

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk sosial sehingga komunikasi merupakan hal yang pasti dilakukan setiap harinya. Menurut Edwin Emery dkk., (1965, dalam Muis, 2001: 3) berkomunikasi merupakan kebutuhan yang paling mendasar bagi setiap manusia melebihi kebutuhan fisik untuk makan dan berlindung dari panasnya matahari dan hawa dingin. Tanpa adanya komunikasi, manusia tidak dapat berinteraksi dengan sesamanya dan tidak akan berkembang. Fenomena inilah yang membuat komunikasi terus mengalami perubahan dan perkembangan (Zamroni, 2009: 209).

Teknologi komunikasi yang saat ini terus berkembang sangat pesat adalah teknologi *gadget*. Kecanggihan teknologi *gadget* seperti *smartphone*, tablet/iPad, dan laptop/notebook saat ini sangat melengkapi kebutuhan manusia akan media yang modern dan praktis. Dengan adanya fitur-fitur canggih didalamnya yang mampu mengunduh aplikasi-aplikasi, menerima informasi (data), mengakses internet serta kemudahan untuk dibawa karena memiliki ukuran yang lebih kecil (Oxford Dictionaries, n.d. para. 1). Sehingga tujuan dari penggunaan *gadget* pun bermacam-macam pula, seperti untuk SMS, melakukan video/*voice call*, mengakses internet, media sosial, menonton video, mendengarkan musik dan menghindari kebosanan (Smith, 2015, *U.S. Smartphone Use in 2015*: 1).

Berdasarkan hasil riset Google bersama TNS Australia mengenai penggunaan *smartphone* terhadap delapan negara yang salah satunya adalah Indonesia, ditemukan 50% pemilik *smartphone* di Indonesia menjadikan peranti itu sebagai peralatan telekomunikasi yang utama, termasuk

pengaksesan internet untuk media sosial, mengirim pesan dan aktivitas *googling* (Auliani, 2015, Mau Tahu Hasil Riset Google Soal Penggunaan “*Smartphone*” di Indonesia?, para. 1, 8). Adapun menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet mengalami peningkatan 34,9% dibandingkan pada tahun 2013, dengan pengguna mengakses internet menggunakan *smartphone* sebanyak 85%, mengakses via laptop 32%, mengakses via PC 14% dan mengakses via tablet 13%. Selain itu, berdasarkan riset APJII juga ditemukan 87,4% netizen mengakses internet untuk jejaring sosial, kemudian mencari info atau *browsing* dengan 68,7%, dan untuk *instant messaging* 59,9% (Ansyari & Haryanto, 2015, Riset: Masyarakat Indonesia Rajin Gunakan Jejaring Sosial, para. 3, 4, 6, 9).

Saat ini penggunaan *gadget* lebih banyak diasosiasikan untuk internet, dengan penggunaanya juga lebih banyak ditemukan pada generasi anak muda yang berusia 18-29 tahun (Smith, 2015, *U.S. Smartphone Use in 2015*: 1), atau yang lebih dikenal sebagai generasi Y. Generasi Y merupakan generasi pertama yang tumbuh berkembang di era digital, sehingga generasi ini lebih aktif dalam penggunaan dan lebih banyak pengetahuan terhadap kemajuan teknologi yang ada (Bryson, 2006, *Managing Information Services: A Transformational Approach*, 221). Akibatnya saat ini tak jarang ditemukan individu yang menggunakan *gadget* dimanapun dan kapanpun, khususnya dalam penelitian ini, yaitu di dunia pendidikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Duncan, Hoekstra & Wilcox mengenai *Digital Devices, Distraction and Student Performance* (2012: 4), ditemukan 75% mahasiswa menggunakan *smartphone* dan 25% mahasiswa menggunakan laptop selama kelas

berlangsung. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Campbell mengenai *Perception of Mobile Phones in College Classrooms* (2006: 288), yaitu mahasiswa yang berada pada usia 18-23 tahun merupakan pengguna yang lebih sering dalam menggunakan ponsel selama kelas berlangsung.

Menurut Morgan (2012, *The Pros & Cons of Cell Phone Usage in College*, para. 5-7) terdapat beberapa keunggulan penggunaan ponsel, khususnya bagi para mahasiswa di universitas, yaitu membantu supaya tetap terhubung dengan keluarga maupun teman, memfasilitasi mahasiswa di kelas dengan mempermudah pengaksesan informasi ketika berdiskusi secara kelompok dan pengaksesan data terhadap perpustakaan universitas dimanapun tanpa harus menunggu mengakses melalui komputer, serta membantu dalam proses perkuliahan untuk mempermudah mahasiswa untuk berinteraksi dengan dosen maupun pemberitahuan dari dosen terkait perkuliahan.

Adapun beberapa kekurangan dari penggunaan ponsel yaitu berdasarkan penelitian Lepp et al., mengenai *Cell Phone Use and Sedentary Activity of U.S. College Students* (2013: 8) ponsel lebih banyak diasosiasikan sebagai perangkat untuk sarana hiburan seperti media sosial, *browsing* internet, menonton video dan bermain *games*. Hasil tersebut juga didukung oleh penelitian Jumoke & Blessing mengenai *Mobile Phone Impact on Student Academic Performance* (2015: 366), yakni apabila penggunaan *smartphone* lebih banyak untuk sarana hiburan dibandingkan pendidikan pada mahasiswa, maka hal tersebut cenderung menyebabkan distraksi dalam proses akademik dan minimnya waktu yang dimiliki untuk belajar sehingga mahasiswa akan memperoleh nilai akademik yang buruk.

Sebagai perbandingan awal terhadap penelitian-penelitian diatas, peneliti melakukan studi pendahuluan terhadap mahasiswa di Universitas

Katolik Widya Mandala Surabaya (UKWMS) angkatan 2013-2015 sejumlah 254 orang mahasiswa pada Juni 2016. Ditemukan 244 mahasiswa menggunakan *gadget*-nya selama perkuliahan berlangsung, dan 10 mahasiswa tidak pernah menggunakan *gadget* selama perkuliahan berlangsung (lihat Diagram 1.1). Dengan 38% mahasiswa menyatakan menggunakan untuk keperluan akademik seperti mengakses internet untuk mencari informasi terkait perkuliahan dan 62% mahasiswa menggunakan untuk keperluan diluar akademik seperti sosial media, mengatasi kebosanan, bermain *games* dan *chatting* (lihat Diagram 1.2.). Perilaku penggunaan *gadget* yang tidak berkaitan dengan proses akademik pada mahasiswa juga dikenal sebagai perilaku *cyberloafing*.

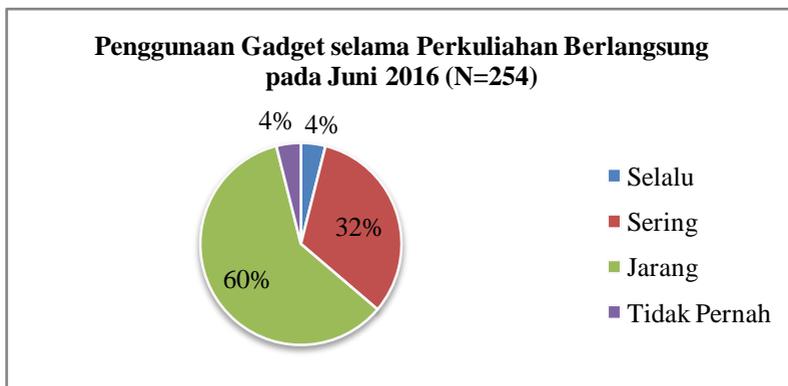


Diagram 1.1. Penggunaan *Gadget* selama Perkuliahan Berlangsung pada Juni 2016

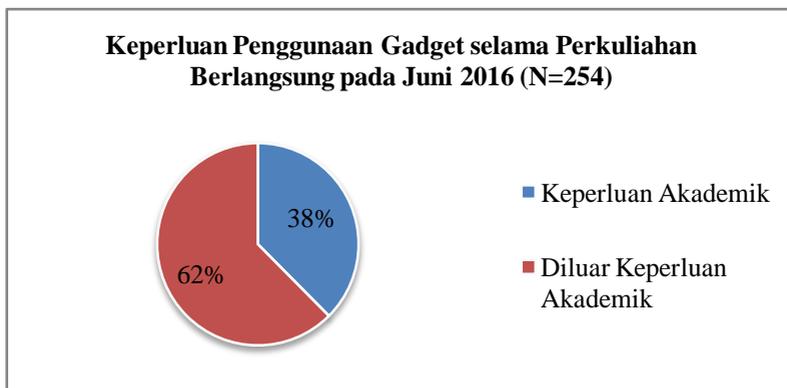


Diagram 1.2. Keperluan Penggunaan *Gadget* selama Perkuliahan  
Berlangsung pada Juni 2016

*Cyberloafing* merupakan keadaan saat individu secara sengaja menggunakan fasilitas teknologi internet yang disediakan maupun perangkat pribadi (*smartphone*, iPad) untuk keperluan pribadi yang tidak berhubungan dengan pekerjaan selama jam kerja (Henle & Kedharnath dalam buku *Encyclopedia of Cyber Behavior*, 2012: 561). Perilaku *cyberloafing* dapat berupa mengirim *e-mail* berupa lelucon terhadap teman, melakukan *online shopping*, bermain *games*, mengunduh musik, mengirim pesan singkat, dan mengakses internet yang tidak ada hubungannya dengan pekerjaan (Rogelberg, 2007: 146). Pada penelitian ini difokuskan pada mahasiswa menggunakan fasilitas internet yang tidak berhubungan dengan kegiatan akademik selama di kelas maupun selama belajar, contohnya penggunaan *smartphone* untuk hiburan seperti sosial media dan bermain *games*.

Menurut Prasad, Lim & Chen (2010, *Self Regulation, Individual Characteristics and Cyberloafing*: 1647) salah satu faktor penting penentu

terjadinya perilaku *cyberloafing* adalah *self regulation*. Individu yang tidak mampu untuk meregulasi dirinya maka akan memunculkan perilaku yang kontraproduktif. Selain itu, menurut Wei, Wang & Klausner dalam penelitiannya mengenai *Rethinking College Student's Self-Regulation and Sustained Attention* (2012: 14) apabila mahasiswa memiliki *self regulation* yang tinggi maka akan memberikan perhatian dan fokus selama kelas berlangsung sedangkan mahasiswa yang memiliki *self regulation* rendah akan cenderung aktif dengan ponselnya. Istilah *self regulation* yang berlangsung dalam setting belajar yaitu *self regulated learning*.

*Self regulated learning* (SRL) menurut Zimmerman & Schunk (2011: 1) sebagai proses saat peserta didik secara pribadi aktif dan mendorong kognisi, perilaku dan perasaannya secara sistematis dan berorientasi pada pencapaian tujuan belajarnya. SRL dianggap sebagai prediktor penting bagi motivasi akademik dan prestasi mahasiswa. Individu yang memiliki SRL akan bertanggung jawab untuk meregulasi perilaku dan lingkungan belajarnya, mengontrol lingkungan disekitarnya dalam hal membatasi distraksi yang mengganggu kegiatan belajarnya (Zimmerman, 1989: 330).

Berdasarkan hasil data awal terhadap mahasiswa angkatan 2015 UKWMS mengenai aspek-aspek dalam SRL yaitu terkait aspek *goal setting*, 61% mahasiswa belum melakukan perencanaan tujuan terhadap proses belajarnya. Selain itu terkait aspek *self monitoring*, 14% mahasiswa belum melakukan monitor diri terhadap usaha belajar yang diperoleh selama perkuliahan, kemudian aspek *self assessment*, 90% mahasiswa belum melakukan perkembangan usaha terhadap proses belajarnya yaitu dimana mahasiswa lebih memilih bermain HP dibandingkan me-review

materi perkuliahan dan aspek *strategy use*, 99% mahasiswa belum melakukan strategi yang efektif untuk proses belajarnya.

Dari hasil tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat mahasiswa yang belum meregulasi dirinya dalam belajar. Seharusnya setiap mahasiswa memiliki SRL terkait pentingnya dalam prestasi akademik yang akan diperoleh. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dengan berjudul Hubungan antara SRL dengan Prestasi Belajar Siswa Akselerasi (2014) dan Jannah dengan berjudul Hubungan SRL dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMK Informatika Bandung (2015) ditemukan bahwa semakin tinggi SRL maka semakin tinggi prestasi belajar yang dimiliki. Berdasarkan fenomena tersebut dan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Anugrah & Margaretha (2013) tentang Regulasi Diri dan Perilaku *Cyberloafing* Mahasiswa Universitas Kristen Maranatha dan Prasad, Lim & Chen (2010) tentang *Self Regulation, Individual Characteristics and Cyberloafing* ditemukan bahwa *self regulation* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perilaku *cyberloafing*. Maka pada penelitian ini, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai hubungan antara *cyberloafing* dan *self regulated learning* pada mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya angkatan 2013-2015.

## **1.2. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian menjelaskan batas-batas permasalahan yang akan diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini dikemukakan sebagai berikut:

- a. *Cyberloafing* dalam penelitian ini untuk melihat penggunaan internet yang tidak berhubungan dengan proses akademik pada

mahasiswa yang terdiri dari menggunakan untuk *browsing* dan *e-mailing*.

- b. *Self regulated learning* dalam penelitian ini untuk melihat seberapa tinggi ataupun rendah mahasiswa mampu meregulasi diri dalam belajarnya terkait dengan *motivation regulation, planning, effort regulation, attention focusing, task strategies, using additional resources*, dan *self-instruction*.
- c. Partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa UKWMS angkatan 2013-2015 yang terdiri dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Fakultas Farmasi, Fakultas Bisnis, Fakultas Teknik, Fakultas Teknologi Pertanian (FTP), Fakultas Psikologi, Fakultas Keperawatan, Fakultas Kedokteran, dan Fakultas Ilmu Komunikasi. Peneliti tidak menggunakan mahasiswa Fakultas Filsafat dikarenakan mahasiswa yang ada umumnya adalah frater sehingga tidak diperbolehkan untuk penggunaan *gadget* selama menempuh pendidikan.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan fenomena yang terdapat di latar belakang, maka rumusan masalah yang peneliti ajukan adalah “Apakah terdapat hubungan antara *self regulated learning* dan *cyberloafing* pada mahasiswa UKWMS angkatan 2013-2015?”

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat ada tidaknya hubungan antara *self regulated learning* dan *cyberloafing* pada mahasiswa UKWMS angkatan 2013-2015.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

### **a. Manfaat teoritik**

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai sumbangan referensi bagi ilmu Psikologi Klinis dan Psikologi Pendidikan mengenai *cyberloafing* dan *self regulated learning*.

### **b. Manfaat praktis**

#### **1. Manfaat bagi partisipan penelitian**

Hasil penelitian ini memberikan informasi bagi mahasiswa mengenai pentingnya tidak melakukan *cyberloafing* selama proses akademik dan pentingnya *self regulated learning* dalam proses belajar.

#### **2. Manfaat bagi Universitas**

Memberikan gambaran mengenai penggunaan internet selama proses akademik pada mahasiswa, sehingga diharapkan dapat membantu dalam melakukan perbaikan terhadap mahasiswa dengan menerapkan strategi *self regulated learning*.

#### **3. Manfaat bagi penelitian selanjutnya**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai dasar pemikiran untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan *cyberloafing* dan *self regulated learning*.