

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Tinggi di Indonesia saat ini sedang menghadapi era *society 5.0*, dalam mempercepat digitalisasi pendidikan yang berpusat kepada manusia dan kolaborasinya dengan teknologi, pemerintah Indonesia menekankan kebebasan integrasi teknologi sebagai metode pendidikan di universitas diantaranya menyelenggarakan program daring (Sevima, 2021). Hal ini tertuang di dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 53 Tahun 2023 Pasal 14 Tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi, dimana universitas diminta untuk memberikan fleksibilitas dalam memfasilitasi pendidikan, diantaranya tidak hanya melalui pembelajaran tatap muka atau luring namun juga menerapkan pembelajaran daring yakni secara *online* maupun *hybrid*. Peraturan ini juga menekankan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi sebagai dasar keilmuan program studi.

Pembelajaran daring, baik *online* maupun *hybrid* menjadi urgensi yang harus dipertimbangkan pendidikan tinggi saat ini. Menurut Launa et al., (2022) pembelajaran *online* bukanlah hal yang baru dikancah pendidikan tinggi Indonesia, namun peraturan ini dapat mendorong peningkatan akses kuliah secara *online*. Menurut rektor Universitas Yarsi (sebagaimana dikutip dalam Napitupulu, 2023), perkuliahan daring harus lebih dioptimalkan, sebagaimana pemerintah memberi ruang 50% pembelajaran daring dalam mengoptimalkan pengembangan kompetensi. Walaupun mayoritas universitas saat ini menggunakan pembelajaran tatap muka yang konvensional, beberapa diantaranya telah menyediakan kelas dengan metode *full online* seperti Universitas Bina Nusantara (BINUS) dan Universitas Multimedia Nusantara, selain itu juga terdapat universitas yang mendedikasikan seluruh metode pembelajaran secara *full online* seperti Universitas Terbuka dan Universitas Siber Asia. Sebagian universitas lainnya juga memilih untuk memperkuat metode pembelajaran daring yang dimiliki. Diantaranya Universitas Padjadjaran (UNPAD) memutuskan untuk bertransformasi sebagai universitas *hybrid*, dimana aktivitas pembelajaran dapat dilakukan secara

hybrid melalui LMS LiVE UNPAD (Maulana, 2022). Pada universitas BINUS, tidak hanya kelas *full online* yang dapat mengakses perkuliahan *online*, saat ini kelas reguler dan kelas internasional juga diberi kebebasan memilih di antara perkuliahan tatap muka dan juga daring melalui LMS *Binusmaya* dimana tercatat terdapat 45.000 mahasiswa dan 1.600 dosen aktif yang telah menggunakan *Binusmaya* pada 2023 (Wulandari, 2023). Mengacu kepada hasil wawancara yang dilakukan peneliti, ditemukan fenomena pada perkuliahan konvensional (reguler) dimana beberapa diantaranya tampak masih menggabungkan sebagian kelasnya dengan sistem daring, fenomena ini ditemukan dengan beberapa universitas berbeda diantaranya adalah Universitas Diponegoro, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah dan Universitas Binawan.

Kemudahan yang ditawarkan pembelajaran daring terlihat memberikan keuntungan bagi mahasiswa, metode ini memudahkan akses pembelajaran dimana saja dengan berbagai perangkat, meminimalisir waktu dan tenaga yang dikeluarkan serta dapat mengurangi biaya transportasi atau akomodasi bagi mahasiswa (Djafar et al., 2022). Terlepas dari keuntungan yang diberikan, realitanya mahasiswa masih kerap merasakan kesulitan saat melaksanakan perkuliahan daring. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Ashari dan Nugrahanti (2022), pembelajaran daring pada nyatanya meningkatkan kesulitan pemahaman bagi mahasiswa, pembelajaran daring juga dirasa tidak optimal, dimana hal ini menyebabkan rendahnya prestasi akademik.

Prestasi akademik berbanding lurus dengan capaian akademik mahasiswa (Riezky & Sitompul, 2017). Prestasi akademik merupakan hal yang penting bagi mahasiswa. Pada tingkat Pendidikan Tinggi, keberhasilan dalam menyelesaikan studi di perkuliahan dapat diukur berdasarkan pencapaian akademik atau *academic achievement*nya (Manurung, 2017). Menurut Spinath (2012) terdapat beberapa faktor yang memengaruhi *academic achievement* diantaranya adalah kecerdasan, motivasi berprestasi, kemampuan persepsi diri, *goals*, nilai-nilai dan sistem edukasi. Faktor lain *academic achievement* menurut Brown et al., (2016) adalah regulasi diri yang dimiliki mahasiswa dalam perilaku dan sikap belajar mahasiswa, kemampuan regulasi diri dalam menerima *feedback* pembelajaran dan bagaimana menyikapinya di masa mendatang.

Salah satu bentuk indikator dalam mengukur *academic achievement* seorang mahasiswa ialah melalui Indeks Prestasi Kumulatifnya (IPK). IPK merupakan capaian pembelajaran yang diperoleh pada akhir program studi, yang menjadi standar yang diakui dan diterapkan pada perguruan tinggi (Peraturan Menteri Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi Nomor 6 Tahun 2022, 2022). IPK kerap dianggap sebagai prediktor terhadap performa dan kinerja seorang mahasiswa (Catur & Rahmatika, 2018). Nilai ini kemudian memengaruhi mahasiswa dalam mengambil jumlah SKS pada kelas di semester selanjutnya, serta memengaruhi predikat kelulusan seorang mahasiswa. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan no. 3 Tahun 2020, $IPK > 3,00$ memiliki predikat sangat memuaskan sedangkan $IPK > 3,50$ memiliki predikat pujian (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Menurut Seiter (2023) IPK yang baik dibutuhkan bagi mahasiswa yang memiliki beasiswa atau hendak melanjutkan S2. Sebagai standar acuan, IPK kerap kali menjadi kriteria dalam mengikuti organisasi kampus dan juga melamar pekerjaan, diantaranya beberapa perusahaan BUMN menerapkan syarat IPK minimum 2,75 - 3,00 (Novika, 2021), dan IPK minimum 3,00 pada perusahaan lain seperti Astra Honda dan Nestlé (Rahmadani, 2023). Selain itu, salah satu program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yakni Kampus Mengajar, menerapkan standar 3,00 sebagai nilai IPK minimum dalam mengikuti program kegiatan. Oleh karenanya, IPK yang baik dapat membantu mahasiswa memperoleh pekerjaan dan mencapai aktivitas akademik lainnya.

Kala pembelajaran daring, IPK yang diperoleh mahasiswa kerap mengalami penurunan. Menurut survei yang dilakukan oleh OneClass (2020) selama pembelajaran daring, sebesar 85,4% dari 14.712 mahasiswa di 232 perguruan tinggi di Amerika, melaporkan terdapat penurunan performa dan IPK sehingga memberikan dampak negatif terhadap *academic achievement*nya. Di Indonesia, berdasarkan penelitian Uyun (2021) terhadap 125 mahasiswa Teknik Sipil di Universitas Islam Al-Azhar, pembelajaran daring menyebabkan lebih banyak mahasiswa mengalami penurunan IPK (40%) dibandingkan dengan mahasiswa yang mengaku tidak mengalami perubahan IPK (34%) dan mahasiswa yang mengalami kenaikan IPK (25,7%).

Simamora et al., (2021) juga menyatakan terdapat penurunan capaian akademik yang diiringi dengan fokus yang menurun selama pembelajaran, merasa malas belajar, kerap melakukan *multitasking* saat pembelajaran dan mengalami penurunan motivasi belajar.

Menurut Uyun (2021), menurunnya IPK mahasiswa kala perkuliahan *online* dilatar belakangi kurangnya motivasi belajar secara daring karena materi yang memerlukan bimbingan tatap muka. Motivasi berprestasi merupakan penentu yang penting dalam keberhasilan akademik, hal ini menjadi pendorong dan penggerak perilaku menuju prestasi. Motivasi berprestasi memberi stimulasi untuk meraih prestasi, sehingga dinyatakan sebagai penentu penting keberhasilan akademik (Steinmayr et al., 2019). Motivasi berprestasi yang rendah membuat mahasiswa menjadi lebih malas, tidak bergairah dalam belajar dan lebih menyukai tugas yang mudah dibandingkan dengan mahasiswa yang bermotivasi tinggi dan memiliki gairah, perilaku yang rajin dan menyukai tugas yang menantang (Moekijat sebagaimana dikutip dalam Mudjijanti, 2013). Hasil wawancara yang dilakukan Nursery (2023) terhadap 5 mahasiswa STIKES Suaka Insan menyatakan sebagian mahasiswa sulit berkonsentrasi karena memainkan *smartphone* saat perkuliahan berlangsung. Putra (2021) juga berpendapat, bahwa pembelajaran daring membuat motivasi belajar mahasiswa menjadi kurang dan mengalihkan fokusnya untuk mencari kesenangan seperti menggunakan *smartphone* karena kurangnya pengawasan dosen dan intensitas dari penggunaan *smartphone*.

Berdasarkan penelitian Hendartie dan Jayanti (2022), mahasiswa STMIK Palangkaraya cenderung lebih memilih menggunakan *smartphone* dibandingkan dengan laptop atau komputer di dalam kelas, dimana penggunaan *smartphone* didominasi untuk bermain *game* dan media sosial. Menurut Hossain (sebagaimana dikutip dalam Shakoor et al., 2021) *smartphone* sudah menjadi perangkat yang tidak terpisahkan dari generasi saat ini, terutama bagi mahasiswa maupun anak muda. Berdasarkan studi yang dilakukan terhadap 103 mahasiswa di Gorontalo, Sirajuddin dan Dahar (2021) menyatakan 99% mahasiswa memiliki *smartphone*, *smartphone* juga lebih populer dibandingkan dengan laptop maupun komputer. Oleh karenanya, sebagai sektor yang bergantung dengan *smartphone*, penggunaannya perlu diamati.

Tinjauan literatur yang disimpulkan Bharata dan Widyaningrum (2021) menyatakan pemanfaatan *smartphone* dapat menimbulkan dampak positif dan negatif, dimana penggunaan *smartphone* yang wajar dapat meningkatkan kinerja akademik, namun penggunaan *smartphone* yang berlebihan justru memberikan efek negatif dan akan menurunkan kinerja akademik. Walaupun *smartphone* memberikan kemudahan bagi penggunanya, namun dalam beberapa kasus teknologi ini dapat menimbulkan pola adiktif dan pengaruh negatif (Long et al., 2016). Pasalnya, pengguna *smartphone* dapat dengan mudah mengakses informasi serta hiburan, dimana banyak aplikasi gratis yang disediakan membuat *smartphone* menarik untuk digunakan secara terus-menerus (Alkhunzain, 2019).

Perilaku penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan menimbulkan kecanduan diartikan oleh Kwon, Lee, et al., (2013) sebagai *smartphone addiction*, dimana perilaku ini dapat mengganggu kehidupan sehari-hari secara fisik dan juga psikis. Tidak luput diantaranya, mahasiswa merupakan sektor yang rentan mengalami *smartphone addiction*, menurut tinjauan literatur dan penelitian yang dilakukan Fathya et al., (2020), 52% dari 225 mahasiswa di Banda Aceh memiliki kecenderungan *smartphone addiction* yang tinggi. Selain itu, 47,7% dari 396 mahasiswa di Malaysia memiliki tingkat *smartphone addiction* yang tinggi dan 45,7% dari 800 mahasiswa di Thailand memiliki tingkat *smartphone addiction* yang mengakibatkan rendahnya kesejahteraan psikologis (Fathya et al., 2020).

Menurut Kwon, Lee, et al., (2013) terdapat beberapa gejala yang dimiliki seseorang dengan *smartphone addiction*, gejala ini dibagi ke dalam enam dimensi. Pada dimensi pertama, "*daily-life disturbance*" merupakan keadaan dimana terdapat dampak negatif pada kehidupan sehari-hari yang disebabkan oleh *smartphone*. Studi terdahulu yang dilakukan Kim (sebagaimana dikutip dalam Kim & Lee, 2022) menyatakan mahasiswa dengan *smartphone addiction* dilaporkan memiliki memiliki tingkat kualitas tidur yang rendah, menurut Irnawaty dan Agustang (2019) hal ini menyebabkan mahasiswa terlambat mengikuti kelas karena penggunaan *smartphone* hingga larut. Dimensi kedua, "*positive anticipation*" digambarkan sebagai pemakaian *smartphone* yang digunakan untuk menghilangkan rasa cemas dan muncul perasaan

hampa ketika tidak menggunakan *smartphone*, dimana penggunaanya akan bergantung untuk mendapat manfaat psikologis, seperti mengurangi suasana hati yang buruk (Li & Lin, 2019). Dimensi ketiga, "*withdrawal*" merupakan keadaan dimana penggunaanya merasa kehilangan dan ingin segera menggunakan *smartphone* lagi, pada studi sebelumnya Li dan Lin (2019) menyatakan hal serupa yang disebut dengan "*Salience*" yang merupakan keadaan dimana pengguna merasa panik saat tidak bisa menggunakannya, dimana mereka akan segera pulang ke rumah ketika tahu perangkatnya tertinggal walaupun dapat terlambat kerja, mereka juga merasakan panik saat kehabisan baterai dan juga kerap mengalami *phantom phone signals*, yaitu keadaan ketika pengguna merasa mendapatkan getaran maupun bunyi dari notifikasi walaupun sesungguhnya tidak ada.

Melanjuti pembahasan sebelumnya, dimensi keempat dari *smartphone addiction* adalah "*cyberspace-oriented relationship*" dimana pengguna menggantikan aktivitas *interpersonal* di dunia nyata dengan *virtual* di *smartphone*, salah satunya adalah ketika pengguna merasa lebih nyaman untuk berinteraksi secara *online* dan merasa menjadi orang yang berbeda (Li & Lin, 2019). Dimensi kelima, "*overuse*" merupakan keadaan ketika pemakaian *smartphone* lebih dari yang rencanakan penggunaanya, sebagaimana mahasiswa yang terus menerus mengecek *smartphone*, bahkan saat perkuliahan sedang berlangsung. Terakhir, dimensi keenam yaitu "*tolerance*" yang merupakan keadaan gagal dalam mengontrol penggunaan *smartphone*, dimana mahasiswa secara sadar memiliki keharusan untuk mengurangi penggunaan *smartphon*enya namun gagal.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada 5 mahasiswa, seluruh mahasiswa teridentifikasi memiliki dimensi dari *smartphone addiction*. Perilaku penggunaan *smartphone* juga dilaporkan meningkat setelah pembelajaran daring berlangsung, dimana 4 dari 5 mahasiswa mengakui mengalami penurunan IPK saat pandemi. Selain itu 2 dari 3 mahasiswa dengan IPK < 3,00 memiliki indikasi pada keseluruhan dimensi *smartphone addiction*, sedangkan mahasiswa dengan IPK > 3,00 tidak memenuhi seluruh gejala *smartphone addiction*. Mahasiswa yang diwawancara juga melaporkan penggunaan *smartphone* yang memberikan dampak negatif pada

tugas perkuliahan seperti mengulur waktu mengerjakan tugas, telat mengumpulkannya, dan tugas yang dikerjakan tidak maksimal. Menurut Irnawaty dan Agustang (2019) *smartphone addiction* membuat mahasiswa menggunakan *smartphone* di kelas secara sembunyi-sembunyi sehingga membuat mereka tidak berkonsentrasi, mahasiswa juga kerap terlambat mengikuti perkuliahan di pagi hari karena penggunaan *smartphone* hingga larut malam, sedangkan saat berada di luar kelas mahasiswa kerap sibuk dengan *smartphonenya* walaupun sedang berkelompok sehingga tidak ada interaksi di antara satu sama lain. Alkhunzain (2019) menyampaikan dampak *smartphone addiction* pada mahasiswa ditandai dengan menghabiskan banyak waktu menggunakan *smartphone*, dan juga merasa gelisah saat baterai lemah. Putra (2021) mengatakan penggunaan *smartphone* yang intens memengaruhi konsentrasi belajar, sehingga menunda-nunda dan tidak maksimal dalam mengerjakan tugas akibatnya berdampak pada penurunan prestasi akademik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Damiao dan Cavaliere (2021) terhadap 53 mahasiswa di Dominican College, *smartphone addiction* memiliki korelasi negatif yang negatif dengan IPK mahasiswa dimana mahasiswa dengan *smartphone addiction* yang tinggi memiliki nilai IPK yang lebih rendah. Shakoor et al., (2021) mengatakan penggunaan *smartphone* yang berlebihan selama kelas perkuliahan dapat berdampak negatif dengan kinerja akademik mahasiswa karena membuat mahasiswa terpisah dengan pembelajaran, dimana mahasiswa yang lebih sering menggunakan *smartphone* memiliki IPK yang lebih rendah dibandingkan dengan mahasiswa yang lebih jarang menggunakan *smartphone*. Hawi dan Samaha (2016) juga berpendapat bahwa mahasiswa dengan *smartphone addiction* yang tinggi cenderung tidak memiliki IPK yang bagus.

Mengacu pada pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat korelasi pada *smartphone addiction* dan *academic achievement*. Sebagian besar penelitian menyatakan *smartphone addiction* memberikan dampak negatif terhadap *academic achievement* seorang mahasiswa, dimana sebagian penelitian dengan konsep serupa hanya mengukur hubungan dan bukan pola pengaruh, sebagaimana penelitian terdahulu yang dilakukan Damiao dan Cavaliere (2021) dan Bharata dan

Widyaningrum (2021). Fenomena ini semakin diperkeruh karena proses pembelajaran daring, dimana mahasiswa semakin terkoneksi dengan *smartphone*. Keadaan ini memberikan dinamika dalam proses pembelajaran di universitas. Hal ini mendasari peneliti untuk melakukan studi terkait *smartphone addiction* dan *academic achievement* dalam mengetahui sebab akibat yang jelas di antara variabel *smartphone addiction* dan *academic achievement*. Oleh karena hal ini menjadi gagasan bagi peneliti untuk mengukur lebih jauh bagaimana pengaruh dari *smartphone addiction* pada *academic achievement* mahasiswa.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah untuk melihat apakah terdapat pengaruh *smartphone addiction* dengan *academic achievement* pada mahasiswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh antara *smartphone addiction* dan *academic achievement* pada mahasiswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menambah literatur dan menyumbang ilmu terkait riset dalam penelitian Psikologi, diantaranya pada ranah Psikologi Pendidikan dan Psikologi Klinis.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Menjadi evaluasi mahasiswa agar memiliki kontrol diri dalam menggunakan *smartphone* baik dalam di dalam dan di luar lingkungan universitas agar tidak memberikan dampak negatif terhadap *academic achievement* mahasiswa.
2. Bermanfaat sebagai acuan oleh universitas dalam mengembangkan edukasi terkait penggunaan *smartphone* dan regulasi dalam menerapkan batasan penggunaan *smartphone* di ruang lingkup universitas sehingga menurunkan

probabilitas *smartphone addiction* dan tidak mengganggu perkuliahan mahasiswa.

