

HUBUNGAN ANTARA KEPERIBADIAN *EXTRAVERSION*
DENGAN *CYBERSLACKING* PADA MAHASISWA
FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS DIPONEGORO

Krisma Bela
15010116130162
Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro
Jl. Prof. Soedarto SH, Tembalang, Semarang, 50275
Email: krisma.bella@gmail.com

ABSTRAK

Kemajuan teknologi tidak hanya membawa dampak positif namun juga dampak negatif. Salah satu dampak negatif kemajuan teknologi di bidang pendidikan adalah munculnya perilaku penyalahgunaan internet yang dikenal sebagai *cyberslacking*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kepribadian *extraversion* dengan perilaku *cyberslacking* pada mahasiswa. Populasi penelitian ini seluruh mahasiswa aktif di Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro. Sampel penelitian ini berjumlah 242 mahasiswa dari angkatan 2016 hingga 2018. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan Skala *Cyberslacking* (40 aitem; $\alpha=0,939$) dan Skala Kepribadian *Extraversion* (15 aitem; $\alpha=0,840$). Hasil analisis data menggunakan uji korelasi nonparametrik *Spearman Rank* menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara kepribadian *extraversion* dengan *cyberslacking* pada mahasiswa ($r=0,287$; $p=0,000$). Artinya, semakin tinggi skor kepribadian *extraversion* yang dimiliki mahasiswa, maka semakin tinggi kecenderungan mahasiswa melakukan *cyberslacking*.

Kata kunci: kepribadian *extraversion*, *cyberslacking*, mahasiswa

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengguna internet berasal dari berbagai kalangan, mulai dari usia muda sampai orang dewasa, pria maupun wanita, pelajar, mahasiswa, serta pekerja. Pengguna internet di Indonesia pun terus meningkat setiap tahunnya. Hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa di bulan Maret 2018 penetrasi pengguna internet di Indonesia meningkat 13% dari tahun sebelumnya menjadi 54,7%. Bisa dikatakan bahwa 143,26 juta jiwa penduduk Indonesia telah terjangkau internet. Hal ini sesuai dengan data ranking *absolute growth* yang di rilis oleh *We Are Social* dan membuat Indonesia berada di peringkat keenam dibawah Cina, Amerika Serikat, India, Brazil, dan Jepang (Kominfo, 2014). Sementara itu, data Hootsuite mengungkapkan bahwa pengguna *gadget* di Indonesia memiliki angka yang cukup tinggi, yaitu 177,9 juta pengguna, dengan tingkat penetrasi sebesar 67% (Sidik, 2018).

Pengguna internet di Indonesia didominasi oleh generasi muda dalam rentang usia 20-24 tahun dan 25-29 tahun sebanyak 80% dari total pengguna internet di Indonesia. Hasil ini didukung dengan diketahuinya bahwa profesi mahasiswa merupakan profesi yang paling banyak menggunakan internet dibandingkan sektor lain (Sugiharto, 2016). Alasan mahasiswa menggunakan internet antara lain untuk mengakses media sosial, mencari informasi, belajar, atau

sebagai hiburan (Parmuarip, Muslim, & Mulyani, 2013). Mahasiswa juga menggunakan internet sebagai alat pembelajaran yang utama (Young, 2004).

Pada dunia pendidikan, internet digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, seperti proses pembelajaran yang dilakukan secara *online* tanpa bertatap muka. Proses pembelajaran seperti ini biasa disebut dengan *online learning*. *Online learning* dapat memfasilitasi proses pembelajaran secara lebih luas, lebih banyak, dan lebih bervariasi. Pembelajar dapat belajar kapan saja dan dimana saja tidak terbatas oleh jarak, ruang, dan waktu. Ini merupakan salah satu dampak positif dari adanya kemajuan teknologi saat ini dibidang pendidikan.

Selain memiliki dampak yang positif, tentu saja kemajuan ini juga membawa dampak yang negatif. Salah satu konsekuensi negatif yang disebabkan adalah *cyberslacking*. *Cyberslacking* yang biasa disebut juga sebagai *cyberloafing* adalah perilaku menggunakan internet pada saat pembelajaran untuk kepentingan pribadi dan tidak ada kaitannya dengan proses pembelajaran di kelas (Lim, 2002).

Terdapat dua tipe perilaku *cyberslacking* menurut Blanchard dan Henle (2008), yaitu *minor cyberslacking* dan *serious cyberslacking*. *Minor cyberslacking* adalah perilaku penggunaan internet yang dilakukan oleh pelajar untuk tujuan personal dan tidak berkaitan dengan materi pembelajaran yang ada di kelas seperti mengirim *email/ chat* pribadi, membuka situs berita, membuka sosial media, dan lainnya. Sedangkan, yang termasuk dalam *serious cyberslacking* adalah perilaku penggunaan internet yang dianggap lebih beresiko atau memiliki potensi ilegal yang dilakukan oleh pelajar seperti bermain *game online*, membuka youtube, melakukan perjudian *online*, membuka situs dewasa, dan lain-lain.

Henle dan Kendharnat (2012) menyebutkan bahwa perilaku *cyberslacking* memberikan kerugian dari segi produktivitas belajar. *Cyberslacking* juga dapat membuat pelakunya melalaikan kewajibannya. Dalam hal ini, mahasiswa memiliki kewajiban untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas, namun perilaku *cyberslacking* membuat mereka tidak menjalankan proses pembelajaran dengan maksimal. Selain itu, *cyberslacker* atau orang yang melakukan *cyberslacking* juga berpotensi melakukan tindak kriminal seperti perjudian *online* serta pelecehan yang dilakukan secara *online*, seperti mengirim pesan elektronik yang berisi pelecehan ke orang lain (Blanchard dan Henle, 2008).

Hal berbeda dijelaskan oleh Lim dan Chen (2009) yang mengatakan bahwa *cyberslacking* memiliki dampak yang positif bagi emosi seseorang, yaitu seseorang akan menjadi lebih senang saat melakukan *cyberslacking*. Hal ini memungkinkan untuk terjadi karena saat melakukan *cyberslacking*, mahasiswa cenderung hanya mencari hal-hal yang menyenangkan saja dan berpotensi untuk menaikkan *mood* mereka. Selain itu, *cyberslacking* juga dapat meringankan stres terkait masalah akademik pada mahasiswa (Meier, Reinecke, & Meltzer, 2016) karena salah satu alasan mengapa seseorang melakukan *cyberslacking* adalah untuk menghindari tugas dan menjelajahi hal yang lebih menyenangkan di internet (Blanchard & Henle, 2008).

Lavoie dan Pychyl (2001) melakukan penelitian mengenai perilaku *cyberslacking* dan mendapatkan hasil bahwa perilaku *cyberslacking* sudah menjadi bagian dari kehidupan para mahasiswa saat berada di kelas. Saat merasa bosan, mahasiswa cenderung mencari kegiatan yang lain (*off task*) agar tetap terjaga ketika

proses pembelajaran di kelas sedang berlangsung (Ragan, Jennings, Massey, & Doolittle, 2014). Faktor lain yang dapat memengaruhi seseorang melakukan *cyberclasking* adalah kebiasaan yang dimiliki oleh individu (Hurriyati dan Oktaviana, 2017). LaRose (2010) mengatakan bahwa lebih dari setengah perilaku yang ada di media adalah kebiasaan. Jika individu selalu berhubungan dengan internet, maka akan memiliki kemungkinan yang lebih tinggi untuk mengakses internet yang tidak berhubungan dengan tugas maupun pekerjaannya.

Hasil survey awal yang dilakukan oleh peneliti secara *online* kepada 72 mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro menunjukkan hasil bahwa 98,6% mahasiswa pernah melakukan *cyberslacking* yang bisa dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Survey Awal *Cyberslacking* Pada Mahasiswa (N=72)

No.	Respon	Jumlah	(%)
Pertanyaan 1. Apakah Anda pernah menggunakan internet untuk kegiatan non-akademik saat jam perkuliahan?			
1.	Sering	37	51,4
2.	Jarang	34	47,2
3.	Tidak Pernah	1	1,4
Pertanyaan 2. Mengapa menggunakan internet untuk kegiatan non-akademik saat jam perkuliahan?			
1.	Bosan	27	37,5
2.	Keperluan pribadi	8	1,1
3.	Materi membosankan/ kurang menarik	7	9,7
4.	Mengantuk	6	8,4
5.	Urusan penting	6	8,4
6.	Butuh Hiburan	5	6,9
7.	Cara mengajar dosen kurang menarik	4	5,5
8.	Urusan pekerjaan	2	2,8
9.	Melihat teman	2	2,8
10.	Urusan Organisasi	2	2,8
11.	Mengisi waktu	2	2,8
12.	Belanja	1	1,3

Pertanyaan 3. Apa yang biasanya Anda kunjungi?*			
1.	Aplikasi <i>chatting</i> (Whatsapp/Line/Telegram)	63	87,5
2.	Sosial media (Twitter/Instagram/Facebook)	50	69,4
3.	<i>E-mail</i>	21	29,2
4.	Youtube/ Spotify/ lainnya	21	29,2
5.	<i>Online Shopping</i>	16	22,2
6.	Blogspot/wattpad/tumblr/pinterest	10	13,9
7.	Game <i>online/offline</i>	6	8,3
8.	Situs judi <i>online</i>	1	1,4

Keterangan: (*) Diperbolehkan memilih lebih dari satu pilihan jawaban

Jika dilihat dari Tabel 1, dapat diketahui bahwa alasan terbanyak mahasiswa melakukan *cyberslacking* adalah karena merasa bosan di kelas dan aplikasi *chatting* adalah hal yang paling sering dikunjungi.

Minor cyberslacking lebih diterima oleh normal sosial dibandingkan dengan perilaku *serious cyberslacking* (Blanchard & Henle, 2008). Hal ini dikarenakan *minor cyberslacking* lebih sedikit berisiko dibandingkan dengan *serious cyberslacking* yang akhirnya frekuensi mahasiswa yang melakukan *minor cyberslacking* ditemukan lebih banyak dibandingkan dengan yang melakukan *serious cyberslacking*. Tetap saja perilaku *cyberslacking* ini memiliki dampak yang buruk bagi mahasiswa karena dapat membuat mahasiswa kecanduan, tidak produktif, tidak fokus saat berada dikelas, dan menurunkan prestasi akademik (Blanchard & Henle, 2008).

Ozler dan Polat (2012) menjelaskan bahwa terdapat faktor eksternal dan internal yang dapat memengaruhi seseorang melakukan perilaku *cyberslacking*. Faktor eksternal tersebut dapat berupa peraturan yang ada di dalam kelas, pandangan rekan lain tentang perilaku *cyberslacking*, serta kondisi yang ada di dalam kelas. Sedangkan, faktor internal yang dapat menyebabkan seseorang

melakukan *cyberslacking* adalah persepsi, sikap, dan *personality trait*. Jika dosen tidak menjelaskan peraturan tentang larangan bermain *gadget* dan menggunakan internet selama perkuliahan, maka akan menimbulkan risiko yang lebih tinggi seseorang melakukan *cyberslacking*. Selain itu, jika perilaku *cyberslacking* dianggap sebagai hal yang biasa oleh rekan lainnya, maka seseorang akan lebih memungkinkan untuk melakukan *cyberslacking* ketika perkuliahan. Hal ini lah yang membuat mahasiswa memiliki resiko lebih tinggi untuk melakukan *cyberslacking* (Meier, Reinecke, & Meltzer, 2016).

Salah satu penyebab seseorang melakukan *cyberslacking* adalah *personality trait* (kepribadian) yang ia miliki (Ozler & Polat, 2002). Kepribadian memiliki peran penting dalam menjelaskan sikap dan perilaku seseorang dalam konteks pekerjaannya (John & Srivastava, 1999). Kepribadian adalah karakteristik individu yang relatif stabil dan bersifat internal, yang berkontribusi terhadap pikiran, perasaan, dan tingkah laku yang konsisten (Nurikhsan & Yusuf, 2011). Eysenck dan Wilson (2008) mengatakan bahwa kepribadian berasal dan berkembang melalui interaksi fungsional dari tiga bagian utama, yaitu kognitif, afektif, dan somatis. Beberapa studi penelitian menunjukkan bahwa kepribadian dapat memprediksi perilaku dan performansi seseorang dalam pekerjaannya. McShane dan Von Glinov (2003) mengungkapkan salah satu yang dapat memprediksi perilaku dan performansi adalah dimensi *Big Five Personality*.

Big Five Personality adalah struktur *trait* kepribadian yang diperkenalkan sejak 39 tahun yang lalu oleh para ilmuwan dan terus mengalami perkembangan hingga sekarang. McCrae dan Costa (2006) akhirnya mengembangkan *Big Five*

Model yang menggambarkan *trait* kepribadian dalam lima dimensi dasar, yaitu *Agreeableness*, *Extraversion*, *Neuroticism*, *Openness*, dan *Conscientiousness*.

Dimensi *Extraversion* menunjukkan sifat-sifat seperti mudah menyesuaikan diri, senang bicara, aktif, berorientasi pada hubungan dengan orang lain, serta tertarik dengan banyak hal. *Trait* kepribadian *agreeableness* yang dominan pada individu menunjukkan sifat-sifat suka menolong, pemaaf, penurut, dan dapat dipercaya. Individu dengan *trait* kepribadian *conscientiousness* yang dominan akan menunjukkan sifat teratur, pekerja keras, disiplin, rapih, berhati-hati, dan dapat diandalkan. Jika *trait* kepribadian *neuroticism* yang lebih dominan, maka individu akan menunjukkan sifat mudah merasa cemas, emosional, pesimis, mudah panik, dan gugup. Sedangkan, *trait* kepribadian *openness* yang dominan akan membuat individu memiliki sifat seperti memiliki minat yang luas, rasa ingin tahu yang besar, imajinatif, kreatif dan terbuka pada pengalaman.

Beberapa penelitian menemukan bahwa dimensi *Big Five Personality* juga memiliki pengaruh terhadap perilaku *cyberslacking*. Jia, Jia, dan Karau (2013), menemukan bahwa dimensi *agreeableness* dan *conscientiousness* memiliki korelasi yang negatif terhadap perilaku *cyberslacking*, namun dimensi *extraversion* dan *openness to experience* memiliki pengaruh yang positif dengan *cyberslacking*. Hal serupa juga diungkapkan oleh Tresyagati (2014) menemukan bahwa *Extraversion* memiliki hubungan yang positif dengan *cyberslacking*. Berbeda dengan Samodra (2017) yang menemukan hasil berbeda, bahwa *extraversion* tidak memiliki pengaruh yang positif dengan *cyberslacking*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil penelitian pada penelitian sebelumnya. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa individu dengan kepribadian *extraversion* yang dominan tidak berhubungan positif dengan perilaku *cyberslacking* yang ia lakukan, namun penelitian lainnya menemukan bahwa perilaku *cyberslacking* memiliki hubungan positif dengan kepribadian *extraversion* seseorang. Selain itu, melihat bahwa 98,6% mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro pernah melakukan *cyberslacking*, maka peneliti ingin menguji hubungan antara kepribadian *extraversion* dengan perilaku *cyberslacking* pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti ingin melihat apakah terdapat hubungan positif antara kepribadian *extraversion* dengan perilaku *cyberslacking* pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kepribadian *extraversion* dengan perilaku *cyberslacking* pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan pada ilmu Psikologi terutama pada bidang Psikologi Pendidikan khususnya mengenai perilaku *cyberslacking*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi untuk pihak Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro mengenai fenomena *cyberslacking* yang ada dalam dunia perkuliahan serta menjadi bahan pertimbangan dalam membuat kebijakan, khususnya mengenai penggunaan internet saat jam perkuliahan. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk memahami bentuk perilaku *cyberslacking*, dampak jika melakukan perilaku tersebut, serta cara untuk mengurangnya.

