

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan terus berkembangnya teknologi serta kemudahan untuk mengakses internet, penggunaan internet terus mengalami peningkatan bahkan sekarang internet sudah menjadi alat komunikasi yang tak terhindarkan dalam kehidupan sehari-hari (Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia/APJII, 2021). Hal tersebut juga didukung dengan pendapat Maryono dan Istiana (2019:33), internet saat ini banyak berperan dalam kehidupan manusia dan kemajuan teknologi saat ini mendukung pula peran tersebut sehingga teknologi komputer dan internet dimanfaatkan dalam berbagai bidang seperti mengerjakan tugas sekolah atau perkuliahan, belajar, mengatur keuangan keluarga, mendengarkan musik, menonton video, dan menikmati permainan.

Menurut APJII (2023) jumlah penggunaan internet terbesar berdasarkan usia jatuh pada usia 18 sampai 34 tahun sedangkan penetrasi penggunaan internet berdasarkan pendidikan terbesar adalah pada jenjang pendidikan sarjana. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa merupakan tingkat tertinggi dalam mengakses internet. Oleh karena itu perkembangan internet yang begitu pesat mau tidak mau juga berdampak pada sektor pendidikan. Karena mahasiswa sangat terbantu dengan segala kemudahan yang disediakan di dalam internet, dengan internet mahasiswa dapat mencari informasi dengan mudah, mencari referensi, mengerjakan tugas, mencari *e-book*, mencari jurnal penelitian, dan lain

sebagainya. Bahkan sesekali waktu proses pembelajaran antara dosen dengan mahasiswa pun dilakukan melalui akses internet atau biasa disebut *e-learning*, hal itu bisa dilakukan menggunakan berbagai aplikasi misal *WhatsApp Group*, *Google Class Room*, *Zoom*, *Teleconverence (Video Converence)* dan masih banyak lagi aplikasi yang begitu memanjakan proses belajar tanpa harus adanya tatap muka secara langsung. Dengan tersedianya internet pada saat ini diharapkan mahasiswa mampu menggunakan internet untuk mencari informasi yang berhubungan dengan perkuliahan. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan internet ini juga memiliki dampak yang buruk apabila disalahgunakan oleh penggunanya, yaitu timbulnya perilaku *cyberloafing* di lingkungan perkuliahan.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menyebarkan kuesioner (angket) kepada 32 orang mahasiswa pendidikan bisnis stambuk 2023 fakultas ekonomi universitas negeri medan. Pada variabel perilaku *cyberloafing* diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 1.1
Data Observasi Awal Variabel Y (*Cyberloafing*)

No	Pernyataan	Ya	Persentase	Tidak	Persentase
1	Saya memiliki dorongan kuat untuk tidak mengakses internet saat pembelajaran berlangsung	11	34.4%	21	65.6%
2	Saya bisa menjawab pertanyaan dosen/teman pada saat presentasi tanpa bantuan dari internet	15	46.9%	17	53.1%
3	Saya lebih gemar menggunakan buku fisik daripada <i>e-book</i>	12	37.5%	20	62.5%
4	Saya sengaja melakukan aktivitas yang tidak berhubungan dengan perkuliahan saat mengakses internet	20	62.5%	12	37.5%

Sumber: Data Observasi Awal Peneliti Pada Mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2023
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan (2023)

Berdasarkan Tabel 1.1, dapat dilihat bahwa pelaksanaan sebagian besar mahasiswa masih memiliki perilaku *cyberloafing* pada saat melaksanakan proses belajar mengajar berlangsung. Dikarenakan, beberapa dari mahasiswa tersebut masih melakukan aktivitas yang berhubungan dengan mengakses internet. Hal ini juga dapat dilihat dari mahasiswa yang masih menjawab pertanyaan dari dosen atau teman menggunakan bantuan internet bahkan mahasiswa juga lebih gemar menggunakan *e-book* yang diakses dari internet daripada menggunakan buku fisik.

Banyak faktor yang mendorong mengapa mahasiswa melakukan *cyberloafing*, O'Neill, dkk (2020: 155) mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberloafing* adalah faktor sosial lingkungan, sikap, dan faktor emosi. Kemudian adanya rasa bosan dan jenuh atau juga karena dorongan tekanan akademik seperti tugas yang banyak atau lelah karena harus melihat *smartphone* dalam waktu yang lama sehingga membuat mahasiswa merasa penat dan akhirnya memilih *cyberloafing* sebagai pelarian. Hal ini diperkuat dengan pendapat Blanchard dan Henle (2019: 1070) salah satu hal yang mendorong mahasiswa melakukan *cyberloafing* adalah untuk menghindari tugas dan memilih berselancar di dunia internet dan menjelajahi hal yang lebih disenangi di internet. Artinya seseorang yang mendapatkan tawaran hal yang disukai akan cenderung tidak ingin melewatkan kesempatan tersebut (Elgeka dan Ma, 2020).

Pada saat kegiatan perkuliahan berlangsung, penciptaan suasana kelas yang baik adalah peran utama dalam mempengaruhi berlangsungnya kegiatan

belajar dan perilaku di dalam kelas. Jadi suasana kelas yang dirasakan langsung atau tidak langsung berpengaruh pada aktifitas seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menyebarkan kuesioner (angket) kepada 32 orang mahasiswa Pendidikan Bisnis stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Pada variabel Suasana Kelas diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 1.2
Data Observasi Awal Variabel X₁ (Suasana Kelas)

No	Pernyataan	Ya	Persentase	Tidak	Persentase
1	Keterlibatan mahasiswa dalam diskusi kelas terlihat sangat antusias	10	31.2%	22	68.8%
2	Kondisi kelas terasa nyaman untuk melakukan proses belajar mengajar	17	53.1%	15	46.9%
3	Terdapat gangguan dari sesama mahasiswa pada saat proses belajar mengajar	12	37.5%	20	62.5%
4	Dosen mampu menciptakan suasana yang kondusif (tenang) pada saat perkuliahan didalam kelas	25	78.1%	7	21.9%

Sumber: Data Observasi Awal Peneliti Pada Mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2023 Fakultas Ekomomi Universitas Negeri Medan (2023)

Berdasarkan Tabel 1.2, dapat dilihat bahwa sebagian besar mahasiswa tidak antusias dalam diskusi di kelas. Dikarenakan, beberapa dari mahasiswa tersebut masih merasa kondisi kelas kurang nyaman dari beberapa aspek. Bahkan sesama mahasiswa masih mengganggu satu sama lain pada saat proses belajar mengajar. Namun dapat dilihat juga bahwa peran dosen di dalam kelas mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif dalam pembelajaran yang dibawakannya.

Faktor yang mempengaruhi perilaku suasana kelas adalah kondusif tidaknya mahasiswa ketika mengikuti perkuliahan dan interaksi sosial mahasiswa.

Meskipun ruang kelas bagus, tetapi sebagian mahasiswa ramai dalam mengikuti pembelajaran, maka materi yang diserap tidak akan maksimal. Begitu pula interaksi sosialnya, baik interaksi mahasiswa dengan dosen yang mengajar maupun interaksi mahasiswa dengan teman-temannya.

Suasana kelas ini juga menyebabkan terjadinya perbedaan kenyamanan belajar mahasiswa di kelas sehingga menyebabkan adanya perbedaan penyerapan materi yang diajarkan antara mahasiswa satu dengan mahasiswa yang lain. Bahkan hal tersebut dapat membuat mahasiswa enggan berpartisipasi terlalu aktif dalam proses pembelajaran dan menjadi faktor yang mempengaruhi mahasiswa terjadinya kejenuhan (*burnout*) belajar mahasiswa. (Slivar, 2021:22-23).

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menyebarkan kuesioner (angket) kepada 32 orang mahasiswa Pendidikan Bisnis stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Pada variabel Kejenuhan (*Burnout*) diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 1.3
Data Observasi Awal Variabel X₂ (Kejenuhan)

No	Pernyataan	Ya	Persentase	Tidak	Persentase
1	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas kuliah	14	43.8%	18	56.2%
2	Waktu pembelajaran terasa terlalu lama bagi saya	21	65.7%	11	34.3%
3	Saya merasa kelelahan ketika sedang Belajar	19	59.3%	13	40.7%
4	Saya lebih suka melakukan kegiatan lain daripada belajar	12	37.5%	20	62.5%

Sumber: Data Observasi Awal Peneliti Pada Mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2023 Fakultas Ekomomi Universitas Negeri Medan (2023)

Dari Tabel 1.3, dapat dilihat bahwa beberapa mahasiswa masih kurang termotivasi dalam menyelesaikan tugas-tugas kuliah. Dikarenakan, beberapa dari mahasiswa tersebut masih merasa bahwa waktu pembelajaran atau perkuliahan masih terlalu lama. Hal ini juga dapat dilihat dari mahasiswa yang masih merasa kelelahan pada saat belajar, bahkan lebih suka melakukan kegiatan lain daripada belajar.

Kejenuhan belajar terjadi akibat dari adanya tuntutan bagi mahasiswa untuk selalu mematuhi aturan tugas-tugas yang diembankan untuk mahasiswa. Kejenuhan belajar juga terjadi karena kegiatan yang selalu sama yang dikerjakan oleh mahasiswa disetiap harinya. Kejenuhan belajar ini akan sangat berdampak bagi mahasiswa untuk keberlangsungan pendidikannya.

Sedangkan Menurut Bimo Walgito (2019:6), kejenuhan belajar adalah jemu atau bosan. Kejenuhan belajar merupakan rentang waktu tertentu yang digunakan untuk belajar, namun tidak mendatangkan hasil yang maksimal.

Kejenuhan belajar yang dialami mahasiswa seperti rasa malas, letih, dan lamban dalam melakukan sesuatu yang sebelumnya pernah dilakukan dengan penuh semangat dan menggebu-gebu serta akibat maksimalnya terputus sama sekali dari kegiatan tersebut. Bahkan kejenuhan belajar merupakan suatu kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah yang amat sangat sehingga mengakibatkan timbulnya rasa enggan, lesu, tidak bersemangat melakukan aktivitas belajar. Hal tersebut pula yang saat ini memunculkan fenomena

membolos, melanggar tata tertib, kurangnya konsentrasi belajar, malas mengerjakan tugas, menyontek, bahkan malas kuliah.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menyebarkan kuesioner (angket) kepada 32 orang mahasiswa Pendidikan Bisnis stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Pada variabel Kontrol Diri diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 1.4
Data Observasi Awal Variabel X₃ (Kontrol Diri)

No	Pernyataan	Ya	Persentase	Tidak	Persentase
1	Saya dapat mengendalikan emosi saya selama menghadapi situasi sulit	14	43.8%	18	56.2%
2	Saya mampu menahan diri dari godaan/gangguan saat belajar	7	21.9%	25	78.1%
3	Saya cenderung mudah terdistraksi (tindakan mengalihkan perhatian) pada saat melakukan sesuatu	12	37.5%	20	62.5%
4	Saya dapat mengelola waktu saya dengan efisien saat menyelesaikan tugas	20	62.5%	12	37.5%

Sumber: Data Observasi Awal Peneliti Pada Mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan (2023)

Berdasarkan tabel 1.4, dapat dilihat bahwa sebagian besar mahasiswa masih tidak dapat mengendalikan emosi nya saat menghadapi situasi sulit. Hal ini juga dapat dilihat dari mahasiswa yang masih tidak mampu menahan godaan/gangguan saat belajar dan cenderung mudah teralihkannya pada saat melakukan sesuatu. Namun begitu sebagian besar mahasiswa masih mampu mengelola waktu secara efisien untuk menyelesaikan tugas nya dalam perkuliahan.

Ozler dan Polat (2019: 4) menyatakan kontrol diri merupakan salah satu faktor yang diduga menimbulkan perilaku *cyberloafing*. Sejalan dengan penelitian tersebut Sari dan Ratnaningsih (2018: 572) menyatakan salah satu faktor yang

menyebabkan *cyberloafing* adalah kontrol diri. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa dipengaruhi dari kontrol diri yang dimiliki oleh setiap mahasiswa, kontrol diri merupakan kecakapan individu dalam membaca situasi diri dan lingkungannya (Ghufron, 2019: 21-22) atau juga dapat diartikan sebagai kemampuan diri untuk mengendalikan serta mengelola perilaku sesuai dengan situasi dan kondisi dalam lingkungannya. Menurut Golfried dan Membaum (dalam Titisari, 2019:135) mengartikan kontrol diri sebagai kemampuan individu untuk mengatur, mengontrol, mengarahkan perilaku ke arah yang positif.

Kemampuan kontrol diri pada mahasiswa penting untuk mengarahkan mahasiswa itu sendiri ke arah yang positif, apabila mahasiswa tidak memiliki kontrol diri yang baik artinya mahasiswa tidak mampu mengarahkan dirinya sendiri ke arah perilaku yang positif maka akan berdampak terhadap mahasiswa tersebut berperilaku yang negatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Suasana Kelas, Kejenuhan (*Burnout*), dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku *Cyberloafing* Pada Mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti menentukan bahwasannya yang menjadi identifikasi masalahnya ialah sebagai berikut:

1. Masih terdapatnya perilaku *cyberloafing* selama perkuliahan pada mahasiswa Pendidikan Bisnis stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
2. Masih kurang terciptanya suasana kelas yang kondusif dan efisien sehingga menimbulkan perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Pendidikan Bisnis stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
3. Masih terdapatnya kejenuhan (*burnout*) belajar di dalam kelas sehingga menimbulkan perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Pendidikan Bisnis stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
4. Masih rendahnya kontrol diri sehingga menimbulkan perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Pendidikan Bisnis stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan diatas, maka peneliti membatasi masalah yang menjadi ruang lingkup dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Suasana kelas yang diteliti dalam penelitian ini adalah suasana kelas pada mahasiswa Pendidikan Bisnis stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
2. Kejenuhan (*burnout*) yang diteliti dalam penelitian ini adalah kejenuhan (*burnout*) pada mahasiswa Pendidikan Bisnis stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
3. Kontrol diri yang diteliti dalam penelitian ini adalah kontrol diri pada mahasiswa Pendidikan Bisnis stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
4. Perilaku *cyberloafing* yang diteliti dalam penelitian ini adalah perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Pendidikan Bisnis stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh suasana kelas terhadap perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Pendidikan Bisnis stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan?
2. Apakah terdapat pengaruh kejenuhan (*burnout*) terhadap perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Pendidikan Bisnis stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan?

3. Apakah terdapat pengaruh *kontrol diri* terhadap perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Pendidikan Bisnis stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan?
4. Apakah terdapat pengaruh antara suasana kelas, kejenuhan (*burnout*), dan kontrol diri pada mahasiswa Pendidikan Bisnis stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan?

1.5 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di sebutkan diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui pengaruh suasana kelas terhadap perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Pendidikan Bisnis stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
2. Untuk mengetahui pengaruh kejenuhan (*burnout*) terhadap perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Pendidikan Bisnis stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
3. Untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Pendidikan Bisnis stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
4. Untuk mengetahui pengaruh suasana kelas, kejenuhan (*burnout*), dan kontrol diri terhadap perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Pendidikan Bisnis stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian dapat bermanfaat bagi semua pihak, adapun manfaat penelitian ialah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, untuk mendapatkan pelajaran yang berharga serta pengalaman mengenai perilaku *cyberloafing* yang nyata hampir dilakukan oleh semua mahasiswa. Selanjutnya peneliti juga dapat menguji pengaruh suasana kelas, kejenuhan (*burnout*) dan kontrol diri terhadap perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa.
2. Bagi UNIMED, sebagai menambah literatur kepustakaan dibidang suasana kelas, kejenuhan (*burnout*), kontrol diri dan perilaku *cyberloafing*.
3. Bagi pembaca ataupun peneliti berikutnya, sebagai bahan masukan dan sumber referensi pengetahuan bagi penelitian berikutnya yang akan melakukan penelitian yang ada kaitannya dengan penelitian ini.