



GANGGUAN BAGI SISWA SELAMA PEMBELAJARAN ONLINE

Distraction for Students During Online Learning

Mohammad Riza Pahlevi

Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Ulum Banyuwangi

Email : inilahrizapahlevi@gmail.com

Abstract

Internet Mediated Communication (CMC) emerged as a phenomenon where internet users are disturbed by the disturbances that arise. This study aims to understand the disturbances faced by students when interacting with and carrying out their studies using the internet during the pandemic. The results show that students access too much information that is not relevant to what they need because of the clicking reflex process. But the students still enjoy all the distractions and don't realize that they are running out of time to do their activities. It's just discovered recently that the disorder occurs due to the limited ability of the human brain to accept too much of the available information.

Kata Kunci: *Internet; information; distraction*

Abstrak

Internet Mediated Communication (CMC) muncul sebagai fenomena dimana pengguna internet terganggu oleh gangguan yang muncul. Penelitian ini bertujuan untuk memahami gangguan yang dihadapi mahasiswa saat berinteraksi dan melaksanakan studinya menggunakan internet selama masa pandemi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mengakses terlalu banyak informasi yang tidak relevan dengan apa yang mereka butuhkan karena proses refleksi klik. Namun para siswa masih menikmati semua gangguan tersebut dan tidak menyadari bahwa mereka kehabisan waktu untuk melakukan aktivitasnya. Baru-baru ini diketahui bahwa gangguan tersebut terjadi karena keterbatasan kemampuan otak manusia untuk menerima terlalu banyak informasi yang tersedia.

Kata Kunci: Internet; informasi; gangguan

PENDAHULUAN

Internet Mediated Communication (IMC) adalah kegiatan manusia dalam mencari informasi dan belajar menggunakan internet atau media digital lainnya. seseorang yang melakukan aktivitas tersebut sering disebut sebagai pengguna (Cho, 2006). Pengguna internet sering menggunakan internet untuk berbagai keperluan, seperti kuliah, bermain game, berbelanja dan keperluan rumah tangga. Namun, proses pemanfaatannya tidak selalu berjalan mulus dan berakhir begitu saja. Pengguna akan dikunjungi oleh berbagai informasi lain selain informasi yang mereka butuhkan. Situasi ini berpotensi mengalihkan pengguna dari tujuan utama mereka. Pengguna sering memilih (mengklik) dan menikmati informasi lainnya. Kondisi ini dikenal sebagai gangguan. Distraksi dapat diartikan sebagai “gangguan” yang berasal dari media yang digunakan pengguna ketika mengakses informasi. Gangguan dapat terjadi ketika pengguna mencari informasi yang mereka butuhkan melalui internet, tetapi saat melakukan aktivitas tersebut

pengguna juga menonton video melalui YouTube, melihat tautan lain, memeriksa notifikasi email, dan bermain game (Kim, Qu, dan Kim, 2009).

Pengguna yang terganggu biasanya merasa sulit untuk fokus dan menyelesaikan tugas tepat waktu. Hal ini tentu saja menjadi paradoks bagi seorang pengguna. Pengguna seharusnya memiliki kendali penuh atas akses dan produksi informasi yang diinginkannya, namun dalam hal ini pengguna menjadi pihak yang kehilangan kendali. Bahkan, pengguna yang sebenarnya menjadi penentu aktivitasnya menjadi pihak yang tindakannya ditentukan oleh internet. Di masa pandemi COVID-19, pengguna menggunakan berbagai media secara bersamaan (Muhamad et al., 2021). Hal ini menyebabkan kemampuan mengakses informasi meningkat drastis dibandingkan periode sebelumnya. Akibatnya, pengguna menjadi lebih mudah terganggu.

Penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa mahasiswa yang belajar melalui internet, misalnya sebagai pengguna Search Engine Optimization (SEO), juga mengalami gangguan saat belajar. Mahasiswa sebagai pengguna SEO tentunya menuntut mereka untuk mengutak-atik web dan mengoptimalkannya agar web tersebut bisa mencapai puncak mesin pencari. Namun, para pengguna SEO ini juga bisa menjadi tidak fokus dalam melakukan pekerjaannya. Hal ini dibuktikan dengan saat para pengguna SEO kehabisan untuk mengakses berbagai hal yang sebenarnya tidak mereka butuhkan (Crick dan Crick, 2020).

Kondisi ini dapat dilihat dari catatan software yang menunjukkan bahwa pengguna SEO benar-benar mengklik berbagai informasi yang tidak dia butuhkan. Para pengguna SEO ini kemudian digiring untuk terus mengakses, membaca, dan melakukan berbagai hal selain aktivitas yang awalnya menjadi fokus utama mereka. Penjelasan di atas menunjukkan bahwa gangguan muncul ketika pengguna berinteraksi dengan internet. Gangguan ini dapat mengalihkan perhatian pengguna dari tujuan utama. Kondisi ini memerlukan kajian yang dapat menjelaskan dan memberikan analisis yang komprehensif terhadap fenomena tersebut.

Topik penelitian terkait dampak penggunaan internet bukanlah hal baru di kalangan ilmuwan. Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya ide kecanduan internet pada tahun 1996 oleh American Psychological Association (Fri, Rodri, dan Castan, 2008). Dalam studi tersebut, asosiasi psikolog di Amerika menganalisis 600 kasus parah kecanduan internet. Namun, penelitian ini dan penelitian lain yang mengikutinya masih dalam ranah psikologi sosial.

Pembahasan tentang kecanduan internet juga dikemukakan oleh (Ayeh, Au, dan Law, 2013) yang mengeksplorasi kondisi kehidupan manusia jika dijalankan tanpa teknologi berbasis internet dan penggunaan media dalam kehidupan sehari-hari. menemukan bahwa 10 persen anak usia 6-17 tahun di Inggris Raya (UK) menghabiskan waktu mereka di depan komputer bermain game online atau melakukan hal lain. Anak-anak menghabiskan lima jam di depan komputer. Survei ulang tentang masalah ini menunjukkan bahwa 45 persen anak-anak ini menghabiskan waktu dengan komputer mereka mengerjakan pekerjaan rumah, menjelajahi internet, dan melakukan hal-hal lain.

(Greenhalgh, Robert, Macfarlane, Bate, dan Kyriakidou, 2004) menyarankan beberapa efek kecanduan internet. Pertama, kualitas hubungan dengan pasangan berkurang dan terganggu bagi orang yang sudah menikah, hubungan dengan anak, dan hubungan dengan kerabat dan teman. Kedua,

kebahagiaan pernikahan berkurang saat pasangan menikah bertemu teman online mereka. Ketiga, masalah keuangan muncul karena pengguna harus membayar tagihan internetnya. Selain itu (Greenhalgh et al., 2004) juga mengungkapkan bahwa kecanduan internet menyebabkan pengguna menggunakan obat-obatan seperti pil kafein agar mata tetap terjaga. Kecanduan internet, dari perspektif klinis, juga dapat menyebabkan pengguna mengalami sakit punggung dan mata atau kelelahan.

(Bellman, Lohse dan Johnson, 1999) mengungkapkan beberapa hal yang membuat pengguna teknologi kurang efektif dalam bekerja, yaitu adanya email-overload dan teknologi yang tertanam di ponsel. Kedua hal ini memiliki peran besar dalam IO. (Bellman et al., 1999) juga mengungkapkan bahwa cara manusia berinteraksi dengan informasi telah berubah, terutama sejak munculnya telepon seluler yang canggih dan perkembangan teknologi web 2.0 yang menjadi faktor utama terjadinya IO.

Gangguan yang dialami pengguna semacam ini sebenarnya bukan fenomena baru. (Ayeh et al., 2013) mengungkapkan terminologi baru, yaitu bom informasi. Istilah ini merupakan ungkapan yang mencoba menjelaskan masalah konsumsi informasi saat ini. Saat ini pengguna mengkonsumsi informasi dengan melihat kondisi terkini (real-time) dari informasi tersebut. Makna masa kini disebut sebagai bom, sehingga ketika pengguna mengkonsumsi media baru, pengguna juga akan selalu melihat waktu, yaitu kapan informasi itu diperoleh. Kehadiran gadget dan melimpahnya informasi di internet membuat pengguna seolah-olah sangat haus akan informasi. Pengguna menjadi penasaran dan penasaran dengan berbagai informasi yang lewat di hadapannya. Oleh karena itu, biasanya pengguna merasa perlu untuk melengkapi rasa ingin tahunya (Amaro dan Duarte, 2015).

METODE

Metode Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode netnografi. Netnografi didasarkan pada observasi partisipan di ranah online (Kamayanti, 2017). Dalam praktiknya, netnografi menggunakan Internet mediated communication (IMC) sebagai sumber data utama untuk mendapatkan pemahaman yang setara dengan studi netnografi tentang budaya dan fenomena komunitas online. Alasan penggunaan netnografi semakin jelas yaitu peneliti ingin mengidentifikasi fenomena pengguna internet saat berada di dunia maya (Wee, Verbrugge, Sadowski, Driesse, & Pickavet, 2015). Identifikasi ini dapat dilakukan pada aktivitas interaksi dalam forum, diskusi, dan pembentukan virtual reality. Peneliti juga dapat memperoleh dan mengumpulkan data di media sosial atau media online. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengamati perilaku pengguna saat mempraktikkan IMC dalam pembelajaran.

Peneliti mengumpulkan data seluruh aktivitas online secara alami dan detail dari informan terpilih melalui wawancara online, observasi, catatan lapangan, dan menggunakan software. (Cho, 2006) mengemukakan bahwa penggunaan perangkat lunak yang menjadi salah satu rekomendasi dalam penelitian kualitatif yang membutuhkan bantuan komputer, dapat membantu peneliti memperoleh data yang alami dan transparan dari informan, seperti kegiatan yang dilakukan informan saat berinteraksi dengan internet, tracking web

yang dikunjungi informan, dan berbagai gangguan yang dialami pengguna selama bekerja.

Mengenai interaksi manusia-komputer, peneliti memilih informan berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya yang telah disebutkan pada bagian sebelumnya. Pertama, usia mempengaruhi tingkat penggunaan teknologi (Park, 2003). Semakin muda seseorang, semakin tinggi intensitas interaksinya dengan teknologi. Kedua, pekerjaan seseorang berpengaruh signifikan terhadap intensitas terpaan dan interaksi pengguna internet.

Kedua poin ini menjadi acuan bagi peneliti dalam menentukan informan. Hasilnya, dipilih tiga informan dengan rentang usia yang tidak terlalu jauh, namun cukup mewakili kebutuhan penelitian ini. Informannya adalah Bambang, mahasiswa, 18 tahun; Selly, seorang siswa dan admin toko online miliknya, berusia 20 tahun; dan Ryan, mahasiswa UKM Multimedia berusia 24 tahun. Ketiga informan tersebut adalah orang-orang yang melakukan dan menyelesaikan pembelajaran serta banyak melakukan aktivitas dengan menggunakan internet. Mereka bertiga pun menjadikan aktivitasnya sebagai aktivitas utama sehari-hari. Oleh karena itu, para informan tersebut harus selalu terkoneksi dengan internet dimanapun mereka berada.

Proses pendataan tersebut mengharuskan ketiga informan untuk terlebih dahulu mengaktifkan perangkat lunak pada perangkatnya, baik komputer maupun smartphone, kemudian melanjutkan aktivitasnya seperti biasa. Dalam dua hingga tiga jam ke depan, informan dapat mematikan perangkat lunak perekaman dengan menekan tombol matikan dan simpan dan proses perekaman aktivitas selesai. Total durasi rekaman ketiga informan tersebut adalah 10-15 jam. Peneliti menggunakan rekaman kegiatan tersebut sebagai data utama penelitian ini.

Peneliti dapat melihat dengan sangat detail informasi yang dibutuhkan untuk penelitian ini dan sekaligus mengetahui terjadinya distraksi melalui rekaman. Jika penelitian ini dilakukan tanpa bantuan software, kemungkinan akan terjadi kesulitan yang cukup mengganggu mengingat penelitian ini berfokus pada aktivitas pengguna dalam berinteraksi dengan internet. Begitu pula jika peneliti mengamati aktivitas informan secara langsung, informan mungkin merasa tidak nyaman karena merasa diawasi oleh peneliti. Penggunaan software ini membantu peneliti untuk tetap dapat memperoleh data yang dibutuhkan tanpa mengganggu kenyamanan informan selama beraktivitas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam kondisi pandemi saat ini, berbagai institusi pendidikan, perusahaan, institusi, instansi pemerintah, hingga usaha kecil menengah (UKM) berlomba-lomba menggunakan segala macam media untuk menjangkau khalayak sebanyak mungkin. Hal ini karena cara konsumsi media di kalangan masyarakat telah berubah (Amaro & Duarte, 2015). Di era sebelumnya, orang hanya mengakses media. Sekarang, masyarakat juga terlibat dalam memproduksi konten media (Kim et al., 2009). Dulu, orang bisa merasa cukup hanya dengan menonton televisi. Saat ini, mereka juga merasa perlu menjadi pengikut akun media sosial acara televisi favorit mereka. Mereka juga merasa berkewajiban untuk mengikuti kelanjutan program favorit mereka dalam bentuk siaran radio dan acara streaming (Huang, JY, Chou, TC dan Lee, 2010). Pengguna merasa lebih nyaman saat ikut menikmati perkembangan berita dan hal lainnya melalui internet. Penonton yang

dulunya juga pengguna merasa nyaman melakukan korespondensi, kini lebih nyaman menggunakan teknologi komunikasi dengan bantuan koneksi internet, seperti WhatsApp, Line dan telegram. Pengguna yang dulunya merasa nyaman menonton produk media melalui televisi, kini merasa lebih nyaman jika telah mengaksesnya melalui streaming. Hal ini menyebabkan audiens tidak dapat dipisahkan dari smartphone atau perangkat lain karena dapat menghubungkan mereka dengan lingkungan sekitar, termasuk teman-teman di media sosial, seperti Facebook, Line, WhatsApp, Telegram, dan Skype.

Para informan mengatakan bahwa aktivitas komunikasi mereka dipermudah dengan selalu membawa gadget (terutama smartphone). Berbagai informasi yang dibutuhkan dapat lebih mudah diakses. Pengguna merasa aktivitas sehari-hari menjadi lebih mudah dengan bantuan smartphone yang terkoneksi internet. Koneksi internet ini memudahkan informan untuk mengakses berbagai media secara bersamaan (Yi, Jackson, Park, & Probst, 2006), misalnya mendengarkan audio sambil membaca sebuah artikel atau membuka beberapa artikel dari empat hingga tujuh media sekaligus. Jika perangkat tertinggal, informan ini lebih memilih untuk pulang dan mengambilnya. Hal ini dilakukan oleh informan yang merasa bingung karena semua informasi yang dibutuhkan ada di dalam perangkat.

Kebingungan yang dialami pengguna ini muncul karena kebiasaan menggunakan media (Kim et al., 2009). Informan selalu mengecek perangkat mereka, terutama karena hampir semua detail kegiatan disimpan di perangkat. Salah satu informan menyatakan bahwa ia menggunakan smartphone-nya untuk menyimpan detail pesanan produk yang diinginkan pelanggan, daftar aktivitas harian, dan pesan dari pelanggan. Selain untuk belajar, para informan juga menggunakan smartphone untuk mendapatkan hiburan ketika sedang bosan. Mereka akan menggunakan smartphone mereka untuk mengirim pesan melalui aplikasi WhatsApp ke teman dan kerabat atau mengakses media sosial lainnya.

Hal di atas membuktikan bahwa kehadiran teknologi yang disematkan pada smartphone dan interaktivitas penggunaannya telah mengubah banyak hal, baik dari sisi media maupun penikmat media. Pengguna internet menjadi lebih tergantung pada teknologi ini. Bahkan, pengguna merasa kurang nyaman melakukan aktivitas jika pengguna menyadari smartphone-nya tidak bersamanya. Fenomena ini membuktikan anggapan bahwa jika pada suatu saat manusia bergantung pada suatu teknologi, maka teknologi tersebut telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat pada saat itu. Saat ini, konsep pengguna dan khalayak dalam konteks interaksi melalui internet dan media tradisional tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Kedua label ini memainkan dua peran sekaligus, yaitu pengguna sekaligus khalayak dan khalayak sekaligus pengguna. Dalam kondisi ini, karakteristik yang melekat pada audiens juga sedikit banyak diadopsi oleh pengguna dan sebaliknya.

Fenomena praktik interaksi pengguna di era konvergensi media saat ini menyebabkan para ilmuwan tidak bisa lepas sepenuhnya dari konsep yang ada sebelumnya. Konsep yang dimaksud oleh peneliti adalah konsep yang ditawarkan oleh Uses and Gratifications Theory mengenai khalayak aktif. Teori tersebut mengatakan bahwa khalayak merupakan pihak yang aktif dan selektif dalam memilih media yang akan mereka konsumsi berdasarkan kebutuhan dan keinginan mereka (Greenhalgh et al., 2004). Audiens aktif merupakan konsep yang sangat

menjunjung tinggi rasionalitas dalam memilih informasi. Namun dalam konteks ini, jika unsur rasionalitas diselaraskan dengan motif penggunaan media, maka kedua unsur tersebut dapat berjalan beriringan. Unsur rasionalitas dalam konteks khalayak aktif juga dapat ditemukan pada motif penggunaan media baru. Masalah dapat terjadi jika unsur rasionalitas ini tertanam dalam interaksi pengguna saat menggunakan media internet. Interaksi pengguna ketika mengakses informasi di internet, seperti mengambil, mencerna, dan menggunakan informasi, memberikan umpan balik atas informasi dan mengunggah kembali informasi yang diterima dalam bentuk yang sama, dalam bentuk yang berbeda, atau tidak mengunggah sama sekali. Situasi ini disebut sebagai bentuk interaksi antara pengguna dan informasi yang mereka terima melalui internet.

KESIMPULAN

Pengguna internet mengalami situasi dimana informasi berlimpah, sehingga pengguna tidak ingin ketinggalan informasi yang melimpah. Kondisi ini juga menyebabkan pengguna merasa kewalahan dan memiliki dorongan untuk membuka tanpa mau ketinggalan informasi yang menarik bagi mereka. Oleh karena itu, pengguna juga didorong untuk mengklik informasi secara spontan (mengklik refleks) tanpa motif yang dapat dijelaskan. Kondisi ini kemudian disebut sebagai distraksi. Selain itu, terbatasnya kinerja otak manusia dalam menerima dan mengakses informasi juga dapat menjadi penyebab terjadinya fenomena refleks klik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaro, S., & Duarte, P. (2015). Model integratif niat konsumen untuk membeli perjalanan online. *Manajemen Pariwisata*, 46, 64–79. <http://doi.org/10.1016/j.tourman.2014.06.06>
- Ayeh, JK, Au, N., & Law, R. (2013). Memprediksi niat untuk menggunakan media yang dihasilkan konsumen untuk perencanaan perjalanan. *Manajemen Pariwisata*, 35, 132-143. <http://doi.org/10.1016/j.tourman.2012.06.010>
- Bellman, S., Lohse, GL, & Johnson, EJ (1999). Prediktor perilaku pembelian online. *Komunikasi ACM*, 42 (12), 32–38. <http://doi.org/10.1145/322796.322805>
- Cho, V. (2006). Kajian peran amanah dan risiko dalam layanan hukum online berorientasi informasi menggunakan model terintegrasi. *Informasi dan Manajemen*, 43 (4), 502–520. <http://doi.org/10.1016/j.im.2005.12.002>
- Crick, JM, & Crick, D. (2020). Coopetition dan COVID-19 : Strategi pemasaran kolaboratif bisnis-ke-bisnis dalam krisis pandemi. *Manajemen Pemasaran Industri*, 88 (Mei), 206–213. <http://doi.org/10.1016/j.indmarman.2020.05.016>
- Fri, DM, Rodr, MA, & Castan, JA (2008). Anteseden penerimaan dan penggunaan internet sebagai sumber informasi oleh wisatawan. <http://doi.org/10.1108/14684520910969952>
- Greenhalgh, T., Robert, G., Macfarlane, F., Bate, P., & Kyriakidou, O. (2004). Difusi inovasi dalam organisasi jasa: tinjauan sistematis dan rekomendasi. *Milbank ...*, 82 (4), 581–629. <http://doi.org/10.1111/j.0887-378X.2004.00325.x>



- Huang, JY, Chou, TC dan Lee, GG (2010). Strategi inovasi imitatif: memahami manajemen sumber daya dari pengikut yang kompeten. *Keputusan Manajemen* , 48 (6), 952–975.
- Kamayanti, A. (2017). Akuntan (Si) Pitung: Mematahkan Mitos Abnormalitas dan Rasisme dalam Praktik Akuntansi, 171–180.
- Kim, LH, Qu, H., & Kim, DJ (2009). Sebuah Studi Persepsi Risiko dan Pengurangan Risiko Pembelian Air-Tiket Online Sebuah Studi Persepsi Risiko dan Pengurangan Risiko Pembelian Air-Tiket. *Jurnal Pemasaran Perjalanan & Pariwisata* , 26 (3), 203–224. <http://doi.org/10.1080/10548400902925031>
- Muhammad, S., Kusairi, S., Man, M., Fatma, N., Majid, H., Zulkifli, W., & Kassim, W. (2021). Adopsi digital oleh perusahaan di sektor industri Malaysia selama pandemi COVID-19 : Artikel data. *Sekilas Data* , 37 , 107197. <http://doi.org/10.1016/j.dib.2021.107197>
- Ndubisi, NO, & Sinti, Q. (2006). Sikap konsumen, karakteristik sistem dan adopsi internet banking di Malaysia. *Berita Riset Manajemen* , 29 (1/2), 16–27. <http://doi.org/10.1108/01409170610645411>
- Taman, J. (2003). Adopsi teknologi seluler untuk konsumen Cina, 196–207.
- Wee, M. Van Der, Verbrugge, S., Sadowski, B., Driesse, M., & Pickavet, M. (2015). Mengidentifikasi dan mengukur manfaat tidak langsung dari jaringan broadband untuk e-government dan e-business : Pendekatan bottom-up. *Kebijakan Telekomunikasi* , 39 (3-4), 176–191. <http://doi.org/10.1016/j.telpol.2013.12.006>
- Yi, SAYA, Jackson, JD, Park, JS, & Probst, JC (2006). Memahami penerimaan teknologi informasi oleh profesional individu: Menuju pandangan integratif. *Informasi dan Manajemen* , 43 (3), 350–363. <http://doi.org/10.1016/j.im.2005.08.006>

