *cyberloafing* dapat

dibedakan juga berdasarkan dengan kriteria yang dibagi menjadi empat macam yaitu perilaku perkembangan (development behaviour), perilaku pemulihan (recovery behaviour), perilaku menyimpang (deviant behaviour), dan perilaku kecanduan (addiction behaviour) (Anugrah dan Margaretha, 2013; dalam Pratama & Satwika, 2022). Kegiatan-kegiatan tersebut yang sering kali dilakukan oleh mahasiswa ketika sedang dalam kegiatan belajar mengajar.

Karena perilaku *cyberloafing* ini merupakan perilaku dimana mahasiswa menggunakan internet untuk kepentingan pribadi yang tidak relevan dengan kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung (Gerow et al., 2010) maka tentunya akan ada dampak dari perilaku tersebut terhadap akademik dari mahasiswa tersebut. Beberapa penelitian telah dilakukan mengenai dampak-dampak yang ditimbulkan dari perilaku *cyberloafing* ini. Penggunaan media sosial secara berlebihan dapat berdampak terhadap berkurangnya keterlibatan siswa ketika sedang dalam proses belajar mengajar, selain itu juga perilaku tersebut dapat menimbulkan gejala depresi, yang pada akhirnya akan berdampak juga pada penurunan di akademik pada individu tersebut (Fitriyani et al., 2020). Perilaku *cyberloafing* yang terlalu lama juga berdampak pada akademik mahasiswa dan juga kesejahteraan mahasiswa secara garis besa (Meier et al., 2016). Selain itu menurut Ravizza, Hambrick, & Fenn (2014) menyatakan bahwa dampak negatif perilaku *cyberloafing* yaitu dapat menurunkan performa belajar pada mahasiswa tersebut. Perilaku *cyberloafing* terlalu lama juga dapat merusak akademis pada mahasiswa serta kesejahteraan mahasiswa secara keseluruhan (Meier, Rinecke, & Meltzer, 2016). Lalu pada jangka panjang yang akan ditimbulkan dari perilaku *cyberloafing* ini yaitu dapat akan beresiko untuk menimbulkan *smartphone addiction* pada mahasiswa (Gökçearsan, Mumcu, Haslamani, & Cevik, 2016). Hal ini berarti bahwa perilaku *cyberloafing* yang berlebihan oleh siswa secara negatif baik secara akademik maupun secara kondisi psikologis. Kemungkinan terburuk adalah mahasiswa akan mengabaikan sepenuhnya terhadap materi kuliah di kelas pada saat jam perkuliahan sehingga atau mahasiswa tidak memperhatikan materi yang disampaikan baik dari dosen ataupun teman kelompok yang sedang presentasi dan justru akan menyebabkan capaian belajarnya

akan menurun. Jika dikaitkan dengan kondisi sekarang yaitu saat PJJ saat ini yang dimana mahasiswa akan selalu terhubung dengan internet selama proses pembelajarannya dan diketahui bahwa tidak adanya kontrol secara langsung dan satu persatu karena terhambatnya oleh jarak, maka tidak adanya jaminan mahasiswa akan memperhatikan materi pada saat pembelajaran sedang berlangsung (Firman & Rahayu, 2020). Maka mahasiswa akan cenderung terdistraksi saat pembelajaran dan akan melakukan pengaksesan internet yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran atau perilaku *cyberloafing* (Pambudi dkk., 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh (Anam & Pratomo, 2019) menunjukkan bahwa adanya perilaku *cyberloafing* yang dilakukan oleh mahasiswa dimana hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dari 42 mahasiswa, 50% mahasiswa melakukan tingkat *cyberloafing* tingkat rendah dan 50% tinggi. Lalu, penelitian lain terkait dengan perilaku *cyberloafing* juga dilakukan oleh kepada 277 mahasiswa aktif yang sedang mengikuti pembelajaran secara online memiliki hasil yaitu terdapat 8,5% mahasiswa melakukan *cyberloafing* tingkat rendah, 85% sedang, dan 8,5% tinggi. Selanjutnya, berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti terhadap 50 mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta angkatan 2018, 2019, 2020, dan 2021 mengenai perilaku *cyberloafing* yang dimana hasil dari studi pendahuluan tersebut menunjukkan hasil bahwa mahasiswa-mahasiswa yang menjadi responden tersebut melakukan tindakan *cyberloafing* saat proses perkuliahan berlangsung dengan frekuensi sering. Pada studi pendahuluan yang saya lakukan tersebut saya menemukan bahwa perilaku *cyberloafing* yang dilakukan tersebut mencakup aspek-aspek dari *cyberloafing* yaitu yang pertama adalah aspek *sharing* seperti, membuka sosial media *instagram* dan *twitter* dan *chattingan* dengan teman. Lalu, yang kedua adalah aspek *shopping* dimana dalam aspek ini perilaku yang muncul adalah berbelanja melalui sosial media ataupun *e-commerce*. Selanjutnya, yang ketiga adalah aspek *real-time updating* yang mencakup menggunakan sosial media untuk berkomentar terhadap isu-isu terkini di sosial media. Lalu, yang keempat adalah aspek *accessing online content* yang mencakup mengakses situs-situs streaming video atau audio secara online. Terakhir, adalah aspek *gaming/use of technology* yang

mencakup mengakses game online. Seluruh perilaku yang dijelaskan diatas itu muncul atau memang dilakukan oleh mahasiswa-mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang menjadi subjek dari studi pendahuluan. (Penambahan penjelasan studi pre elementary untuk fenomena)

Dari beberapa penelitian yang telah dicantumkan diatas dan dilihat juga dari studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa masih tingginya perilaku *cyberloafing* ini pada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang sedang dalam proses belajar mengajar.

Terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam melakukan *cyberloafing*. Menurut Ozler & Polat (2012) perilaku *cyberloafing* pada individu ini dapat muncul karena dipengaruhi oleh faktor individual, situasi, dan faktor organisasi. Faktor individual ini sendiri meliputi persepsi, regulasi diri, kontrol diri, sikap, trait kepribadian, kebiasaan, kecanduan internet, dan niat. Faktor situasi meliputi keadaan yang terdapat di tempat kerja atau pembelajaran didalam sebuah pendidikan seperti adanya pengawasan, peraturan, dan sanksi yang berlaku. Lalu, faktor organisasi meliputi pembatasan akses internet, konsekuensi, dukungan pemimpin, persepsi mengenai norma *cyberloafing*, komitmen dan karakteristik pekerjaan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Blanchard dan Henle (2008) yaitu salah satu faktor yang mendorong seorang individu dalam melakukan tindak *cyberloafing* adalah untuk menghindari tugas dan memilih berselancar di dunia internet dan menjelajahi hal yang lebih disenangi di internet. Dengan demikian peneliti ingin berfokus kepada salah satu dari faktor individual yaitu trait kepribadian.

Salah satu faktor yang cukup penting dan sangat mempengaruhi dari seorang individu melakukan *cyberloafing* adalah trait kepribadian (Abidin, Hasnan, dan Bajuri, 2014). Kepribadian merupakan karakteristik seseorang dengan menunjukkan kecenderungan identitas melalui pemikiran, emosi, dan perilaku yang merupakan produk interaksi antara pengaruh genetik dan lingkungan (Wibowo, 2017; dalam Wiastuti et al., 2019). Selanjutnya, Feist & Feist, 2011 (dalam Atikah & Hariyadi, 2019) mendefinisikan bahwa kepribadian merupakan sebuah karakteristik yang melekat pada diri seseorang yang cenderung permanen dan memberikan, baik

konsistensi maupun individualitas pada perilaku seseorang sehingga kepribadian dapat membedakan antara individu satu dengan individu yang lain. Sejalan dengan Feist, Mastuti 2005 (dalam Atikah & Haryadi, 2019) mendefinisikan kepribadian sebagai sebuah karakter yang terdapat pada seorang individu yang bersifat permanen, bertahan, yang mempengaruhi individu terhadap lingkungannya. Donellan et al. 2008 (dalam Wiastuti, Lestari, & Triana 2019) mencetuskan teori *big five personality features* sebagai tipe kepribadian yang dapat mempengaruhi *cyberloafing*.

Salah satu teori tentang *big five personality* adalah teori yang dikembangkan oleh Mcrae & Costa yang mengemukakan bahwa terdapat lima bentuk kepribadian yang disebut dengan *big five personality* yang dimana lima bentuk kepribadian tersebut yang menjadi dasar perilaku individu (Timothy, 2000). Lima bentuk kepribadian yang dimaksud tersebut terdiri dari *extraversion*, *agreeableness*, *conscientiousness*, *neuroticism*, dan *openness to experience*. Jadi, *big five personality* dapat digambarkan dengan suatu taksonomi kepribadian yang tersusun menggunakan pendekatan *lexical*. Hal tersebut memiliki arti bahwa seorang individu dapat digambarkan menggunakan satu istilah yang terdapat pada setiap bahasa (Ramdhani, 2012).

Bentuk dari kepribadian didalam teori yang dikembangkan oleh Mcrae & Costa dikelompokkan menjadi 5 dimensi dimana *extraversion* adalah kepribadian yang berkaitan kecenderungan untuk mudah beradaptasi dengan dunia sosial dan material (Jia & Jia, 2015), *agreeableness* yang memiliki kecenderungan untuk mampu terlibat didalam sebuah kelompok (Abidin et al., 2014), *conscientiousness* yang berkaitan dengan memiliki kecenderungan sebagai individu yang berhati-hati, memiliki intuisi, dan berfokus pada tugas dan tujuannya (Jia, Jia, & Karau 2013), *neuroticism* yang berkaitan dengan memiliki kecenderungan yang memiliki emosi negatif, seperti rasa cemas dan tidak nyaman (Titisari, 2014), lalu yang terakhir adalah *openness to experience* yang berkaitan dengan kecenderungan dimana seorang individu memiliki ketertarikan yang mendalam terhadap bidang-bidang tertentu (Ghufron & Risnawita, 2017).

Bentuk-bentuk dari trait kepribadian *big five personality* tersebut memiliki pengaruh yang cukup signifikan dengan perilaku *cyberloafing*. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan beberapa penelitian-penelitian yang sudah dilakukan. Penelitian pertama dilakukan oleh Hussain, Memon, & Ali (2021) menghasilkan bahwa penelitian ini signifikan dan berkorelasi kuat satu sama lain. Sifat kepribadian neurotisisme, *extraversion*, dan *openness to experience* memiliki pengaruh yang cukup signifikan pada perilaku *cyberloafing*. *neuroticism* 16,5%, *Extraversion* 51,6%, dan *openness to experience* 81,5%. Sedangkan sifat kepribadian *conscientiousness* 32,7% dan *Agreeableness* 18,1% memiliki pengaruh dalam menghambat perilaku *cyberloafing*. Penelitian kedua dilakukan oleh Marzuki et al. (2021) menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara ciri-ciri kepribadian dengan aktivitas *cyberloafing*. Dari 96 responden dalam survei, 22 responden (22,9%) aktif dalam aktivitas *cyberloafing* di organisasi. Sisanya 74 responden (77,1%) merupakan mereka yang masih menggunakan fasilitas internet secara minimal dan sesuai persyaratan resmi. Pada penelitian ini *Extraversion*, *Agreeableness*, *Conscientiousness*, dan *Openness to experience* tidak berpengaruh pada *cyberloafing*. Hanya *neuroticism* yang berpengaruh pada *Cyberloafing*. Penelitian ketiga dilakukan oleh Melek Tan & Mahmut Demir (2018) menghasilkan bahwa ciri-ciri kepribadian karyawan memiliki efek yang berbeda terhadap perilaku *cyberloafing*. Sifat kepribadian *extraversion* dari karyawan mempengaruhi perilaku *cyberloafing* untuk tujuan sosial, Sifat kepribadian *openness to experience* karyawan mempengaruhi perilaku *cyberloafing* untuk tujuan pembelajaran, Sifat kepribadian *conscientiousness* karyawan mempengaruhi perilaku *cyberloafing* yang tidak teratur, Sifat kepribadian *agreeableness* karyawan tidak mempengaruhi perilaku belajar *cyberloafing*, Sifat kepribadian *neuroticism* karyawan tidak mempengaruhi mempelajari perilaku *cyberloafing*.

Dari beberapa hasil penelitian yang sudah dijabarkan di atas mengenai *cyberloafing* dan juga *big five personality*, peneliti merasa tertarik untuk meneliti tentang pengaruh *big five personality* terhadap *cyberloafing* pada mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta. Selain adanya fenomena *cyberloafing* yang ada pada



mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta, alasan lain mengapa penelitian ini perlu dilakukan adalah karena masih terdapat beberapa gap penelitian yang ada pada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Gap penelitian tersebut terkait dengan dimensi-dimensi yang ada pada variabel *big five personality* yang memiliki pengaruh yang berbeda terhadap variabel *cyberloafing* pada setiap penelitian. Selain itu juga belum ada penelitian terkait dengan fenomena *cyberloafing* di Universitas Negeri Jakarta.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah dijelaskan, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta?
2. Bagaimana gambaran trait kepribadian *Big five personality* pada mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta?
3. Apakah terdapat pengaruh antara trait kepribadian *Big five personality* dengan perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta?

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi dan hanya memfokuskan pada variabel *Big five personality* dan variabel perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh trait kepribadian *openness to experience* terhadap perilaku *cyberloafing* pada Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta?

2. Apakah terdapat pengaruh trait kepribadian *conscientiousness* terhadap perilaku *cyberloafing* pada Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta?
3. Apakah terdapat pengaruh trait kepribadian *extraversion* terhadap perilaku *cyberloafing* pada Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta?
4. Apakah terdapat pengaruh trait kepribadian *agreeableness* terhadap perilaku *cyberloafing* pada Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta?
5. Apakah terdapat pengaruh trait kepribadian *neuroticism* terhadap perilaku *cyberloafing* pada Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui:

1. Apakah terdapat pengaruh dari trait Kepribadian *Neuroticism* terhadap perilaku *cyberloafing* mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta.
2. Apakah terdapat pengaruh dari trait Kepribadian *Extraversion* terhadap perilaku *cyberloafing* mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta.
3. Apakah terdapat pengaruh dari trait Kepribadian *Openness to experience* terhadap perilaku *cyberloafing* mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta.
4. Apakah terdapat pengaruh dari trait Kepribadian *Agreeableness* terhadap perilaku *cyberloafing* mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta..
5. Apakah terdapat pengaruh dari trait Kepribadian *Conscientiousness* terhadap perilaku *cyberloafing* mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi pengembangan dan kajian ilmu psikologi, khususnya pada bidang psikologi pendidikan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan untuk mengembangkan penelitian-penelitian selanjutnya mengenai *Big five personality* dan perilaku *cyberloafing*.

### 1.6.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memberikan informasi kepada para pembaca mengenai perilaku *cyberloafing*. Serta, penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memahami perilaku *cyberloafing*.



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*