

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era digital yang terus berkembang menyebabkan penggunaan *smartphone* menjadi fenomena di dalam keseharian masyarakat. Dalam kehidupan manusia modern, *smartphone* menjadi bagian hidup yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan sehari-hari. Fungsi utamanya sebagai alat komunikasi telah berkembang menjadi alat multifungsi yang memungkinkan akses terhadap berbagai aplikasi dan informasi dengan mudah. *Smartphone* sebagai alat komunikasi, serta hiburan juga memiliki potensi dalam dunia pendidikan. Kemampuan *smartphone* mengakses internet atau aplikasi memberikan pengalaman belajar dengan akses tidak terbatas dalam mengakses berbagai macam informasi. Penggunaan *smartphone* memiliki kelebihan meningkatkan interaktivitas dan menarik minat siswa. Kelebihan tersebut diiringi kekurangan, yaitu dapat mengalihkan perhatian siswa melalui notifikasi media sosial atau aplikasi lain yang terdapat dalam *smartphone* (Abidin et al., 2023)

Pernyataan Riyanto, (2021) dalam penelitian Chrisnatalia, (2023) mengenai *self-control* dan *cyberslacking* pada mahasiswa. Penelitian tersebut menyatakan terdapat 15 % usia muda di Amerika Serikat yang dilaporkan menghabiskan waktu sekitar 25 jam dalam seminggu untuk membuka media

sosial saat jam belajar maupun sedang bermain dengan teman-temannya (Chrisnatalia et al., 2023). Data dari *We Are Social* menunjukkan lebih dari lima miliar orang didunia menggunakan internet dengan lama waktu penggunaan 7 jam perhari. Mahasiswa Indonesia menghabiskan 3-5 jam per hari untuk mengakses media sosial (Akbar et al., 2025). Kegiatan mengakses atau membuka media sosial selama pembelajaran dapat dikategorikan sebagai perilaku *cyberslacking* atau *cyberloafing*. *Cyberslacking* atau *cyberloafing* merupakan tindakan atau perilaku penggunaan internet selama proses pembelajaran untuk keperluan pribadi yang tidak berkaitan dengan proses pembelajaran (Grashinta. Aully et al., 2022). Istilah *cyberslacking* muncul karena situasi terkait perilaku karyawan yang tidak produktif tetapi menggunakan akses internet perusahaan untuk hal-hal yang tidak relevan dengan pekerjaan.

Konsep tersebut kemudian dipergunakan dalam lingkungan akademik untuk menunjukkan perilaku siswa yang mengakses internet tanpa tujuan memperdalam materi pembelajaran dalam kelas. Bentuk perilaku *cyberslacking* yang dilakukan siswa antara lain membuka situs belanja, mengirim pesan singkat kepada teman, membuka media sosial, permainan online dan membaca buku melalui platform online (Simanjuntak et al., 2022). *Cyberslacking* terbagi menjadi dua yaitu *minor cyberslacking* dan *serious cyberslacking*. Menurut hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh Chrisnatalia (2023), faktor yang paling mempengaruhi adalah faktor

luar namun hal tersebut dapat dicegah dengan *self-control*. Penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara *self-control* terhadap perilaku *cyberslacking* pada mahasiswa. Semakin tinggi tingkat kontrol diri yang dimiliki mahasiswa, maka semakin rendah kecenderungan mereka untuk melakukan perilaku *cyberslacking* selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara *self-control* terhadap perilaku *cyberslacking* pada mahasiswa, dengan kontribusi sebesar 32,2%. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kontrol diri yang dimiliki mahasiswa, maka semakin rendah kecenderungan mereka untuk melakukan perilaku *cyberslacking* selama proses pembelajaran berlangsung. Mahasiswa dengan kemampuan kontrol diri yang baik mampu mengelola penggunaan perangkat digital, seperti telepon genggam dan laptop, secara lebih bijaksana sehingga penggunaannya lebih terfokus pada aktivitas yang menunjang proses belajar dan tidak menimbulkan dampak negatif. Perilaku *cyberslacking* memiliki dampak negatif yaitu dapat menyebabkan kecanduan *smartphone* dan mengalihkan fokus selama proses belajar mengajar di kelas sehingga berpotensi menurunkan nilai atau prestasi (Blanchard & Henle dalam Chrisnatalia, 2023). Memiliki prestasi akademik yang baik tentunya sangat penting bagi mahasiswa dan universitas. Hal tersebut menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan menunjukkan kualitas universitas dalam memberikan pembelajaran. Prestasi akademik merupakan perubahan perilaku atau

kemampuan yang dapat berkembang seiring waktu namun tidak disebabkan proses pertumbuhan melainkan perwujudan hasil proses belajar berupa pemecahan masalah yang terukur dengan tes terstandar (E. R. Astuti & Zakaria, 2021). Prestasi akademik dapat dikatakan sebagai skala pengukuran atau indikator yang memperlihatkan keberhasilan atau pencapaian hasil belajar individu, selain menunjukkan hasil keberhasilan belajar seseorang, prestasi akademik juga dapat memperlihatkan lama waktu mahasiswa dalam menyelesaikan masa perkuliahannya (Dwi Izzulhaq et al., 2023).

Penelitian Udil (2022), mengartikan prestasi akademik sebagai sejauh mana pencapaian tujuan pendidikan oleh peserta didik, pendidik atau institusi baik jangka pendek atau jangka panjang. Prestasi akademik diukur menggunakan indeks prestasi kumulatif (IPK) atau total nilai rapot pada perguruan tinggi. Terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi tercapainya prestasi akademik yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari kecerdasan, konsep diri dan pola pikir sedangkan faktor eksternal yaitu keluarga, status sosial serta lingkungan (Tarumasely, 2021).

Studi pendahuluan peneliti lakukan di STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta pada tanggal 26 Juni 2025 kepada mahasiswa Program Studi Sarjana Keperawatan, Diploma 3 Keperawatan dan Sarjana Fisioterapi dengan kriteria membawa *smartphone* ke kampus dan sudah memiliki

indeks prestasi kumulatif (IPK). Peneliti memberikan pertanyaan terbuka melalui *google form* mengenai apakah pernah membuka *smartphone* pada saat perkuliahan? Serta meminta penjelasan mengenai apa yang dibuka dan alasannya. Hasil yang peneliti dapatkan dari 45 orang, 40 orang diantaranya pernah membuka *smartphone* pada saat dosen sedang menjelaskan materi perkuliahan dan tidak berkaitan dengan proses pembelajaran. Platform yang mahasiswa buka adalah media sosial seperti WhatsApp, Tiktok dan Instagram. Selain itu mahasiswa membuka situs belanja online saat mata kuliah berlangsung dengan alasan bosan, mengantuk atau kepentingan lain.

Peneliti juga memberikan pertanyaan mengenai indeks prestasi kumulatif (IPK). Hasil yang peneliti dapatkan dari 45 orang memiliki indeks prestasi kumulatif (IPK) beragam dengan rentang nilai terendah 2,90 dan nilai tertinggi 3,95. Sesuai fenomena permasalahan *cyberslacking* dan prestasi akademik mahasiswa, maka peneliti melakukan penelitian tentang hubungan antara perilaku *cyberslacking* dengan prestasi akademik mahasiswa.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta, ditemukan adanya perilaku *cyberslacking* pada mahasiswa yang ditandai dengan penggunaan *smartphone* selama proses pembelajaran berlangsung, baik untuk aktivitas

yang tidak berkaitan dengan perkuliahan maupun untuk keperluan pribadi. Perilaku tersebut berpotensi menyebabkan menurunnya konsentrasi dan kemampuan mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan secara optimal, sehingga pada akhirnya dapat memengaruhi prestasi akademik yang dicapai. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara perilaku *cyberslacking* dengan prestasi akademik mahasiswa STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta tahun 2026.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan antara perilaku *cyberslacking* dengan prestasi akademik mahasiswa STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta tahun 2026.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui tentang karakteristik responden meliputi jenis kelamin, usia, Program Studi dan tingkat semester mahasiswa STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta tahun 2026.
- b. Mengetahui aspek perilaku *cyberslacking* pada mahasiswa STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta tahun 2026.
- c. Mengetahui tingkat prestasi akademik pada mahasiswa STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta tahun 2026.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, sebagai berikut:

1. Bagi Institusi

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada institusi mengenai perilaku *cyberslacking* terhadap prestasi akademik mahasiswa STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta tahun 2026.

2. Bagi Mahasiswa

- a. Meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai perilaku *cyberslacking*.
- b. Meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai prestasi akademik.
- c. Memberikan gambaran mahasiswa mengenai perilaku *cyberslacking* mahasiswa STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta tahun 2026.

3. Bagi Peneliti

Meningkatkan pemahaman peneliti mengenai perilaku *cyberslacking*, prestasi akademik serta pengetahuan dalam bidang penulisan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi studi kepustakaan dalam penelitian yang berkaitan dengan Hubungan Antara Perilaku *Cyberslacking* dengan Prestasi Akademik Mahasiswa STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta tahun 2026.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1

Keaslian Penelitian

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Astuti E, Zakaria R, Kebidanan J, Gorontalo K. (2021)	Hubungan Motivasi Belajar dengan Prestasi Akademik	Desain penelitian adalah penelitian analitik dengan pendekatan <i>cross sectional</i> . Populasi penelitian adalah mahasiswa tingkat I dan tingkat II Program Studi D3 Kebidanan Poltekkes Kemenkes Gorontalo yang berjumlah 194 orang. Pengambilan sampel menggunakan <i>Total Sampling</i> . Alat ukur menggunakan kuesioner dengan skala Likert. Uji statistik penelitian ini menggunakan uji <i>chi square</i> untuk menganalisis hubungan kedua variabel.	Hasil penelitian menunjukkan tidak terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan prestasi akademik pada mahasiswa Program Kemenkes Gorontalo. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi akademik seperti sikap, minat, sarana dan fasilitas.	Persamaan dengan penelitian peneliti adalah penggunaan prestasi akademik sebagai variabel dependen. Peneliti juga menggunakan metode pendekatan <i>cross sectional</i> . Alat ukur sama-sama menggunakan skala likert.	Penelitian sebelumnya menggunakan motivasi belajar sebagai variabel independen sedangkan penelitian peneliti menggunakan perilaku <i>cyberslacking</i> . Metode sampling penelitian menggunakan <i>total sampling</i> sedangkan peneliti menggunakan <i>purposive sampling</i> .

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
2.	Chrisnatalia, M., Leoniharza, D., Benedictus, S., Liwun, B., & Gunadarma, U. (2023)	<i>Self-Control</i> dan <i>Cyberslacking</i> Pada Mahasiswa.	Desain penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Populasi penelitian merupakan mahasiswa aktif universitas gunadarma, ditandai dengan kepemilikan kartu rencana studi di semester yang sedang berlangsung. Metode pengambilan sampel menggunakan <i>purposive sampling</i> berupa kuesioner dengan kriteria mahasiswa menggunakan handphone atau laptop untuk pembelajaran secara daring. Teknik Analisa data yang digunakan adalah uji regresi sederhana.	Hasil penelitian yaitu hipotesis penelitian diterima. Variabel <i>self-control</i> memiliki pengaruh sebesar 32,2% terhadap <i>cyberslacking</i> pada mahasiswa. Terdapat dua aspek yang mempengaruhi perilaku <i>cyberslacking</i> pada mahasiswa, yaitu aspek <i>sharing</i> dan <i>shopping</i> .	Persamaan dengan penelitian peneliti adalah meneliti variabel <i>cyberslacking</i> . Teknik pengambilan sampel sama-sama menggunakan teknik <i>purposive sampling</i> .	Penelitian sebelumnya memiliki variabel independen yang berbeda yaitu <i>self-control</i> sedangkan peneliti menggunakan variabel perilaku <i>cyberslacking</i> . Teknik analisa data penelitian ini adalah uji regresi sederhana sedangkan peneliti menggunakan korelasi <i>spearman</i> .
3.	Dwi Izzulhaq, B., Feronika/T., Nadhokhotani	Hubungan Grit dengan Prestasi Akademik Mahasiswa	Desain penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi dalam penelitian	Terdapat hubungan positif yang signifikan antara <i>grit</i> dengan prestasi akademik mahasiswa. Hubungan	Persemaan dengan penelitian peneliti adalah menggunakan desain penelitian kuantitatif dan sama-sama menggunakan	Perbedaan terdapat pada variabel independen penelitian. Variabel independen penelitian ini adalah <i>grit</i> sedangkan

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
	Herpi,A. (2023)		berjumlah 341 orang mahasiswa Pendidikan Kimia UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dengan sampel sebanyak 77 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah <i>proportionate stratified random sampling</i> . Teknik analisa data penelitian ini menggunakan teknik korelasi <i>Pearson Product Moment</i> .	antara kedua variabel rendah sebab koefisien korelasi (r_{xy}) yang diperoleh sebesar 0,282.	prestasi akademik sebagai variabel dependen.	peneliti menggunakan perilaku <i>cyberslacking</i> . Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik <i>proportionate stratified random sampling</i> sedangkan peneliti menggunakan teknik <i>purposive sampling</i> . Teknik analisa data penelitian ini adalah korelasi <i>Pearson Product Moment</i> sedangkan peneliti menggunakan korelasi <i>spearman</i> .
4.	Grashinta, A., Gentary, A. Y. U., & Syihab, A. (2022).	Stres dan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Pelaku <i>Cyberslacking</i>	Desain penelitian ini adalah <i>non-experimental</i> dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian merupakan 454 mahasiswa tingkat sarjana yang melakukan pembelajaran jarak jauh serta pernah melakukan kegiatan <i>cyberslacking</i> . Kegiatan yang dilakukan berupa menggunakan	Stress akademik memiliki peranan signifikan terhadap pembentukan prokrastinasi akademik pada mahasiswa perilaku <i>cyberslacking</i> dengan nilai sebesar 42 %. Sementara itu, 57,4 % dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian. Hal ini berarti semakin tinggi stres akademik	Persamaan dengan penelitian peneliti adalah sama-sama meneliti variabel perilaku <i>cyberslacking</i> sebagai variabel dependen.	Perbedaan terdapat pada variabel independen penelitian. Penelitian ini menggunakan variabel stress dan prokrastinasi akademik sedangkan peneliti menggunakan perilaku <i>cyberslacking</i> sebagai variabel independen.

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
			<i>smartphone</i> untuk melakukan hal-hal yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran selama perkuliahan berlangsung. Teknik pengambilan sampel penelitian ini adalah <i>total sampling</i> . Teknik analisa yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana.	makas semakin tinggi prokrastinasi yang dilakukan para mahasiswa pelaku <i>cyberslacking</i> .		
5.	Tanjung, F Nur. (2022)	Pengaruh <i>Self-control</i> Dan Motivasi Belajar Terhadap Perilaku <i>Cyberslacking</i> Pada Mahasiswa UIN Walisongo Semarang	Desain penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi penelitian ini merupakan mahasiswa UIN Walisongo Semarang angkatan 2020 dengan jumlah mahasiswa 3.388 dan angkatan 2021 dengan jumlah mahasiswa dengan jumlah mahasiswa 5.526. Teknik pengambilan sampel menggunakan <i>accidental sampling</i>	Hasil penelitian ini yaitu hipotesis penelitian diterima. Semakin tinggi <i>self-control</i> dan motivasi belajar yang dimiliki oleh mahasiswa, maka semakin rendah intensitas perilaku <i>cyberslacking</i> yang dilakukan. Sebaliknya, semakin rendah <i>self-control</i> dan motivasi belajar yang dimiliki oleh mahasiswa, maka semakin tinggi intensitas	Persamaan dengan penelitian peneliti adalah penggunaan variabel perilaku <i>cyberslacking</i> . Persamaan lain adalah peneliti menggunakan alat ukur penelitian skala perilaku <i>cyberslacking</i> yang dikembangkan oleh Tanjung (2022).	Perbedaan terdapat pada variabel independen penelitian. Peneliti menggunakan perilaku <i>cyberslacking</i> sebagai variabel independen sedangkan penelitian ini menggunakan <i>self-control</i> dan motivasi belajar. Perbedaan lain adalah teknik analisa data. Penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda sedangkan peneliti menggunakan korelasi <i>spearman</i> .

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
			(<i>convenience sampling</i>). Teknik analisa data menggunakan analisis regresi berganda.	perilaku <i>cyberslacking</i> pada mahasiswa.		

STIKES BETHESDA YAKKUM