

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan teknologi di era digital saat ini telah menghasilkan sejumlah perubahan yang signifikan. Perubahan tersebut mencakup perkembangan teknologi itu sendiri dan juga mempengaruhi perilaku manusia sebagai respons terhadap kemajuan teknologi. Salah satu perubahan paling mencolok terjadi akibat adanya *smartphone*. *Smartphone* atau telepon pintar, merupakan perangkat telepon genggam yang dilengkapi dengan sistem operasi dengan fungsi tidak hanya terbatas pada pengiriman pesan singkat (sms) dan panggilan telepon. Penggunaan teknologi, khususnya *smartphone*, telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan lingkungannya. *Smartphone* tidak hanya menjadi alat komunikasi konvensional, melainkan juga berfungsi sebagai perangkat serbaguna dengan berbagai aplikasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu. Perubahan ini mencakup aspek perilaku manusia dalam menggunakan teknologi untuk berkomunikasi, mencari hiburan, dan bahkan memfasilitasi pembelajaran (Anggraeni & Hendrizal, 2018). Sebagai hasilnya, manusia telah menyesuaikan perilakunya untuk lebih terlibat dan bergantung pada *smartphone* dalam berbagai aktivitas sehari-hari.

Penggunaan *smartphone* dalam dunia pendidikan dimanfaatkan oleh siswa sebagai proses belajar membuat siswa menjadi semakin dekat dan interaktif dengan *smartphone*. Terdapat beberapa perilaku yang menunjukkan kedekatan

antara siswa dengan *smartphone* yaitu siswa yang cenderung terlibat dalam aktivitas digital, seperti menggunakan media sosial, bermain game daring, atau mengonsumsi konten hiburan, yang dapat mempengaruhi stabilitas emosional mereka. Interaksi sosial yang sebelumnya lebih sering terjadi di antara teman sekelas atau keluarga, kini sering kali beralih ke dunia digital. Sehingga siswa yang menggunakan *smartphone* selama proses belajar tentunya memiliki tantangan. Salah satunya fokus belajar siswa dapat terganggu oleh *smartphone*, karena distraksi dari notifikasi, pesan, atau konten digital dapat mengganggu konsentrasi mereka selama proses pembelajaran yang dikenal dengan perilaku *cyberslacking*.

Cyberslacking pertama kali muncul sebagai istilah dan konsep yang dikenal pada era dimana teknologi informasi dan internet menjadi semakin meluas dalam kehidupan sehari-hari yaitu tepatnya pada era digital. Istilah ini merujuk pada perilaku individu yang menggunakan perangkat digital, seperti *smartphone* untuk mengalihkan perhatian mereka dari tugas atau pekerjaan yang seharusnya sedang dikerjakan. Sebelumnya, istilah serupa yang berkaitan dengan dunia kerja dikenal sebagai "*cyberloafing*". *Cyberloafing* merujuk pada kecenderungan karyawan untuk menggunakan waktu kerja dan sumber daya perusahaan untuk aktivitas yang tidak berkaitan dengan pekerjaan mereka, terutama dengan menggunakan internet. Seiring dengan perkembangan teknologi dan kepopuleran penggunaan *smartphone*, perilaku serupa juga mulai muncul di kalangan siswa dan individu di luar lingkungan kerja formal.

Cyberslacking menjadi semakin signifikan dengan peningkatan aksesibilitas internet dan perangkat digital. Notifikasi, pesan, dan konten digital yang mudah diakses dapat menjadi distraksi signifikan, mengakibatkan gangguan fokus dan produktivitas. Fenomena ini mencerminkan perubahan perilaku manusia dalam menghadapi teknologi digital dan bagaimana teknologi tersebut dapat mempengaruhi cara kita bekerja dan belajar.

Dalam penelitian ini, peneliti membahas tentang penggunaan *smartphone* di dunia pendidikan dan memilih siswa kelas VII SMP sebagai subjek karena mereka berada pada usia transisi dari anak-anak menuju remaja yang masih rentan dipengaruhi. Siswa SMP termasuk dalam kategori remaja dengan rentang usia 12 tahun hingga 15 tahun. Pada usia tersebut siswa sedang gencarnya menggunakan *smartphone* tetapi kurang mampu mengendalikan dirinya. Siswa dinilai lebih mengutamakan menggunakan *smartphone* untuk bersosial media dan bermain *game online*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Doni, 2017), yang menyatakan bahwa siswa yang menggunakan *smartphone* lebih sering untuk mencari hiburan dibandingkan belajar. Siswa lebih sering menggunakan *smartphone* untuk melepas kebosanan dan kejenuhan setelah belajar yang tanpa disadari menjadi sebuah aktivitas yang dilakukan secara terus-menerus sampai melalaikan tugas dan kewajibannya.

Lebih lanjut, peneliti memilih SMP Negeri 18 Jakarta sebagai lokasi penelitian karena peneliti telah melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) dengan mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII dan cukup mengenal lingkungannya. Hampir seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 18

Jakarta memiliki *smartphone* pribadi dan membawanya ke sekolah untuk proses belajar dan komunikasi dengan orang tua setelah pulang sekolah. SMP Negeri 18 Jakarta sendiri memiliki aturan dalam penggunaan *smartphone*. Siswa diperbolehkan membawa *smartphone* untuk kebutuhan pembelajaran dan apabila tidak digunakan untuk pembelajaran dapat disimpan melalui wali kelas. Selain itu, siswa juga menggunakan *smartphone* bukan hanya di sekolah saja, melainkan ketika di rumah pun memang sudah diberikan kebebasan untuk mengakses dan menggunakannya bahkan sejak sekolah dasar.

Pada era dimana teknologi informasi menjadi bagian tak terpisahkan dari rutinitas, kita dihadapkan pada realitas bahwa penggunaan teknologi tidak selalu sejalan dengan produktivitas dan tujuan utama penggunaannya. Ketika kita sibuk dengan kegiatan online yang tidak terkait dengan pelajaran, seperti main game atau membuka situs yang tidak berkaitan, itu disebut *cyberslacking*. Jadi, *cyberslacking* sebenarnya adalah hal yang membuat kita tidak fokus belajar. Bayangkan, ketika seharusnya mendengarkan penjelasan guru atau mengerjakan tugas, kita malah terpecah perhatian oleh kegiatan online yang tidak perlu. Akibatnya, kita bisa kesulitan memahami pelajaran dan menunda nunda mengerjakan tugas yang bisa berpengaruh pada kemampuan untuk belajar dengan baik.

Cyberslacking menjadi perhatian karena dapat merusak hasil akademis siswa. Oleh karena itu, penting untuk memahami bahwa perilaku yang terlihat kecil sekalipun dapat memberikan kontribusi pada gangguan selama proses belajar siswa. Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan, peneliti memutuskan untuk

melakukan penelitian lebih lanjut terkait: Perilaku *Cyberslacking* Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 18 Jakarta. Penelitian tentang *cyberslacking* di dunia pendidikan terutama tingkat SMP masih sangat minim. Padahal siswa SMP yang terbilang masih di bawah umur sudah memiliki *smartphone* pribadi dan menggunakannya untuk pembelajaran. Lebih lanjut peneliti akan mendeskripsikan tentang perilaku *cyberslacking* dan faktor apa yang menyebabkan perilaku tersebut dapat terjadi pada siswa.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti memberikan batasan agar penelitian terarah dan fokus terhadap permasalahan. Adapun batasan masalah yang akan dibahas yaitu Perilaku *Cyberslacking* Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 18 Jakarta.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan menjadi beberapa masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Bagaimana perilaku *cyberslacking* pada siswa kelas VII SMP Negeri 18 Jakarta selama proses belajar?
2. Mengapa perilaku *cyberslacking* dapat terjadi pada siswa kelas VII SMP Negeri 18 Jakarta yang dilihat dari faktor penyebabnya?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan perbandingan untuk penelitian selanjutnya. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan tambahan informasi dan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan dan dapat membantu serta mengkaji permasalahan dalam bidang Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, terutama yang berkaitan dengan perilaku *cyberslacking*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang perilaku *cyberslacking* dan faktor-faktor yang membuat siswa melakukan kegiatan *cyberslacking* agar dapat melakukan perannya dengan baik saat proses pembelajaran menggunakan *smartphone*. Sehingga siswa tidak mengakses atau membuka hal lain diluar pembelajaran yang membuatnya menjadi pelaku *cyberslacking*.