

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memfasilitasi individu dalam mendapatkan pengetahuan atau menyampaikan pesan kepada khalayak yang lebih luas. Situasi ini memengaruhi banyak bidang seperti ekonomi, politik, pendidikan, dan sains. Di satu sisi, individu harus mampu terus mengikuti perkembangan dan perubahan dari teknologi (Gezgin & Sarsar, 2020). Penggunaan teknologi internet untuk hiburan dan komunikasi (penggunaan jejaring sosial, *video call*, mengirim email, menonton video, dan bermain gim) serta inovasi dari aplikasi seluler dan berbagai peluang yang disediakan oleh teknologi seluler telah menyebabkan peningkatan dalam jumlah pengguna internet dan waktu yang dihabiskan di internet setiap hari (Akgün, 2020).

Pada tahun 2023, terungkap bahwa sekitar 67% populasi dunia merupakan pengguna internet (Petrosyan, 2024) dan rasio akses internet di Indonesia sekitar 78,19% dengan 34,40% penggunanya berusia antara 12 tahun hingga 27 tahun (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2024). Baik peningkatan penggunaan internet maupun perkembangan teknologi seluler telah menyebabkan munculnya konsep-konsep baru dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu konsep-konsep baru

dari penggunaan internet yakni *cyberloafing* dan *cyberslacking* (Alanoglu & Karabatak, 2021).

Cyberloafing merupakan fenomena *modern* yang mewakili sisi gelap dari penggunaan teknologi khususnya internet. Istilah ini telah dirujuk dalam literatur yang masih ada, menggunakan terminologi yang berbeda seperti *cyberslacking*, *cyberdeviance*, dan *cyberbludging* (Wu et al., 2018). Secara umum, *cyberloafing* merupakan penggunaan internet dan teknologi selama jam kerja untuk tujuan pribadi atau non-organisasi (Alanoglu & Karabatak, 2021).

Peningkatan penggunaan teknologi, seperti pengenalan teknologi ke dalam lingkungan pendidikan serta telepon cerdas menjadi lebih mudah diakses, telah menyebabkan perilaku *cyberloafing* di bidang pendidikan. Pendidikan menyadari *cyberloafing* sebagai penggunaan internet dan teknologi untuk tujuan non-akademik oleh siswa dan guru selama kegiatan belajar mengajar. Dalam pendidikan, perilaku *cyberloafing* biasanya untuk hiburan misalnya mengobrol, memeriksa email, belanja *online*, media sosial, menonton video, dan aktivitas internet lainnya di luar kelas (Alyahya & Alqahtani, 2022).

Pada hakikatnya, perilaku *cyberloafing* dapat menghilangkan rasa bosan selama jam kerja serta selama belajar. Namun, *cyberloafing* juga dapat menyebabkan siswa kehilangan fokus pada pembelajaran dan juga dapat mengurangi produktivitas (Mihelič et al., 2023). Untuk memperkuat fenomena terkait perilaku *cyberloafing* yang terjadi di lapangan, peneliti

melakukan pra-riset melalui angket *Google Form* dengan jumlah responden sebanyak 34 siswa, dengan hasil pra-riset dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Persentase Perilaku Cyberloafing Siswa SMK Negeri 8 Jakarta

Pernyataan	Jawaban		
	Setuju	Netral	Tidak Setuju
Saya dapat bermain <i>handphone</i> sambil menyelesaikan tugas-tugas dari guru	53%	29%	18%
Membuka situs media sosial saat kelas berlangsung memperlambat saya dalam memahami materi yang diterangkan oleh guru	79%	15%	6%
Saya tidak terpengaruh oleh teman yang mengakses media sosial pada saat kelas berlangsung	44%	29%	26%
Saya sering berbalas pesan (<i>chatting</i>) dengan teman saat kelas berlangsung	47%	26%	26%

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2024).

Berdasarkan hasil pra-riset yang dilakukan peneliti seperti yang tertera pada Tabel 1.1, menunjukkan 53% siswa mengakui bahwa mereka dapat bermain *handphone* sambil menyelesaikan tugas-tugas dari guru. Hal ini menunjukkan bahwa mereka menggunakan *handphone* untuk kegiatan yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran, sesuai dengan Tabel 1.1 bahwa 26% dari mereka mengakui terpengaruh apabila melihat temannya mengakses media sosial dan 47% dari mereka melakukan komunikasi *daring* atau *chatting*.

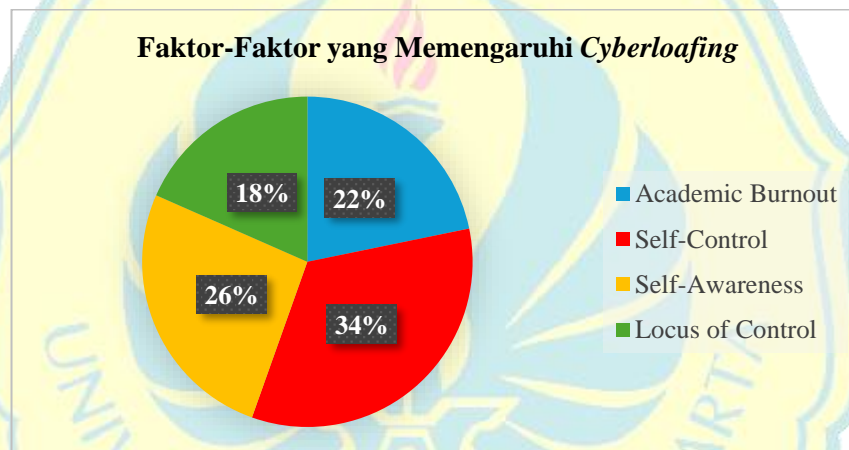
Ozler & Polat (2012), mengatakan bahwa perilaku *cyberloafing* dipengaruhi oleh beberapa faktor individu. Faktor individu yang memengaruhi perilaku *cyberloafing* mencakup persepsi dan sikap karyawan terhadap internet, kebiasaan, faktor demografi, dan kepribadian individu (*traits*). Kepribadian individu itu sendiri seperti rasa malu, kesepian, *self-*

control, *self-esteem*, dan *locus of control* yang dapat memengaruhi bentuk penggunaan internet individu (Marumpe et al., 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian Rivkin et al. (2018), menunjukkan bahwa individu yang memiliki tingkat *self-control* yang rendah akan mengalami kesulitan dalam mengatur diri sendiri dan memiliki kecenderungan berperilaku *cyberloafing* lebih tinggi. Pangalila et al. (2024), juga mengemukakan *self-control* berperan dalam menekan perilaku *cyberloafing* pada pegawai.

Perilaku *cyberloafing* juga memiliki keterikatan dengan *self-awareness*. *Self-awareness* merupakan kondisi individu dapat menyadari kelebihan dan kekurangannya serta dapat fokus mewujudkan kepentingannya (Rachmah et al., 2021). Hal ini didukung oleh penelitian Paramita & Primanita (2023), menunjukkan adanya kontribusi antara *self-awareness* dan *cyberloafing*. Hal ini juga di dukung penelitian Shintia & Taufik (2019), menunjukkan bahwa semakin tinggi *self-awareness* maka semakin rendah perilaku *cyberloafing* pada PNS dan begitu juga sebaliknya.

Willems et al. (2019), menunjukkan beberapa faktor yang memengaruhi perilaku *cyberloafing* seperti metode pembelajaran tidak interaktif, suasana kelas membosankan, dan pengaruh teman sebaya. Faktor-faktor tersebut dapat menyebabkan kejenuhan belajar pada individu khususnya peserta didik. Kejenuhan belajar atau *academic burnout* merupakan kondisi lelah secara fisik dan emosional individu, sehingga kurang termotivasi untuk belajar yang menyebabkan penurunan prestasi belajar (Setiyowati et al., 2021). Furqaan et al. (2023), mengungkapkan bahwa semakin tinggi kejenuhan belajar

mahasiswa, maka semakin tinggi juga tingkat perilaku *cyberloafing* yang dilakukan mahasiswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Sani & Suhana (2022), menyatakan bahwa *burnout* berpengaruh positif terhadap perilaku *cyberloafing*. Untuk mengetahui permasalahan mengenai perilaku *cyberloafing* pada siswa di SMK Negeri 8 Jakarta, peneliti melakukan pra-riset kepada siswa. Adapun hasil pra-riset mengenai faktor-faktor yang memengaruhi perilaku *cyberloafing* pada siswa Manajemen Perkantoran di SMKN 8 Jakarta dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Faktor Perilaku Cyberloafing

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2024).

Pada Gambar 1.1 hasil pra-riset yang telah dilakukan peneliti kepada 34 responden, menunjukkan tiga faktor teratas yang memicu siswa berperilaku *cyberloafing* adalah *self-control*, *self-awareness*, dan *academic burnout*. Maka dari itu, peneliti menggunakan ketiga variabel tersebut untuk mengetahui pengaruhnya terhadap perilaku *cyberloafing*. Hasil pra-riset ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pranitasari et al. (2023), terhadap 300 mahasiswa jurusan Manajemen di Perguruan Tinggi

Swasta Jakarta Timur dan ditemukan bahwa adanya pengaruh antara *self-control*, *self-awareness*, dan kejenuhan belajar secara bersama-sama atau simultan terhadap perilaku *cyberloafing*.

Penelitian ini dilakukan pada masa endemi, dimana sebelumnya siswa mengalami metode pembelajaran jarak jauh atau *daring*. Masih adanya kebiasaan dalam penggunaan handphone atau laptop selama pembelajaran dapat meningkatkan potensi perilaku *cyberloafing* pada siswa karena adanya hambatan seperti kejenuhan dalam belajar, dan distraksi dalam belajar. Hal inilah yang menjadi kebaruan dalam penelitian ini. Penelitian ini tidaklah sama dengan penelitian terdahulu, perbedaannya terletak pada lokasi penelitian dan subjek yang diukur dalam penelitian.

Berdasarkan latar belakang permasalahan, fenomena, dan permasalahan yang muncul di lapangan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait “Pengaruh *Self-Control* dan *Self-Awareness* Terhadap Perilaku *Cyberloafing* pada Siswa SMKN 8 Jakarta dengan *Academic Burnout* sebagai Variabel Mediasi” sebagai subjek penelitian.

1.2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, maka pertanyaan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah *self-control* memiliki pengaruh secara langsung terhadap *academic burnout* siswa SMKN 8 Jakarta?
2. Apakah *self-awareness* memiliki pengaruh secara langsung terhadap *academic burnout* siswa SMKN 8 Jakarta?

3. Apakah *self-control* memiliki pengaruh secara langsung terhadap perilaku *cyberloafing* pada siswa SMKN 8 Jakarta?
4. Apakah *self-awareness* memiliki pengaruh secara langsung terhadap perilaku *cyberloafing* pada siswa SMKN 8 Jakarta?
5. Apakah *academic burnout* memiliki pengaruh secara langsung terhadap perilaku *cyberloafing* pada siswa SMKN 8 Jakarta?
6. Apakah pengaruh *self-control* terhadap perilaku *cyberloafing* pada siswa SMKN 8 Jakarta dimediasi oleh *academic burnout*?
7. Apakah pengaruh *self-awareness* terhadap perilaku *cyberloafing* pada siswa SMKN 8 Jakarta dimediasi oleh *academic burnout*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan pertanyaan terkait masalah penelitian di atas, maka tujuan dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh secara langsung tentang *self-control* terhadap *academic burnout* siswa SMKN 8 Jakarta.
2. Untuk mengetahui pengaruh secara langsung tentang *self-awareness* terhadap *academic burnout* siswa SMKN 8 Jakarta.
3. Untuk mengetahui pengaruh secara langsung tentang *self-control* terhadap perilaku *cyberloafing* siswa SMKN 8 Jakarta.
4. Untuk mengetahui pengaruh secara langsung tentang *self-awareness* terhadap perilaku *cyberloafing* siswa SMKN 8 Jakarta.
5. Untuk mengetahui pengaruh secara langsung tentang *academic burnout* terhadap perilaku *cyberloafing* siswa SMKN 8 Jakarta.

6. Untuk mengetahui pengaruh *self-control* terhadap perilaku *cyberloafing* pada siswa SMKN 8 Jakarta dimediasi oleh *academic burnout*.
7. Untuk mengetahui pengaruh *self-awareness* terhadap perilaku *cyberloafing* pada siswa SMKN 8 Jakarta dimediasi oleh *academic burnout*.

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1.4.1. Teoritis

1. Memberikan kontribusi pada aspek teoritis mengenai *self-control*, *self-awareness* *academic burnout* terhadap perilaku *cyberloafing* selama proses akademik pada siswa terutama siswa SMKN 8 Jakarta.
2. Memberikan gambaran mengenai perilaku *cyberloafing* selama proses akademik pada siswa sehingga membantu dalam perbaikan dengan menerapkan strategi *self-control*, *self-awareness* dan mengatasi *academic burnout*.
3. Sebagai acuan atau dasar pemikiran dan pertimbangan bagi penelitian yang akan dilakukan di masa mendatang yang berkaitan dengan *self-control*, *self-awareness*, *academic burnout*, dan perilaku *cyberloafing*.

1.4.2. Praktis

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan mengenai perilaku *cyberloafing* dalam dunia pendidikan. Penelitian ini juga diharapkan

memberikan sarana dan informasi untuk sekolah khususnya SMK Negeri 8 Jakarta serta memberikan bahan masukan bagi sekolah mengenai pentingnya konsep *self-control*, *self-awareness*, dan *academic burnout* kepada siswa, sehingga sekolah dapat memberikan kebijakan atau solusi yang efektif untuk mengatasi masalah perilaku *cyberloafing*.

2. Bagi Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Sebagai sarana informasi dan dokumentasi Fakultas Ekonomi dan Bisnis di Universitas Negeri Jakarta mengenai penelitian perilaku *cyberloafing* pada siswa khususnya siswa sekolah menengah kejuruan.

3. Bagi Penelitian Berikutnya

Penelitian ini diharapkan memperluas pengetahuan dan pemahaman peneliti mengenai permasalahan perilaku *cyberloafing* yang dialami siswa dalam kegiatan belajar mengajar, serta faktor-faktor yang memengaruhi fenomena tersebut. Serta sebagai sarana rujukan penelitian bagi peneliti selanjutnya di masa mendatang.