

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Perkembangan teknologi yang memasuki era serba canggih ini tak hanya membawa kemajuan bagi manusia, namun juga membawa kemajuan bagi teknologi. Manusia makin gencar dalam mengembangkan teknologi guna menunjang seluruh kebutuhan manusia. Perkembangan ini seperti *Smartphone*, *Laptop*, *Tablet*, *Smart TV* dan tak tertinggal yaitu internet. Menurut Allan (2005) Internet secara umum dapat diartikan sebagai kumpulan jaringan komputer yang saling berhubungan antara satu sama lain yang berbasis protokol komunikasi dengan istilah *Internet Protocol* dan *Transmission Control Protocol*.

Baru-baru ini jumlah pengguna internet di Indonesia bahkan dunia mengalami lonjakan dari waktu-kewaktu. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Kemp (2022) hingga awal tahun 2022 pengguna internet didunia telah mencapai 4,95 miliar jiwa. Sedangkan hasil survei yang telah dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa kenaikan pengguna internet di Indonesia pada 2020 mengalami kenaikan 25,5 juta pengguna atau sebesar 8,9% dibanding dengan tahun 2019. Data internetworldstats mengemukakan bahwa pengguna internet di Indonesia memiliki jumlah sebanyak 212,35 juta pengguna per Maret 2021. Berdasarkan hasil survei tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan manusia akan internet terus meningkat. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan Comcast (2020) yang melaporkan terdapat

kenaikan *traffic* atau volume lalu lintas internet sebanyak 32% sepanjang 2020 sebelum pandemi.

Satuan Tugas Penanganan Covid-19 menyatakan bahwa *World Health Organization* (WHO) telah menetapkan dunia memasuki keadaan darurat global pada 9 Maret 2020. Hal tersebut akhirnya berdampak pada keberlangsungan kehidupan manusia, yang tentu saja mempengaruhi aktivitas sehari-hari seperti *event-event* ditunda hingga ditiadakan, pemberlakuan *social-distancing*, lalu perubahan pada sistem kegiatan belajar mengajar yang tadinya *work from school* (WFS) atau tatap muka secara langsung menjadi *work from home* (WFH) atau daring.

Pada kondisi pandemi Covid-19 *Work From Home* (WFH) dan pembelajaran daring dianggap sebagai solusi untuk menjaga dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Hal tersebut tertuang dalam Surat Edaran dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tanggal 17 Maret 2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19. Sehingga sejak saat pandemi muncul, tenaga pendidikan dan mahasiswa dituntut untuk mampu menyesuaikan kegiatan belajar mengajar dengan kondisi ini.

Maulana & Hamidi (2020) sistem pembelajaran daring merupakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang dilakukan dengan metode jarak jauh yang menggunakan teknologi internet sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas akses bagi mahasiswa agar mendapatkan sistem pembelajaran yang baik dan berkualitas. Pembelajaran daring pada dasarnya dilaksanakan menggunakan dua metode yaitu

metode sinkron dan metode asinkron, metode sinkron ini dilaksanakan dengan cara tenaga pendidikan memfasilitasi modul atau materi pembelajaran yang dapat diakses mahasiswa meski berada di waktu dan tempat yang berbeda. Sedangkan metode asinkron dilaksanakan secara *real-time* dimana memungkinkan interaksi antara tenaga pendidikan dan mahasiswa dapat berkomunikasi dua arah (Firman, Sari & Firdaus, 2021).

Proses pembelajaran yang dilakukan secara daring lebih fleksibel serta mempermudah sehingga dapat mendorong kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif serta efisien. Hal itu dikarenakan pembelajaran daring memiliki kelebihan seperti jumlah peserta didik yang tidak dibatasi oleh wilayah dan waktu sehingga waktu proses pembelajaran lebih fleksibel selain itu pembelajaran daring juga lebih menghemat waktu perjalanan peserta didik (Manapa dkk, 2020). Molinda (dalam Abidin dkk, 2020) juga berpendapat bahwa pembelajaran *online* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang dapat digunakan dalam keadaan jarak jauh yang menggunakan teknologi digital, seperti internet, video maupun teknologi lain yang dapat diakses secara langsung dan tidak langsung.

Widodo dan Nursaptini (2020) mengemukakan bahwa teknologi lain yang dapat menunjang pembelajaran *e-learning* adalah audio, video, sosial media, tv, dan teknologi semacamnya. Disamping itu, berkembangnya teknologi informasi digital yang canggih telah terbentuk banyak alat dan aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran daring seperti aplikasi Zoom Meeting, Youtube, Google Meet, dan aplikasi-aplikasi serupa. Pembelajaran daring ini juga dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai website maupun aplikasi *conference* sebagai

penunjang kebutuhan pendidikan. Sistem pembelajaran seperti ini dapat menghubungkan antara peserta didik dengan penyedia layanan belajar secara *virtual* atau tetap dapat berkomunikasi, berkolaborasi dan berinteraksi meski berjauhan.

Dalam dunia pendidikan, internet telah berperan penting untuk menunjang pembelajaran pelajar terkhusus mahasiswa dari hulu hingga hilir. Melihat perkembangan dunia pendidikan yang semakin maju pula, dimana perkembangannya telah mengimplementasikan dunia *digitalisasi*. Pakpahan dan Fitriani (2020) Mengemukakan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara *online* (daring) atau yang biasa disebut dengan pembelajaran jarak jauh memiliki tujuan untuk memenuhi tingkat ukur pendidikan di Indonesia dengan memanfaatkan teknologi yang dihubungkan melalui internet menggunakan perangkat komputer antara tenaga pendidikan dan mahasiswa sehingga diharapkan dengan adopsi teknologi tersebut dapat mendukung berjalannya sistem pembelajaran yang baik.

Dalam keadaan seperti ini dapat memberikan sebuah gambaran mengenai kesenjangan dan literasi digital yang terjadi, sehingga dosen dan mahasiswa membutuhkan penyesuaian yang kuat agar dapat terampil dalam menjalankan sistem pembelajaran daring. Hal ini memaksa mahasiswa untuk terus beradaptasi dan mempelajari penggunaan internet yang tepat. Dengan adanya internet dapat membantu dunia pendidikan tetap berjalan secara kondusif seperti sistem komunikasi yang minim hambatan, *research* informasi lebih *up to date* dan mudah, hingga pembelajaran kapanpun dan dimanapun dapat dilakukan. Hal ini diperkuat oleh Setiyani (2010) yang menunjukkan secara umum internet bisa membantu

mahasiswa untuk mendapatkan akses dari berbagai macam referensi, literatur yang berupa artikel kajian ilmiah maupun berupa jurnal hasil penelitian terdahulu.

Perkembangan teknologi yang telah menjurus pada era digitalisasi juga berdampak pada sistem kegiatan belajar mengajar. Alhasil banyak lembaga-lembaga pendidikan yang menyediakan akses internet seperti *wireless Fidelity (Wi-Fi)* untuk meningkatkan produktivitas tenaga pendidik dan mahasiswa. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan Hendayana, dkk (2020) yaitu pemerintah juga ikut andil dalam pemberian fasilitas internet ini, seperti Ditjen Dikti dan perguruan tinggi yang turut berupaya mengurangi beban ekonomi mahasiswa untuk membeli biaya internet dengan memberikan subsidi kuota/pulsa, lalu upaya kerja sama dari berbagai provider melalui program tanggung jawab perusahaan. Hal tersebut dimaksudkan kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan secara fleksibel dimana saja.

Sistem daring ini didukung oleh perkembangan dunia digital dan teknologi yang canggih, sehingga belajar dapat dilakukan dirumah dengan menggunakan teknologi-teknologi yang memadai. Dengan sistem tersebut merupakan upaya untuk mengurangi mobilitas sehingga diharapkan dapat menghentikan penyebaran virus Covid-19. Puspitasari, dkk (2020) Pemanfaatan teknologi yang tersedia dengan tepat dapat meningkatkan proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) untuk lebih mumpuni sehingga akan berkualitas serta efektif, yaitu dapat dilakukan dengan membentuk sarana dan prasarana pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Perkembangan zaman yang canggih memberikan dampak positif terhadap dunia pendidikan. Dibalik dampak positif yang terjadi, dampak negatif juga berdampak terhadap pengetahuan dan pengembangan mahasiswa. Dimana teknologi itu sendiri memungkinkan mahasiswa akan dengan sengaja mengakses internet untuk kepentingan pribadi hingga lalai terhadap tugas maupun *virtual meet*. Prasad, Lim, dan Chen (2010) dalam penelitiannya menunjukkan adanya fenomena yang terjadi pada mahasiswa di perguruan tinggi yang mengakses internet milik kampus dengan alasan kepentingan pribadi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini banyak ditemukan dalam perkuliahan perguruan tinggi, mahasiswa mengakses internet maupun konten yang tidak berhubungan dengan perkuliahan yang sedang berjalan. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Yasar dan Yurdugul (2013) yang menyatakan bahwa terdapat adiksi perilaku *cyberloafing* di perguruan tinggi Negara Turki. Perilaku *cyberloafing* yang terjadi di perguruan tinggi tersebut berupa mengakses *game online*, mengakses twitter, membuka facebook, mengirim dan menerima pesan, serta aktivitas berinternet lain yang tidak berhubungan dengan materi pelajaran.

Hasil survei nasional yang dilaksanakan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (dalam Hutasoit, 2020) mengungkap bahwa sebagian besar mahasiswa merasa sistem perkuliahan yang dilakukan secara daring kurang efektif. Survei tersebut diikuti sebanyak 237.193 responden mahasiswa, berhasil menunjukkan 89,17% dari total responden merasa bahwa metode pembelajaran secara langsung lebih baik daripada metode pembelajaran daring.

Institut Pertanian Bogor (IPB) melaporkan pada Mei 2020 sebanyak 75,5% dari total 2340 responden mahasiswa dari berbagai Fakultas berpendapat bahwa tugas yang diberikan oleh dosen terkesan lebih banyak jika dibandingkan dengan pembelajaran secara langsung.

Hasil penelitian Kurniawan dan Nastasia (2018) berhasil menunjukkan mahasiswa yang menempuh pendidikan pascasarjana banyak menggunakan alat elektronik dalam aktivitas pembelajaran, dengan dukungan fasilitas akses internet dari kampus serta jam perkuliahan yang lama yaitu sejak pagi hingga sore hari dapat menjadi stimulus mahasiswa untuk cenderung mengakses media sosial seperti Instagram, twitter, facebook dan media sosial lain, selain itu mahasiswa juga bermain *game online* serta mengunduh musik dan video. Hasil selanjutnya dalam wawancara yang dilakukan oleh Kurniawan & Nastasia (2018) pada 4 mahasiswa pascasarjana menggambarkan bahwa narasumber sebenarnya sadar dengan kegiatan yang mereka lakukan seperti mengakses media sosial yang sifatnya pribadi dan tidak berkaitan dengan aktivitas perkuliahan sehingga mengganggu konsentrasi saat menerima ilmu pengetahuan.

Perilaku tersebut diperkuat lagi oleh Anam dan Pratomo (2019) dengan Studi pendahuluan melalui *vote* di sosial media Instagram dengan total responden 30 responden. Dalam hasil pendahuluan tersebut menunjukkan seluruh responden mengaku bahwa mereka pernah mengakses *handphone* (HP) saat aktivitas pembelajaran berlangsung. Selanjutnya hasil dikerucutkan kembali sehingga menunjukkan seluruh responden mengaku bahwa mereka berusaha mengakses

handphone (HP) dengan tujuan untuk sesuatu yang tidak berkaitan dengan aktivitas pembelajaran, yaitu *chatting*, belanja *online*, dan bermain game.

Peneliti melakukan wawancara pada 3 April 2022 terhadap 10 mahasiswa yang berkuliah daring yang didasarkan pada aspek-aspek *cyberloafing* yang dikemukakan oleh Akbulut, Dursun, Donmez, dan Sahin (2016). Wawancara tersebut menghasilkan 8 dari 10 mahasiswa berpotensi memiliki perilaku *cyberloafing* pada saat perkuliahan daring berlangsung. Sedangkan 2 mahasiswa mengaku karena ingin mendapat informasi lebih dari materi yang sedang dipaparkan.

Sebanyak 7 mahasiswa mengaku pernah menerima pesan, merespon pesan dan menyebarkan informasi melalui sosial media, hal ini menunjukkan mahasiswa memiliki aspek *sharing*. Sebanyak 8 mahasiswa mengaku pernah membuka aplikasi belanja *online* dan melakukan penawaran ketika perkuliahan sedang berjalan, hal ini menunjukkan mahasiswa memiliki aspek *shopping*. Sebanyak 6 mahasiswa mengaku pernah mencari informasi, mengunggah status atau menyukai unggahan orang lain ketika pembelajaran daring sedang berlangsung, hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki aspek *Real-time updating*. Sebanyak 8 mahasiswa mengaku pernah mengakses aplikasi lain selain aplikasi penunjang perkuliahan daring, aplikasi tersebut diantaranya Instagram, Whatsapp, Telegram, Youtube, Facebook, dan aplikasi yang berhubungan dengan Investasi, hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki aspek *Accessing online content*. 5 mahasiswa mengaku pernah bermain *game online* dan judi melalui aplikasi maupun website ketika pembelajaran daring sedang berlangsung, hal ini menunjukkan

bahwa mahasiswa memiliki aspek *Gaming/gambling*. 5 mahasiswa mengaku melakukan aktivitas tersebut demi kepentingan pribadi, 3 mahasiswa karena bosan dan jenuh dengan perkuliahan.

Dengan demikian, fenomena *cyberloafing* benar terjadi di lingkungan perkuliahan. Seharusnya mahasiswa mengikuti pembelajaran daring dengan baik dan menghindari perilaku *cyberloafing*, karena dengan melakukan *cyberloafing* akan berdampak kurang baik terhadap keberhasilan akademik mahasiswa (Tang & Austin, 2009). Hal itu diperkuat oleh Setiyani (2010) yang mengemukakan bahwa teknologi informasi digital dapat memberikan keleluasaan dan kemudahan untuk memperdalam ilmu pengetahuan. Internet bisa membantu mahasiswa dalam mengakses berbagai referensi dan literatur pengetahuan yang berupa artikel ilmiah maupun jurnal hasil penelitian.

Akbulut, Dursun, Donmez, dan Sahin (2016) menyatakan bahwa *cyberloafing* merupakan sesuatu yang bermasalah dalam tren teknologi baik di dunia kerja maupun di dunia pendidikan. *Cyberloafing* merupakan penggunaan waktu yang tidak produktif dimana seseorang mengakses internet baik melakukan akses di web maupun memeriksa *e-mail* kepentingan pribadi sehingga dinilai sebagai perilaku menyimpang (Lim & Teo, 2005). *Cyberloafing* dapat diukur menggunakan beberapa aspek. Akbulut, Dursun, Donmez, dan Sahin (2016) mengemukakan bahwa *cyberloafing* dapat diukur menggunakan aspek *sharing*, *shopping*, *real-time updating*, *accessing online content*, dan *gaming/gambling*. Ozler dan Polat (2012) mengutarakan bahwa *cyberloafing* memiliki faktor-faktor yang terdiri atas faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal dibagi menjadi dua

yaitu faktor organisasi dan situasional, sedangkan faktor internal dapat disebut sebagai faktor dalam diri individu.

Dari faktor yang dikemukakan oleh Ozler dan Polat (2012) didapatkan 3 pembagian faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberloafing* yaitu faktor individu, faktor organisasi dan faktor situasi. Dalam setiap faktor terbagi menjadi beberapa sub-faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberloafing* secara lebih rinci. Dari faktor individu terbagi menjadi persepsi dan sikap individu, kebiasaan individu, sifat pribadi dan demografi yang merupakan faktor internal yang mempengaruhi perilaku individu yang merupakan bagian dari faktor internal yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi perilaku *cyberloafing*. Sedangkan dari faktor organisasi terbagi menjadi fasilitas dari instansi yang memadai, norma-norma kerjasama, sikap kerja dan komitmen terhadap tugas yang dimiliki yang merupakan faktor eksternal. Selain itu, faktor situasi juga merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi perilaku *cyberloafing*.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut, peneliti memilih variabel bebas yang diambil dari faktor internal yaitu *academic burnout* yang merupakan persepsi dan sikap individu. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Gökçearsan, Uluçol, dan Şahin (2018) yang mampu menunjukkan bahwa *academic burnout* berdampak positif terhadap perilaku *cyberloafing*. Kemudian hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Hamrat, Hidayat, dan Sumantri (2019) juga menunjukkan bahwa *academic burnout* berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku *cyberloafing*.

Burnout yang terjadi di dalam bidang akademik atau dapat disebut dengan *academic burnout* merupakan suatu kondisi individu yang mengalami penurunan emosional, tidak memiliki motivasi dan komitmen yang muncul sebagai akibat dari stres secara emosional, sehingga akan mengalami rasa lelah secara fisik maupun mental dan juga muncul sinis terhadap orang lain (Maslach, Schaufeli, & Leiter, 2001). Schaufeli, dkk (2002) juga menyatakan bahwa *academic burnout* merupakan perasaan lelah yang disebabkan oleh berbagai tuntutan belajar, munculnya sikap sinis terhadap tugas-tugas pembelajaran, dan perasaan kurang mumpuni secara kompetensi sebagai mahasiswa. Cordes (1993) berpendapat bahwa *burnout* yang terjadi di setiap individu memiliki hubungan dengan permasalahan hubungan interpersonal yang mengalami kemunduran, serta perilaku negatif yang berkembang sehingga merusak individu tersebut. Heiman & Kariv (dalam Alfian, 2014) mengemukakan bahwa mahasiswa juga dituntut untuk memenuhi setiap tugas-tugas pembelajaran, materi perkuliahan yang semakin kompleks dan semakin sulit seiring dengan perkembangan waktu, beradaptasi dengan lingkungan kampus, dan tuntutan untuk mendapat standar pencapaian akademik. Menurut Maslach, Schaufeli, & Leiter (2001) *Burnout* terbagi dari dua faktor, yaitu: faktor situasional, faktor ini biasanya mengungkap ciri khas pekerjaan (keterampilan-keterampilan yang dimiliki, identitas dan arti tugas, serta umpan balik dan ekonomi), ciri khas jabatan, dan ciri khas organisasi; dan Faktor individual, dalam faktor ini dapat mengungkapkan ciri khas demografi (ras, usia, status perkawinan, jenis kelamin, dan latar belakang pendidikan), ciri khas kepribadian individu (kerendahan diri, ego

yang cenderung besar, kontrol emosi, *locus of control* eksternal dan internal, dan keyakinan pada kemampuan diri sendiri) dan sikap kerja.

Berdasarkan uraian latar belakang yang dijelaskan diatas, peneliti memiliki ketertarikan untuk meneliti mengenai hubungan antara *academic burnout* dengan perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa yang kuliah daring. Berdasarkan yang telah diuraikan diatas, peneliti mengajukan rumusan permasalahan : apakah ada hubungan antara *academic burnout* dengan perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa yang kuliah daring.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara *academic burnout* dengan Perilaku *Cyberloafing* pada mahasiswa yang kuliah daring.

2. Manfaat

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk pengembangan ilmu Psikologi khususnya Psikologi Pendidikan mengenai *academic burnout* dengan perilaku *cyberloafing* serta sebagai sumber referensi untuk penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber dasar bagi tenaga pendidik dan mahasiswa mengenai *academic Burnout* dengan *Perilaku Cyberloafing*. Sehingga nantinya dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi tenaga pendidik dan mahasiswa.