



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 3194-3208

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Perilaku *Cyber-Slacking* Pada Mahasiswa Di Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas

Putu Govinda Sai Ramawati<sup>1✉</sup>, Elly Yuliandari<sup>2</sup>

Universitas Surabaya

Email: [saigovinda2814@gmail.com](mailto:saigovinda2814@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dan memunculkan berbagai inovasi baru telah membawa perubahan pada dunia, tak terkecuali sektor pendidikan. Internet menjadi media pendukung yang memberikan manfaat sebagai penunjang informasi dalam proses pembelajaran, namun tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan internet dapat memberikan dampak negatif salah satunya munculnya perilaku *cyber-slacking*. Secara khusus *cyber-slacking* dikategorikan dalam beberapa aktivitas yakni *sharing*, *shopping*, *real time updating*, *accessing content online*, dan *gaming*. Penggunaan internet memang memberikan dampak yang positif, namun tidak dapat dipungkiri kehadiran internet dapat menjadi salah satu faktor penghambat proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengamati bagaimana perilaku *cyber-slacking* pada proses pembelajaran di kelas, pada mahasiswa, dan mendalami pengalaman mahasiswa yang telah diamati tersebut. Penelitian ini, menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa perilaku *cyber-slacking* didasari oleh kepentingan mendesak di luar pembelajaran dan kebutuhan yang mendukung proses belajar, seperti pemahaman materi. Selain itu, *cyber-slacking* juga digunakan sebagai upaya pengalihan suasana untuk meningkatkan kembali motivasi belajar yang menurun akibat kebosanan. Evaluasi individu terhadap perilaku ini didasarkan pada penilaian kognitif dan afektif, yang sejalan dengan aspek attitude dalam Theory of Planned Behavior (TPB), serta dukungan lingkungan yang mempengaruhi subjective norms. Meskipun terjadi perilaku *cyber-slacking*, kontrol diri yang baik pada subjek menghindarkan dampak negatif terhadap pembelajaran. Kesimpulannya, *cyber-slacking* tidak secara signifikan mengganggu proses belajar selama individu dapat mengendalikan durasi dan kepentingan penggunaan teknologi tersebut.

Kata Kunci: *Cyber-slacking*, *Mahasiswa*, *Pembelajaran*, *Kontrol Diri*

## Abstract

The development of increasingly sophisticated technology and the emergence of various new innovations has brought changes to the world, including the education sector. The internet is a supporting medium that provides benefits as supporting information in the learning process, but it cannot be denied that internet use can have negative impacts, one of which is the emergence of cyber-slacking behavior. Specifically, cyber-slacking is grouped into several activities, namely sharing, shopping, real-time updating, accessing online content, and playing games. Using the internet does have a positive impact, but it cannot be denied that the presence of the internet can be a factor in hampering the learning process. This research aims to observe how cyber-slacking behavior affects the learning process in the classroom, among students, and explore the experiences of the students who have been observed. This research uses qualitative methods. The research results show that cyber-slacking behavior is based on urgent interests outside of learning and needs that support the learning process, such as understanding the material. Apart from that, cyber-slacking is also used as a concentration effort to increase learning motivation which has decreased due to boredom. Individual evaluation of this behavior is based on cognitive and affective assessments, which are in line with the attitudinal aspects in the Theory of Planned Behavior (TPB), as well as environmental support that influences subjective norms. Even though cyber-slacking behavior occurs, good self-control on the subject avoids negative impacts on learning. In conclusion, cyber-slacking does not significantly interfere with the learning process as long as individuals can control the duration and importance of using the technology.

Keywords: *Cyber-slacking, Students, Learning, Self-Control*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dan memunculkan berbagai inovasi baru telah membawa perubahan pada dunia, tak terkecuali sektor pendidikan. Internet menjadi media pendukung yang memberikan manfaat sebagai penunjang informasi dalam proses pembelajaran, namun tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan internet dapat memberikan dampak negatif salah satunya munculnya perilaku *cyber-slacking*. *Cyber-slacking* merujuk pada perilaku mengakses internet yang dilakukan individu diluar dari konteks kegiatan yang sedang dilakukan (Nasir, Adetya, & Yuliana, 2023), dalam konteks ini adalah kegiatan mahasiswa saat berada di dalam kelas tidak difungsikan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas melainkan diluar dari konteks pembelajaran. Secara khusus *cyber-slacking* dikategorikan dalam beberapa aktivitas yakni *sharing*, *shopping*, *real time updating*, *accessing content online*, dan *gaming*. Perilaku *cyber-slacking* umumnya dilakukan melalui media pendukung seperti *smartphone* maupun laptop. Data penggunaan *smartphone* berdasarkan jenjang pendidikan di Indonesia

40.87% individu yang berada pada jenjang SD menggunakan *smartphone*, 59.89% jenjang SMP, 79.56% jenjang SMA, 93.02% jenjang Diploma/S1, dan 100% jenjang S3/S3 (Kominfo, 2017). Dari uraian data tersebut dapat disimpulkan bahwa semua individu yang berpartisipasi pada jenjang S2/S3 pengguna *smartphone*. Penggunaan laptop dalam proses pembelajaran umumnya banyak digunakan oleh pembelajar tingkat SMA hingga Mahasiswa Strata 1 hingga 3 (Alexandro & Situmorang, 2021).

Penggunaan perangkat seperti *smartphone* laptop dalam konteks pembelajaran dapat membantu siswa mengakses informasi dan sumber daya yang menunjang proses pembelajaran, sehingga dapat memperluas cakupan dan memberikan fleksibilitas (Singh & Samah, 2018). Menurut Ahmadi (1998, dalam Asmurti, Unde, & Rahamma, 2017) keberhasilan belajar dapat didukung dengan adanya penunjang yang memadai melalui media maupun alat bantu lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi mampu menjadi alat penunjang mahasiswa dalam berkesperimen dan mengeksplorasi ilmu sebanyak-banyaknya.

Penggunaan internet memang memberikan dampak yang positif, namun tidak dapat dipungkiri kehadiran internet dapat menjadi salah satu faktor penghambat proses pembelajaran. Sebuah penelitian mengungkapkan penggunaan internet di kelas cenderung digunakan untuk kepentingan diluar konteks pembelajaran (Tindell & Bohlander, 2012). Sejalan dengan penelitian tersebut sebuah temuan mengenai tujuan penggunaan internet di kalangan mahasiswa mengungkapkan 98.1% untuk berkomunikasi, 91.6% penggunaan sosial media, 89.1% mengunjungi situs lain (*browser, google*), dan 84.1% bermain *game online* (Ching & et al, 2015). Penelitian Soyemi & Soyemi (2020) tentang analisis gangguan di kelas pada perguruan tinggi ditemukan faktor yang paling banyak mengganggu proses pembelajaran baik pria dan wanita adalah penggunaan *smartphone* dengan persentase 100%. Suciati & Hidayah (2011) menemukan bahwa penggunaan laptop diluar konteks pembelajaran dianggap sebagai tindakan yang tidak etis, karena ketidakmampuan menghargai dosen maupun teman lainnya pada proses pembelajaran.

Hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan internet baik pada perangkat *smartphone* maupun laptop di kelas menciptakan perilaku menyimpang yang tidak berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas, istilah tersebut dikenal dengan *cyber-slacking*. Berdasarkan penjelasan diatas dan pemaparan beberapa data, penulis ingin melihat dan mengamati bagaimana perilaku *cyber-slacking* pada proses pembelajaran di kelas, pada mahasiswa, dan mendalami pengalaman mahasiswa yang

telah diamati tersebut.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini, menggunakan metode kualitatif. Subjek dalam penelitian ini berjumlah satu orang, yang mana teknik pengambilan subjek adalah *purposive sampling*, yang mengacu pada hasil pengamatan awal yang telah dilakukan diketahui bahwa subjek memunculkan beberapa indikator perilaku sesuai dengan perilaku amatan. Pengumpulan dalam penelitian ini dibantu oleh data observasi dan wawancara. Proses observasi ini menggunakan panduan metode *time sampling*, *event sampling frequency*, dan *behavior checklist*. Metode *time sampling* adalah metode yang dilakukan secara objektif dengan menggunakan pencatatan yang bersifat naratif yang dilakukan dengan pengamatan yang sudah ditentukan dalam jangka waktu dalam proses pengamatannya, kemudian *observer* akan mencatat perilaku yang muncul dari subjek. *Event sampling frequency* adalah kemungkinan perilaku yang muncul sangat sering terjadi pada subjek dan dalam jangka panjang yang telah ditentukan. Sedangkan *behavior checklist* adalah metode observasi yang mampu memberi keterangan mengenai muncul atau tidaknya suatu perilaku dengan memberikan tanda ( $\sqrt{\quad}$ ) jika perilaku yang muncul tersebut. Pengumpulan data jenis wawancara dalam penelitian ini menggunakan metode *semi-structure* yaitu teknik wawancara yang memiliki serangkaian pertanyaan yang telah ditentukan sebelumnya namun adanya pertanyaan lanjutan yang tidak disusun untuk menyelidiki informasi lebih lanjut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Observasi

Hasil pengamatan yang dilakukan selama 1 jam ditemukan indikasi perilaku *cyber-slacking* yang berarti terdapat penggunaan internet untuk keperluan non-akademik yang dilakukan oleh subjek. Berdasarkan 5 aspek *cyber-slacking* terdapat perilaku amatan yang tidak muncul yakni pada aspek *gaming*. Individu nampak memunculkan 4 aspek yakni *sharing*, *shopping*, *real-time updating*, dan *accessing online content* dan tidak nampak melakukan aspek *gaming* selama proses pengamatan. Aspek *sharing* terdiri dari 3 jenis perilaku amatan yakni membuka aplikasi jejaring sosial, *chatting*, dan memberikan komentar maupun *likes* pada sosial media. Pada proses pengamatan pertama subjek nampak membuka jejaring sosial sebanyak 7 kali, yang intensitasnya paling dominan pada 10 menit ke 5, sedangkan pada observasi ke dua tidak ada

peningkatan maupun penurunan jumlah perilaku, hanya saja intensitas dominannya kali ini ada pada 10 menit pertama. Perilaku *sharing* lainnya yang nampak yakni melakukan *chatting*, observasi pertama nampak sejumlah 19 kali dengan yang mana muncul pada 10 menit pertama hingga ke lima saja, sedangkan observasi kedua mengalami peningkatan sebanyak 21 total perilaku yang muncul di tiap pembagain waktu. Perilaku terakhir yakni memberikan komentar atau *likes*, pada observasi pertama dan kedua perilaku muncul hanya sebanyak 2 kali.

Aspek lainnya *shopping* terbagi menjadi 2 jenis perilaku yakni membuka aplikasi *ecommerce* dan melakukan transaksi. Selama proses observasi melakukan transaksi hanya muncul pada observasi pertama sebanyak 1 kali, dan membuka aplikasi muncul 3 kali di 10 menit ke 6 pada observasi pertama dan 2 kali pada observasi kedua. *Real-time updating* merujuk pada perilaku melakukan unggahan terkini pada laman apapun. Pada observasi pertama perilaku muncul sebanyak 4 kali, dan observasi kedua mengalami peningkatan sebanyak 6 kali, yang mana intensitas waktu kemunculannya sama-sama di menit awal pengamatan. Perilaku terakhir yang nampak adalah melakukan *browsing* pada aspek *accessing online content*. Perilaku ini menjadi salah satu perilaku yang dominan muncul setelah *sharing* dengan frekuensi pada observasi pertama sebanyak 12 kali, dan observasi kedua sebanyak 10 kali.

Berdasarkan pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa subjek selama proses pengamatan sama sekali tidak melakukan kegiatan bermain *game online*, namun pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran dalam durasi 1 jam dalam 2 kali proses pengamatan ditemukan indikasi *cyber-slacking* berdasarkan 4 dari 5 aspek yang ada dengan dominasi perilaku *chating*, *browsing*, dan membuka jejaring sosial.

#### Hasil Wawancara

Hasil wawancara yang dilakukan sebanyak 2 kali menghasilkan beberapa tema, yang kemudian dikelompokkan ke dalam 5 tema besar yang membahas bagaimana pengalaman partisipan terkait dengan perilaku *cyber-slacking* yang dilakukannya selama proses pembelajaran di kelas. Tema yang pertama yaitu orientasi pada kepentingan dan kebutuhan, tema ini secara spesifik memuat pernyataan subjek yang mengarah pada perspektif subjek tentang perilaku *cyber-slacking* yang muncul akibat adanya kepentingan baik dalam konteks pekerjaan maupun kegiatan organisasi yang cukup mendesak.

Tema kedua yakni pengalihan suasana, yang mana memuat pernyataan subjek yang mengarah pada perilaku lain yang dilakukannya ketika sedang ada pada situasi tertentu

sehingga dialihkan ke perilaku lainnya. Tema ketiga adalah penilaian terhadap perilaku. Tema keempat yaitu kontrol terhadap perilaku, yang mengarah pada pernyataan subjek mengenai batasan-batasan pada saat melakukan perilaku *cyber-slacking* baik dari durasi penggunaan, kesadaran, serta tujuan penggunaan. Tema terakhir yakni situasi yang mendukung, memuat pernyataan subjek yang membahas terkait bagaimana situasi di dalam kelas memengaruhi perilaku *cyber-slacking*.

## PEMBAHASAN

Pendalaman mengenai pengalaman subjek terkait perilaku *cybers-lacking* berdasarkan hasil wawancara menghasilkan beberapa tema yang kemudian disusun menjadi lima tema besar yang mencakup orientasi munculnya perilaku yang berdasar pada kepentingan dan kebutuhan, cara dalam pengalihan suasana ketika berada pada kondisi yang memungkinkan berdampak pada proses pembelajaran, penilaian mengenai pengalaman yang dialaminya, bentuk batasan akan perilaku *cyber-slacking*, hingga situasi-situasi yang mendukung terjadinya *cyber-slacking*. Mina (nama samaran) dalam menjalani kesehariannya memiliki beberapa aktivitas lain selain sebagai mahasiswa aktif, yakni individu yang terlibat aktif juga dalam organisasi diluar kampus, serta seorang wirausaha. Dalam menjalaninya diketahui ketika Mina sedang mengikuti proses pembelajaran di kelas, dua kegiatan lainnya juga dilakukan pada waktu bersamaan,

"„karna kalau kita kelas nih,,diluar jam kantor,,pelayanan dan orderan-orderan restoran itu jugak di luar jam kantor jadi tepat aja,, ituu,bareng sama kelas" (Mina, W1, 57-59)

Cara yang dilakukan untuk dapat berperan aktif pada dua aktivitas tersebut ketika sedang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi internet. Penggunaan internet diluar konteks pembelajaran di kenal dengan istilah *cyber-slacking* (Nasir, Adetya, & Yuliana, 2023). Berdasarkan teori *cyber-slacking* merujuk pada beberapa aspek yakni *sharing*, *shopping*, *real-time updating*, *acesing online content*, dan *gaming*. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan Mina nampak menunjukkan 4 aspek *cyber-slacking* dengan dominansi berada pada aspek *sharing* yaitu perilaku *chatting*. Pada proses *wawancara* secara langsung menyatakan bahwa *chatting* merupakan salah satu hal yang paling dominan di lakukan,

"„ tapi memang paling banyaknya di *chatting*" (Mina, W1, 154)

Komunikasi yang terjalin selama proses pembelajaran melalui *chatting* nampak paling dominan. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil pengamatan di lapangan, observasi pertama muncul 19 kali dan mengalami peningkatan pada observasi kedua

sebanyak 21 dalam 60 menit pengamatan. Berdasarkan pendalaman informasi, diketahui bahwa perilaku tersebut didasari oleh kepentingan tertentu.

*"sebenarnya kalau bukak WA itu terjadi karna suatu kebutuhan yang memang itu harus di respon dengan cepat,"* (Mina, W1, 50-51)

Pernyataan tersebut mengisyaratkan terdapat kepentingan selama *chatting* yang membutuhkan respon cepat, sehingga Mina memunculkan aktivitas tersebut. Selain proses komunikasi, orientasi terhadap kepentingan juga disebutkan Mina pada perilaku lain selain *chatting*,

*"perilaku lain,, itu misal seperti,, sesekali pernah bukak ,,ee shopee,, sama bukak instagram,, tapi itu jarang,, dan bukak itu pun karena ada satu kepentingan tertentu yang dikerjakan"* (Mina, W1, 75-77)

*",,kalok shopee itu biasanya untuk ngecek harga barang untuk pelayanan atau yang ditanyakan sama resto,,sedangkan instagram itu sesekali untuk ngecek orang lain aja sih,, sesekali untuk kepentingan pelayanan"* (Mina, W1, 75-77)

Perilaku lain yang berorientasi pada kepentingan sesuai dengan pernyataan tersebut yakni mengakses *ecommerce shopee*, dan sosial media *instagram*. Mengacu pada aspek *cyber-slacking* hal tersebut tergolong pada aspek *shopping* dengan perilaku mengakses situs *ecommerce* dan aspek *sharing* ,perilaku mengakses sosial media. Sesuai hasil pengamatan *shopping* muncul pada observasi pertama dan kedua dengan frekuensi yang cukup rendah yakni 2 dan 3, sedangkan mengakses sosial media nampak pada observasi 1 dan 2 sebanyak 7 kali. Kedua perilaku tersebut cenderung lebih rendah, dan sesuai dengan pernyataan Mina membuka sesekali & jarang.

Perilaku diatas dilakukan karena adanya kepentingan diluar konteks pembelajaran yang perlu dilakukan, dengan tujuan tidak memicu pengaruh yang memberikan kerugian baik pada pekerjaan maupun organisasi,

*"memberikan dampak,dalam artian kerjaan,,itu orangnya tidak dapat konfirmasi,, dia pesan barang atau tidak, itu dia itu akan carik penjual yang lain, tapi kalo untuk pelayanan pelayanan tidak langsung di respon berarti timeline kerjanya jadi mundur"* (Mina, W1, 223-225)

Selain berorientasi terhadap kepentingan, nampaknya perilaku *cyber-slacking* pada pengalaman Mina juga berorientasi pada kebutuhan selama proses pembelajaran,

*"itu di browsing biar bisa mengikuti penjelasan dosen"* (Mina, W1, 166)

*"tapi kalo misalnya browsing browsingnya ee,,membuka hak hal yang lain lah,,kayak Chat GPT,, karna ada beberapa penjelasan dosen itu yang kurang dipahami,,atau*

*bahasanya yang kurang dipahami,,itu yang browsing dulu untuk menjaga jaga misalnya nanti dosennya itu tanya, ato untuk melengkapi materi yang dikasi sama dosen"*(Mina, W2, 53-58)

Penggunaan teknologi dapat membantu individu memperluas cakupan pemahaman materi (Singh & Samah, 2018), dan mendukung kemudahan dalam proses pembelajaran (Sasmita, 2020). Pada pengalaman Mina, pemenuhan kebutuhan di lakukan dengan pemanfaatan fungsi teknologi salah satunya *Artificial Intelligence (AI) ChatGPT* untuk membantu memahami penjelasan dosen dan sebagai bahan apabila semisal dosen ingin melakukan konfirmasi materi. Sejalan dengan itu, berdasarkan hasil pengamatan *browsing* menjadi aktivitas dengan intensitas cukup sering muncul, pada observasi pertamac12 kali, dan observasi ke 2, 10 kali.

Selain melakukan *browsing*, dalam pengamatan Mina nampak memunculkan aspek *real-time updating*, pada observasi pertama 4 dan meningkat sebanyak 6 pada observasi kedua,

*"update,,ee update,, aku kan ada buat time table,,harian ada ngapain, time table oo,, tugas in dikumpulkan kapan,, jadi udah mulai ngecek bahan bahan tugasnya"* (Mina, W2, 241-243)

Pernyataan tersebut mengungkap bahwa *real-time updating* yang dilakukan sebagai bahan pengingat tugas-tugas yang berorientasi pada kebutuhan proses perkuliahan. Perilaku *cyber-slacking* yang nampak berdasarkan hasil wawancara diketahui tidak hanya berorientasi pada kepentingan dan kebutuhan saja, namun sebagai media pengalihan suasana ketika mengalami perasaan pada situasi yang mengganggu,

*"trigger utamanya sih pasti karna bosan atau kayak,,ohhh,, yang dijelaskan ini tidak ada kaitannya, jadi lebih ke eee,, apa untuk memicu supaya mood belajarnya ada lagi,, jadi sesekali liat sosmed terus sesekali fokus lagi melihat dosen menjelaskan"* (Mina, W2, 72-75)

*"kalo dampak positifnya itu,,ya itu tadi motivasi kecil kecil untuk semangat lagi belajar untuk suasana hatinya enak lagi,,"* (Mina, W2, 101-102)

Selama proses pembelajaran, menurut Mina ketika dosen tidak memberikan penjelasan terkait materi, cenderung membuatnya bosan, sehingga terjadi perubahan suasana. Penanganan dilakukan dengan sesekali mengakses sosial media, yang memberikan pengaruh langsung pada motivasi dan semangat belajar Mina. Situasi kelas yang cenderung monoton memicu adanya perasaan bosan, kurang semangat, dan minat belajar yang menurun, namun dengan penggunaan internet didalam kelas hal tersebut

dapat menambah motivasi siswa dalam belajar (Gustami, 2020).

Penggunaan internet dapat tergolong positif apabila individu mampu membedakan konteks penggunaan, dan fungsi sesuai kebutuhan dan kepentingan. Kedua hasil pengamatan menemukan satu dari lima aspek yang tidak nampak yakni *gaming*,

"*hanya kalok main game itu fokusnya beda,, karna game itu yang ditangkap fokus dari pendengaran fokus dari visual,,jadi ketika sudah main game itu akan,,susah swich fokus ke dosen itu lagi,,jadi itu lebih beresiko sih,,jadi kenapa tidak main game saat dosen ada*" (Mina, W2, 184-188)

"*dia tidak ee,,pake visual,, fokus liat videonya atau liat gambarnya enggak,,tapi kan berupa text jadi tidak memancing*" (Mina, W2, 115-117)

*Gaming* dinilai sebagai aktivitas yang membutuhkan fokus pada pendengaran dan visual *game* itu sendiri. Ketika individu sudah mulai bermain *game* maka untuk menyudahinya memerlukan waktu yang lama. Dalam pembelajaran *game* menjadi perilaku yang cukup beresiko, selain mengalihkan fokus perhatian, penggunaan *game* dapat mengganggu teman disekitar karena dianggap suatu kegiatan yang memancing fokus, walaupun dalam konteks bukan pengguna.

Proses pembelajaran apabila dibarengi dengan bermain *game* akan mempengaruhi perilaku belajar siswa yang berdampak pada menurunnya motivasi belajar (Sundara & Nasar, 2020). Sensasi menantang yang didapat membuat individu lupa akan waktu dan dapat mengarah pada perilaku kecanduan (Ismi & Akmal, 2020), menurunnya kebugaran tubuh, sulit berkonsentrasi, merusak kesehatan mata, berkurangnya aktifitas sosial, serta penurunan pemahaman dan nilai akademis (Nisrinafatin, 2020).

Orientasi terhadap kepentingan dan kebutuhan, pengalihan suasana, serta penilaian individu dianalisis menggunakan *theory planned behavior*, khususnya pada aspek *attitude*, yang berarti adanya pertimbangan terkait perilaku yang akan dimunculkan yang mencakup keyakinan dan penilaian terhadap apakah perilaku tersebut dianggap benar atau salah, baik atau buruk, dan penting atau tidak (Akbulut, Dursun, Donmez, & Sahin, 2016).

Pada pengalaman Mina kemunculan *sharing* , *shopping* , *real-time updating*, dan *accessing online content* dan tidaknya *gaming* karena ada sebuah kepentingan dan kebutuhan yang telah di pertimbangkan sebelumnya terkait bagaimana dampak positif dan negatif kedepannya baik pada pekerjaan, organisasai, serta proses pembelajaran.

Kemunculan perilaku dilihat dari *setting* situasi, diketahui ada beberapa situasi yang cenderung mendukung memunculkan perilaku,

*"mendukungnya,,mendukungnya dalam artian,, karna tidak semua penjelasan dosen itu kan menjadi inti dari materinya, kadang beberapa dosen itu bercerita atau menjawab pertanyaan yang tidak ada hubungannya dengan pekerjaan kita,,jadi momen momen itu baru bukak chat,,"* (Mina, W2, 34-37)

*"intonasi dosen itu kan ada yang datar,, ada yang,,ee misal kita tanyanya A tapi jawabnya A B C D E F G,,,"*(Mina, W2, 129-130)

*"secara spesifik ke dosen siapa itu,,mata kuliah tertentu itu tidak ada"* (Mina, W2, 144)

Gaya pengajaran memengaruhi keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, pengajaran dianggap baik apabila bahan yang diberikan jelas dan pengajar paham akan materi dan mampu menjelaskan dengan bahasa yang dipahami siswa sesuai dengan jenjang pendidikan (Anwar, Daud, Abubakar, Zainuddin, & Fonna, 2020). Dalam gaya pengajaran selain bahan ajar, nampaknya gaya komunikasi juga menjadi salah satu hal yang penting, intonasi salah satu bagian gaya komunikasi yang memberikan pengaruh pada keberhasilan proses pembelajaran (Dewi, 2019).

Selain gaya pengajaran, nampaknya kegiatan pembelajaran, spesifikasi waktu, serta tanggapan pengajar dan teman juga menjadi situasi yang mendukung munculnya perilaku

*"konsultasi ke,, dosennya, katakanlah giliranmu itu giliran ke 5,,jadi 4 sebelumnya itu tidak semuanya bisa berkaitan dengan materimu,,masukannya tidak selamanya misal menjadi masukanku jugak,,jadi kadang yang menjadi bosannya itu disana"* (Mina, W2, 157-160)

*",,tunggu dosennya menjelaskan itu yang lebih santai,,atau ke tidak lebih materi hari itu"*(Mina, W2, 294-295)

*"kalo dari dosen jugak,,sejauh ini belum pernah ada teguran karna setiap kali dosennya bertanya itu tetap bisa menjawab seperti harapan dosen"* (Mina, W2, 117-119)

*","tapi kalo situasi kelasnya dalam artian kepada teman temannya mungkin lebih tepatnya teman-temannya itu tidak membuat suasana yang mengancam kayak,,ohh ketika bukak HP atau bukak sosmed itu langsung dikucilkan,,atau diberikan tatapan kurang mengenakan kaya gitu sih"* (Mina, W2, 37-41)

Kegiatan pembelajaran yang cenderung memunculkan perilaku *cyber-slacking* pada saat bimbingan terkait tugas tertentu, yang mana Mina merasa *gap* waktu yang terjadi tersebut sebuah peluang dirinya untuk melakukan kegiatan kepentung dan kebutuhan lain diluar konteks pembelajaran. Selain kegiatan, nampaknya terdapat waktu khusus yang cenderung menggundang perialku seperti yaitu proses pembelajaran dimana ketika pengajar sedang menjelaskan hal yang dianggap lebih santai, maka pada saat itulah

perilaku akan muncul.

Situasi lain yang mendukung adalah respon yang diberikan baik pengajar dan teman sekelas. Berdasarkan pengalaman Mina, selama perilaku *cyber-slacking* nampak tidak sekalipun dosen memberikan teguran terhadapnya, serta teman sekelas pada saat itu tidak memandang buruk perilaku yang dilakukannya. Respon lingkungan memengaruhi bagaimana persepsi individu dalam berperilaku, dalam konteks belajar, ketika kemunculan perilaku dinilai positif maka individu cenderung mengulangi dan menganggap hal tersebut bukan perilaku yang mengancam, dan sebaliknya apabila kemunculan perilaku dinilai negatif maka dimasa mendatang perilaku akan berkurang (Nugraha, 2018).

Situasi yang mendukung berdasarkan pengalaman Mina mengacu pada bagaimana persepsi individu terhadap perilaku terkait norma sosial yang ada dalam lingkungan mereka. Aspek *subjective norm* pada *theory planned behavior* menjelaskan pandangan individu tentang apa yang dianggap benar atau salah, diterima atau tidak oleh orang lain dianggap dasar kemunculan sebuah perilaku (Akbulut, Dursun, Donmez, & Sahin, 2016).

Perilaku *cyber-slacking* dalam konteks pembelajaran secara umum menghasilkan dampak negatif bagi individu yang melakukan, namun tidak dapat dipungkiri perilaku tersebut dapat dinilai positif apabila sebagai pengguna paham akan batasan. Persepsi individu terhadap sejauh mana mereka memiliki kendali terhadap perilaku yang dilakukan dijelaskan dengan *theory planned behavior* khususnya aspek *perceived behavior control* (Akbulut, Dursun, Donmez, & Sahin, 2016). *Perceived behavior control* mengacu pada keyakinan individu bahwa probabilitas faktor pendukung dan penghambat akan hadir, sehingga perlu adanya kontrol terhadap perilaku untuk menghindari hal tidak terduga (Ajzen, 2020)

*"itu membatasinya itu dengan kesadaran aja sih,, jadi tidak,, jadi kalau bukak WA itu untuk balas chat, jadi konteksnya ada chat yang masuk dan kita membalas, bukan kita yang ngechat orang untuk nanyak sesuatu gitu,,jadi melanjutkan pembicaraan di WA bukan memulai pembicaraan baru"* (W1, 104-107)

*"perilaku yang,,selama dilakukannya masih dalam dosis yang baik dan cukup itu tidak jadi masalah,,tapi kalo perialaku,,internet itu sampai mengganggu konsentrasi belajar secara penuh itu menjadi masalah"* (Mina, W1, 24-27)

*"bukak untuk seperlunya saja sih,, jadi kalo msialnya sudah mendapatkan informasi yang dicari jadi ya udah ditutup langsung"* (Mina, W1, 112-113)

*"WA nya isinya panjang,,dan balasannya harus panjang,, itu cenderung tidak di balas,, pada saat itu,,jadi WA yang dibalas saat kelas itu yang yes or no, bisa atau tidak,,*

*kayak gitu sifatnya itu pendataan,,jadi tidak memerlukan fokus yang terlalu banyak" (Mina, W2, 202-205)*

*"untuk fitur pop up chat itu di laptop itu tidak saya aktifkan,, supaya tidak mengganggu fokus juga,,jadi kalo misal ada chat masuk,,," (Mina, W2, 290-291)*

Pernyataan ini mengisyaratkan adanya kontrol perilaku terhadap batasan yang dilakukan berdasarkan sejauh mana perilaku tersebut boleh atau tidak dilakukan, kebutuhandan kepentingan, respon yang diberikan, serta bagaimana langkah untuk membatasi munculnya perilaku. Dalam keseluruhan, nampak adanya penggunaan strategi pengaturan diri yang dilakukan untuk memastikan penggunaan yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan mereka, serta menghindari gangguan yang dapat memengaruhi konsentrasi dan produktivitas mereka.

Secara garis besar perilaku *cyber-slacking* yang dialami Mina tidak memberikan pengaruh kearah negatif terhadap proses pembelajarann,

*"tidak,, tidak ada pengaruh yang signifikan yang mengganggu proses belajar" (Mina, W2, 122-123)*

*"ketika saya melakukan itu fokus saya terhadap pelajaran, terhadap dosen itu masih full sih dan bahkan lebih dominan kesana,,jadi menurut saya tidak menjadi distraksi yang menjadi masalah sih" (Mina, W1, 87-90)*

Kondisi tersebut dapat terjadi karena adanya pertimbangan, keyakinan akan norma sosial, serta kendali terhadap perilaku yang mengacu pada baik atau buruk, penting atau tidak, serta diterima atau tidak oleh orang lain.

## SIMPULAN

Berdasarkan pengamatan individu nampak memunculkan perilaku *cyber-slacking*, untuk mendalami perilaku dilakukan pendalaman dengan metode *wawancara*. Hasil pendalaman pengalaman tersebut kemudian dikelompokkan dalam 5 tema besar, yang menjelaskan motivasi munculnya perilaku, penilaian, kontrol, serta situasi yang mendukung. Perilaku *cyber-slacking* yang nampak didasari akan orientasi terhadap kepentingan dan kebutuhan. Kepentingan mengacu pada aktivitas pekerjaan dan organisasi diluar kampus yang secara *setting* waktu bersamaan dengan proses pembelajaran dikelas, yang dilakukan atas dasar kepentingan mendesak, dengan pertimbangan meminimalisir pengaruh tidak baik pada diri maupun orang lain. Sedangkan kebutuhan mengacu pada hal-hal yang membantu keberlangsungan proses pembelajaran, dari segi pemahaman dan kejelasan.

Motivasi lain, adanya pengalihan suasana yang diyakini dapat menghambat proses pembelajaran. Ketidaksesuaian proses pembelajaran dalam hal kesinambungan materi dengan penjelasan terkadang memunculkan perasaan bosan yang kemudian menghilangkan *mood* belajar. Antisipasi agar tidak berlarut, dilakukan dengan melakukan perilaku *cyber-slacking* yang diakui memberikan pengaruh positif pada peningkatan *mood* sehingga memunculkan kembali motivasi belajar. Sedangkan perilaku yang tidak nampak didasari adanya penilaian terhadap perilaku yang diasumsikan dalam penggunaannya menyita banyak fokus dari segi pendengaran serta visual yang kemungkinan akan berlangsung lama, sehingga fokus terhadap pelajaran teralihkan yang berdampak pada pemahaman terkait materi dan bahkan mengganggu fokus teman sekitar.

Evaluasi individu terhadap perilaku didasari atas pertimbangan penilaian mengenai keyakinan apakah perilaku tersebut tergolong baik atau buruk untuk dilakukan pada saat itu dan tergolong penting atau tidak. Dasar pertimbangan tersebut didasari oleh aspek *attitude* dalam *theory planned behavior*, yang secara langsung menjelaskan bagaimana keyakinan kognitif dan evaluasi afektif berpengaruh terhadap perilaku.

*Setting* situasi menjadi salah satu kondisi yang mendukung munculnya perilaku *cyber-slacking*, yang mana situasi mendukung tersebut mencakup gaya pengajaran, intonasi dalam menajaskan, *setting* waktu, respon mendukung dari pengajar serta teman sekelas. Validasi positif oleh lingkungan sekitar memicu adanya perilaku yang pada *theory planned behavior* dijelaskan pada aspek *subjective norms*. *Cyber-slacking* dapat memberikan pengaruh positif apabila individu mampu mengendalikan diri dan sadar akan batasan. Pada kasus ini subjek mampu melakukan kontrol diri dengan membatasi perilaku berdasarkan kesadaran akan tingkat kepentingan, durasi penggunaan, serta bentuk kontrol dengan menonaktifkan fitur yang dianggap mengganggu. Secara garis besar *cyber-slacking* yang nampak pada subjek tidak memberikan pengaruh kearah negatif melainkan membantu individu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa perilaku yang nampak dan pengalaman individu mengenai perilaku yang dimunculkan ada karena kepentingan tertentu, kebutuhan penunjang proses pembelajaran, yang didukung pula dengan penilaian terhadap perilaku, situasi di dalam kelas, serta dukungan lingkungan. *Cyber-slacking* yang nampak pada subjek dikatakan tidak memberikan pengaruh negatif ke proses pembelajaran, karena adanya kesadaran terhadap kontrol akan perilaku.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, I. (2020). The Theory of Planned Behavior: Frequently and Quistions. *Journal of Human Behavior and Emerging Technologies, Vol.2, No.4*, 314-325.
- Akbulut, Y., Dursun, O. O., Donmez, O., & Sahin, Y. L. (2016). In Search of a Measure to Investigate Cyberloafing in Educational. *Computer in Human Behavior, 616-625*.
- Alexandro, R., & Situmorang, N. M. (2021). Dampak Pemanfaatan Laptop sebagai Media Penukung Belajar terhadap Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 5, No. 3. DOI: <https://dx.doi.org/10.23887/jipp.v5i3.39216>*, 510-520.
- Anam, K., & Pratomo, G. A. (2019). Fenomena Cyberslacking pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Ilmiah 11(3)*, 202-208.
- Anwar, Daud, M., Abubakar, Zainuddin, & Fonna, F. (2020). Analisis Pengaruh Gaya Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Serambi Ilmu, Vol.21, No. 1*, 64-85.
- Bahari, K. A., & Afiati, N. S. (2021). Apakah Mahasiswa Benar-Benar Mengakses Internet untuk Belajar? Strudi Deskriptif Tentang Cyberslacking pada Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional*, 1-10.
- Ching, S. M., & et al. (2015). Validation of a Malay Version of the Smartphone Addiction Scale among Medical Student in Malaysia. *PLoS ONE, Vol. 10, No. 10*, 1-11.
- Dewi, P. Y. (2019). Hubungan Gaya Komunikasi Guru Terhadap Tingkat Keefektifan Proses Pembelajaran. *Jurnal Agama dan Budaya, Vol.3, No.2*, 71-79.
- Gustami, S. A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Internet Terhadap Prestasi Siswa SMA. *Al'Adzkiya International of Education and Social*, 25-34.
- Hamrat, N., Hidayat, D. R., & Sumantri, M. S. (2019). Dampak Stress Akademik dan Cyberloafing terhadap Kecanduan Smartphone. *Jurnal Education, Vol.5, No.1*, 13-20.
- Ismi, N., & Akmal. (2020). Dampak Game Online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civid Education, Vol.3, No.1*, 1-10.
- Kominfo. (2017). *Kominfo*. Retrieved Maret 18, 2023, from Kominfo: <https://www.kominfo.go.id/>
- McCoy, B. (2013). Digital Distractions in the Classroom: Student Classroom Use of Digital Devices for Non-Class Related Purposes. *Journalism and Mass Communication*, 1-16.
- Megawati, H. (2023). Analisis Faktor Konfirmatori Terhadap Skala Cyberloafing Mahasiswa. *Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi, Vol. 12, No.1*, 35-44.

- N., P. M. (2013, April 7). *Distraction*. Retrieved September 1, 2019, from psychologydictionary.org: <https://psychologydictionary.org/distraction/>
- Nasir, N., Adetya, S., & Yuliana, Y. V. (2023). Dampak Cyberlacking pada Tingkat Pembelajaran Mahasiswa. *Journal on Education, Vol. 5, No. 2*, 4624-4632.
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 115-123.
- Nugraha, A. I. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Smartphone dalam Aktivitas Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan, Vol.7, No.3*, 267-282.
- Pardjono. (2000). Konsepsi guru tentang belajar dan mengajar dalam perspektif belajar aktif. *Jurnal psikologi*, 73-83.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-Span Development (13th ed.) Bahasa Indonesia language edition. Jilid 2*. Surabaya: Erlangga.
- Sasmita, R. S. (2020). Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vo.2, No.1*, 99-103.
- Simanjuntak, E., Fajrianti, Purwono, U., & Ardi, R. (2019). Skala Cyberlacing Pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi, Vol. 18, No. 1*, 55-68.
- Singh, M. K., & Samah, N. A. (2018). Impact of Smartphone: A Review on Positive and Negative Effects on Student. *Asian Social Science; Vol. 14, No. 11*, 83-89.
- Soyemi, O. B., & Soyemi, J. (2020). Analysis of Classroom Distractions in Tertiary Institutions. *The Council for Scientific & Industrial Research*, 37-46.
- Sundara, K., & Nasar, M. A. (2020). Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMK 1 Narmada. *Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan, Vol.8, No.2*, 84-90.
- Tindell, D., & Bohlander, R. (2012). The Use and Abuse of Cell Phones and Text Messaging in The Classroom: A Survey of College Students. *Collage Teaching, Vol. 60, No.1*, 1-9.
- Willig, C. (2013). *Introducing Qualitative Research In Psychology 3rd ed*. New York: McGraw.