

# 9\_Skala Cyberslacking pada Mahasiswa

*by* Dr. Fajrianthi

---

**Submission date:** 09-Mar-2020 12:00PM (UTC+0800)

**Submission ID:** 1271987123

**File name:** 9\_Skala\_Cyberslacking\_pada\_Mahasiswa\_20243-69488-1-PB.pdf (479.5K)

**Word count:** 5651

**Character count:** 33585

## SKALA CYBERSLACKING PADA MAHASISWA

Ermida Simanjuntak<sup>1,2</sup>, Fajrianti<sup>3</sup>, Urip Purwono<sup>4</sup>, Rahkman Ardi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Doktorat Fakultas Psikologi Universitas Airlangga

Jl. Airlangga 4-6, Surabaya, Indonesia 60286

<sup>2</sup>Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

Jl. Kalisari Selatan no. 1, Surabaya, Indonesia 60112

<sup>3</sup>Fakultas Psikologi Universitas Airlangga

Jl. Airlangga 4-6, Surabaya, Indonesia 60286

<sup>4</sup>Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran

Jl. Raya Bandung Sumedang KM 21, Jatinangor, Sumedang, Indonesia 45363

mhyda@rocketmail.com

### Abstract

Cyberslacking in the educational context is defined as using internet in the classrooms for non-academic purpose during lectures. One of student cyberslacking scale was developed by Akbulut, Dursun, Dönmez, & Sahin through researches towards Turkey undergraduate students. This scale consists of items to measure non-academic internet access activities during lectures. Those activities are sharing, shopping, real time updating, accessing online content and gaming/ gambling. This study aims to adopt the Cyberslacking Scale of Akbulut dkk. in the context of undergraduate Indonesian students. Subjects for adopting this scale are 46 male and 156 female undergraduate university students (N=202) with age range between 18-23 years. Second order confirmatory factor analysis (CFA) was conducted to analyze this scale. The results showed that dimension of sharing, shopping, real time updating, accessing online content, and gaming/gambling dimension are positively represented cyberslacking construct. Thus the cyberslacking scale can be used in Indonesian educational context.

**Keywords:** *Cyberslacking Scale*; undergraduate students

### Abstrak

*Cyberslacking* pada konteks pendidikan didefinisikan sebagai penggunaan internet di ruangan kelas untuk hal-hal non-akademik yang tidak berhubungan dengan materi belajar selama perkuliahan. Salah satu skala *cyberslacking* pada konteks mahasiswa dikembangkan oleh Akbulut, Dursun, Dönmez, & Sahin lewat penelitian pada mahasiswa di Turki. Pada skala ini, *cyberslacking* terdiri dari aktivitas akses internet non-akademik selama perkuliahan yaitu aktivitas *sharing*, *shopping*, *real time updating*, *accessing online content* dan *gaming/gambling*. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan translasi pada Skala *Cyberslacking* Akbulut, dkk. pada mahasiswa Indonesia. Uji coba terhadap Skala *Cyberslacking* ini menggunakan *second order confirmatory factor analysis* (CFA) yang dilakukan pada 46 mahasiswa pria dan 156 mahasiswa wanita (N=202) dengan rentang usia 18 – 23 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek *sharing*, *shopping*, *real time updating*, *access online content* dan *gaming/gambling* secara positif merepresentasikan konstruk *cyberslacking*. Dengan demikian Skala *Cyberslacking* ini dapat digunakan pada konteks mahasiswa di Indonesia.

**Kata kunci:** Skala *Cyberslacking*; mahasiswa

### PENDAHULUAN

Frekuensi akses internet di Indonesia mengalami peningkatan di sektor pendidikan terutama pada perguruan tinggi. Sebagian besar kampus-kampus di Indonesia menyediakan akses internet secara gratis bagi mahasiswa sebagai salah satu sarana untuk menunjang proses pendidikan bagi

para mahasiswa. Ketersediaan akses internet ini diharapkan dapat menunjang proses belajar mandiri pada mahasiswa sebagai *adult learner* yaitu membantu menyediakan sumber-sumber informasi untuk materi belajar. Selain itu banyak perguruan tinggi yang memanfaatkan internet untuk meningkatkan kualitas hasil belajar mahasiswa karena internet membantu akses

pada materi-materi belajar yang lebih mutakhir (Lee & Tsai, 2011). Kondisi ini menyebabkan akses internet di kampus lebih mudah bagi mahasiswa sehingga mahasiswa merupakan pihak yang memiliki frekuensi akses lebih tinggi dibandingkan profesi lainnya (Kominfo, 2016). Penerapan teknologi komunikasi informasi (TIK) pada proses belajar di kampus juga mendorong akses internet yang tinggi di kalangan mahasiswa (Yilmaz, Yilmaz, Ozturk, Sezer, & Karademir, 2015).

Kebudayaan internet di kampus diharapkan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar mahasiswa di Perguruan Tinggi (J. Y. Wu, 2017). Namun demikian, beberapa fakta menunjukkan bahwa mahasiswa yang melakukan akses internet di dalam kelas justru memanfaatkan internet untuk hal-hal yang sifatnya non-akademik seperti *chatting*, *email* dan media sosial (Junco & Cotten, 2012; Ragan, Jennings, Massey, & Doolittle, 2014). Penelitian-penelitian lain pada akses internet di kampus juga menunjukkan bahwa mahasiswa bahkan mengakses media sosial dan akses pada situs-situs non akademik saat mengikuti tutorial dan perkuliahan (Barry, Murphy, & Drew, 2015; Lau, 2017; Yilmaz dkk., 2015). Taneja, Fiore, & Fischer (2015) juga menyebutkan bahwa *gadget* dan *smartphones* yang dibawa oleh mahasiswa banyak digunakan untuk hal-hal yang tidak berhubungan dengan perkuliahan.

Perilaku mahasiswa yang mengakses pada hal-hal non akademik pada saat perkuliahan ini dapat digolongkan pada konsep *cyberslacking* atau *cyberloafing* (Akbulut dkk., 2016; Gerow, Galluch, & Thatcher, 2010; Taneja dkk., 2015; Yasar & Yurdugul, 2013). *Cyber-slacking* merupakan perilaku penundaan atau prokrastinasi dengan menggunakan akses internet yang berpengaruh pada produktivitas kerja seseorang (Lavoie & Pychyl, 2001). Secara teoritis konsep *cyberslacking* berawal dari situasi dunia kerja ketika karyawan melakukan akses internet pada hal-hal personal di luar pekerjaan yang sedang

dilakukannya (Lim, 2002). *Cyberslacking* didefinisikan sebagai perilaku sadar yang dilakukan oleh karyawan untuk mengakses hal-hal yang tidak berhubungan dengan pekerjaannya dengan menggunakan akses internet perusahaan (Lim, 2002). Pada perkembangan penelitian berikutnya konsep *cyberslacking* juga terjadi pada setting pendidikan khususnya pada situasi perkuliahan ketika kebanyakan mahasiswa juga melakukan akses internet pada hal-hal non-akademik ketika sedang mengikuti perkuliahan di kelas (Gerow dkk., 2010; Taneja dkk., 2015; Yilmaz dkk., 2015). Berdasarkan hal tersebut maka definisi *cyberslacking* yang awalnya pada situasi dunia kerja menjadi disesuaikan dengan konteks situasi perkuliahan.

Pada situasi perkuliahan *cyberslacking* didefinisikan sebagai penggunaan internet untuk tujuan-tujuan di luar perkuliahan yang dilakukan saat perkuliahan (Yilmaz dkk., 2015). *Cyberslacking* juga didefinisikan sebagai kecenderungan mahasiswa melakukan akses internet yang tidak berhubungan dengan tugas-tugas belajarnya (Gökçeşlan, Mumcu, Haşlamam, & Çevik, 2016). Perilaku *cyberslacking* terwujud dalam bentuk *email*, akses situs non-akademik, *chatting*, *texting*, media sosial, *shopping*, *games* dan *blog* yang dilakukan selama mahasiswa mengikuti perkuliahan (Akbulut dkk., 2016; Baturay & Toker, 2015). Peneliti lain pada konteks *cyberslacking* di mahasiswa (Akbulut dkk., 2016) mendefinisikan *cyberslacking* sebagai penggunaan teknologi internet untuk tujuan-tujuan non-akademik. Aspek-aspek yang menggambarkan *cyberslacking* akademik di perkuliahan menurut Akbulut dkk. (2016) antara lain:

a. *Sharing*

Aktivitas akses internet berupa mengecek *posting*, memberikan komentar pada *posting* orang lain, mengecek video yang dibagikan di media sosial serta melakukan pembicaraan dengan orang lain.

b. *Shopping*

Aktivitas internet yang berhubungan dengan shopping *online* antara lain mengunjungi situs *online shopping* dan situs perbankan secara *online*.

c. *Real-time updating*

Menggunakan akses media sosial untuk membagikan kondisi terkini (*update*) serta memberikan komentar pada hal-hal yang menjadi pembicaraan terkini (*trending topic*).

d. *Accessing online content*

Melakukan akses internet yang berhubungan dengan musik, video, aplikasi yang terdapat pada situs-situs *online*.

e. *Gaming/gambling*

Aktivitas akses internet yang berhubungan dengan permainan (*game*) dan taruhan (*gambling*).

Alat ukur *cyberslacking* akademik yang dikembangkan oleh Akbulut dkk. (2016) didasarkan pada aspek-aspek *cyberslacking* akademik seperti yang dikemukakan di atas yaitu *sharing*, *shopping*, *real-time updating*, *accessing online content* dan *gaming/gambling* dengan menggunakan mahasiswa perguruan tinggi di Turki sebagai subjek penelitian. Menurut Akbulut dkk. (2016) konsep *cyberslacking* akademik adalah hal yang cukup baru dalam konteks dunia perkuliahan. Selain itu konsep *cyberslacking* yang berawal dari dunia kerja menyebabkan pentingnya ada alat ukur yang dapat mengungkapkan *cyberslacking* pada konteks pendidikan khususnya situasi perkuliahan (Akbulut dkk., 2016). Karakteristik perilaku *cyberslacking* karyawan yang berhubungan dengan konteks perusahaan tentu berbeda dengan *cyber-slacking* yang dilakukan oleh mahasiswa pada konteks kuliah (Akbulut dkk., 2016; Gökçearslan dkk., 2016). Oleh sebab itu penting adanya pengembangan skala *cyberslacking* akademik yang didasarkan pada konteks pendidikan khususnya mahasiswa di situasi perkuliahan (Akbulut dkk., 2016).

Sehubungan dengan situasi perkuliahan di Indonesia, survei pada salah satu universitas di Surabaya menunjukkan bahwa perilaku

akses internet non-akademik juga dilakukan oleh mahasiswa pada saat mengikuti perkuliahan di kelas (Simanjuntak, Nawangsari, & Ardi, 2018). Hasil survei menunjukkan bahwa ada 89,3% dari 385 partisipan mahasiswa yang melakukan akses internet non-akademik di perkuliahan. Berdasarkan hal ini maka fenomena *cyberslacking* juga terjadi di Indonesia sehingga dibutuhkan alat ukur yang dapat mengukur fenomena ini secara tepat. Skala *cyberslacking* akademik oleh Akbulut dkk. (2016) dikembangkan dari kondisi perkuliahan mahasiswa sehingga skala ini juga dapat dikembangkan pada konteks mahasiswa di Indonesia. Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa konsep *cyberslacking* akademik adalah hal yang relatif baru sehingga alat ukur yang didasarkan pada konteks akademik relatif belum banyak dibuat (Akbulut dkk., 2016). Merujuk pada alasan ini maka peneliti bermaksud mengadopsi skala *cyberslacking* akademik yang dikembangkan di Turki oleh Akbulut dkk. (2016) pada konteks mahasiswa di Indonesia.

He dan van de Vijver (2012) menyatakan bahwa terdapat tiga pilihan bagi peneliti untuk menggunakan instrumen secara lintas budaya, yaitu adopsi, adaptasi dan perakitan (*assembling*). Adopsi merupakan translasi instrumen asli ke dalam bahasa target, tanpa melakukan proses penyesuaian terlebih dahulu terhadap budaya target. Pilihan ini paling sering digunakan dalam riset empiris karena mudah untuk diimplementasikan, murah, memiliki *face validity* yang tinggi serta tetap memiliki kesempatan untuk membandingkan skor yang diperoleh dengan semua hasil terjemahan instrumen. Pendekatan ini memiliki kelemahan, sehingga hanya dapat digunakan saat bahasa sumber dan target memiliki cakupan yang adekuat dalam konstruk yang diukur (He & van de Vijver, 2012).

Alasan untuk melakukan adopsi/ translasi terhadap skala ini didasarkan pada pertimbangan kesamaan budaya Indonesia dan

Turki menurut dimensi budaya yang dikemukakan oleh Hofstede (2019). Indonesia dengan budaya *power distance* yang tinggi cenderung memiliki hirarki formal di mana level yang tinggi memiliki kekuasaan yang besar terhadap level yang berada di bawahnya. Indonesia memiliki budaya kolektivisme yang lebih berorientasi pada tim dan bermotivasi kelompok (*group motivated*). Prestasi individual lebih dikaitkan dengan keberhasilan kelompok, sehingga mereka cenderung mengatakan “kami yang melakukan”. Pada dimensi *masculinity/femininity*, Indonesia cenderung bersifat feminin di mana Indonesia lebih mengutamakan afeksi dan *compassion*. Karena itu masyarakat Indonesia memiliki ikatan kuat dan menjaga hubungan personal. Keterikatan dengan kelompok menjadi hal yang penting. Dalam dimensi *uncertainty avoidance*, posisi Indonesia cenderung rendah artinya memiliki perencanaan terhadap kejadian di masa depan dan tidak memiliki ketakutan yang berlebihan terhadap pengambilan keputusan maupun ketidakpastian (Fajrianti & Zein, 2017). Kondisi ini memiliki kesamaan dengan dimensi budaya Turki yaitu memiliki *power distance* yang tinggi, berbudaya kolektivis, berorientasi budaya feminin. Perbedaannya hanya pada satu dimensi budaya yaitu *uncertainty avoidance* dimana Turki memiliki nilai yang tinggi (Hofstede, 2019).

Akbulut dkk. (2016) melakukan empat tahap dalam mengembangkan skala *cyberslacking* akademik. Tahap pertama yang dilakukan oleh Akbulut dkk. (2016) adalah melakukan *review* berbagai instrumen *cyberslacking* yang telah ada dan menguji validitas konstruk serta kesesuaiannya pada konteks akademik dengan menggunakan tiga jenis sampel yang berbeda. Tahap kedua adalah mengembangkan alat ukur di antaranya adalah mendiskusikan item-item dengan *expert panel* yang terdiri dari lima orang pada bidang pendidikan untuk memastikan tentang kecocokan item-item dengan konteks kelas perkuliahan. Pada tahap ini selain melakukan telaah literatur tentang *cyber-*

*slacking*, juga meminta pendapat ahli (*expert*) pada bidang *cyberslacking*, observasi terhadap situasi kelas khususnya kelas di IT (*Information Technology*) dan wawancara pada mahasiswa tentang perilaku *cyberslacking*. Setelah itu berdasarkan tahap tersebut disusun 52 item yang kemudian ditelaah kembali oleh enam orang *reviewer* yang telah memiliki kepakaran dalam bidang *cyberslacking* serta telah memiliki publikasi internasional yang berhubungan dengan *cyberslacking*. Telaah tersebut dilakukan untuk mengevaluasi apakah item-item tersebut mengukur konstruk *cyberslacking* (Akbulut dkk., 2016). Pada tahap ketiga dan keempat dilakukan pengujian struktur faktor instrumen dengan melakukan *exploratory factor analysis* (EFA) dan *confirmatory factor analysis* (CFA).

Item-item pada skala *cyberslacking* tersebut kemudian diujicobakan pada siswa SMA (479 subjek) dan mahasiswa (86 subjek) dan dilakukan pengujian struktur faktor dengan Lisrel 9.1 dengan hasil pada siswa SMA adalah RMSEA = 0,166; SRMR = 0,062; NNFI = 0,93; CFI = 0,95; GFI = 0,86; AGFI = 0,74. Pada mahasiswa hasil yang didapatkan adalah RMSEA = 0,128; SRMR = 0,059; NNFI = 0,92; CFI = 0,94; GFI = 0,87; AGFI = 0,75. Pada pengujian berikutnya dilakukan penghapusan item dengan *factor loading* di bawah 0,32. Selain itu dilakukan pula telaah oleh *expert panel* yang terdiri dari tiga orang yang memahami tentang konsep *cyberslacking*. Pada tahap ini ditetapkan lima faktor yang berhubungan dengan *cyberslacking* yaitu *sharing* (nilai *eigenvalue* = 11,7; *variance explained* = 38,82%), *shopping* (nilai *eigenvalue* = 2,99; *variance explained* = 9,96%), *real time updating* (nilai *eigenvalue* = 2,72; *variance explained* = 9,08%), *accessing online content* (nilai *eigenvalue* = 2,09; *variance explained* = 6,97%) dan *gaming/gambling* (nilai *eigenvalue* = 1,69; *variance explained* = 5,62%).

Skala *cyberslacking* dengan lima faktor ini memiliki total varians sebesar 70,443% dan

KMO = 0,921 dan nilai Barlett's *test of sphericity* sebesar  $p < 0,001$ . Selanjutnya berdasarkan hasil EFA tersebut Akbulut dkk. (2016) melakukan pengujian dengan *confirmatory factor analysis* (CFA) dengan menggunakan sampel mahasiswa yang berbeda dari tahap sebelumnya yaitu sebanyak 215 mahasiswa yang dilakukan secara *non-online*. Pengujian CFA dilakukan kembali pada 515 mahasiswa jurusan *social worker* dengan tujuan memastikan bahwa versi skala *cyberslacking* secara *online* adalah valid seperti pada versi *non-online* (Akbulut dkk., 2016). Hasil uji CFA skala *cyberslacking* pada mahasiswa menunjukkan hasil yaitu RMSEA = 0,078; SRMR = 0,096; NNFI = 0,96; CFI = 0,96; GFI = 0,77; AGFI = 0,74. Pengujian pada mahasiswa jurusan *social worker*, analisis CFA menunjukkan hasil RMSEA = 0,079; SRMR = 0,093; NNFI = 0,93; CFI = 0,93; GFI = 0,79; AGFI = 0,76. Nilai *Alpha Cronbach* pada faktor *sharing* (0,926), faktor *shopping* (0,87), faktor *real time updating* (0,928), faktor *accessing online content* (0,944) dan faktor *gaming/gambling* (0,796). Nilai *Alpha Cronbach* pada subjek *social worker* untuk faktor *sharing* (0,852), faktor *shopping* (0,869), faktor *real time updating* (0,928),

faktor *accessing online content* (0,867) dan faktor *gaming/gambling* (0,727). Berdasarkan tahap-tahap pengembangan skala *cyberslacking* yang telah dilakukan, maka Akbulut dkk. (2016) berpendapat bahwa skala *cyberslacking* ini cukup konsisten dalam mengukur *cyberslacking* di konteks mahasiswa.

## METODE

Subjek penelitian adalah mahasiswa Fakultas Psikologi sebuah Universitas swasta di Surabaya sejumlah 202 orang dengan rentang usia 18 – 23 tahun (46 pria dan 156 wanita). Penyebaran skala dilakukan pada saat mahasiswa selesai mengikuti perkuliahan dan sedang berada di luar ruangan perkuliahan. Adapun data deskriptif subjek penelitian diterangkan pada Tabel 1.

Item pada skala *cyberslacking* mahasiswa versi (Akbulut dkk., 2016) tidak menggunakan item *unfavourable* sehingga seluruh item bersifat *favourable*. Skala terdiri dari lima pilihan jawaban bergerak secara kontinum dari Tidak Pernah – Selalu. *Blueprint* skala *cyberslacking* mahasiswa versi Akbulut dkk. (2016) dijelaskan pada Tabel 2.

**Tabel 1.**  
Data Deskriptif Subjek Penelitian (N = 202)

Data		Jumlah	Prosentase
Jenis Kelamin	Pria	46	22,77%
	Wanita	156	77,22%
Angkatan	Tahun pertama	79	39,1%
	Tahun kedua	77	38,11%
	Tahun ketiga	44	21,78%
	Tahun keempat	2	0,99%

**Tabel 2.**  
*Blueprint* Skala *Cyberslacking* pada Mahasiswa (Akbulut dkk., 2016)

Aspek	Jumlah Item	Nomer Item
<i>Sharing</i>	9 item	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
<i>Shopping</i>	7 item	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
<i>Real time updating</i>	5 item	17, 18, 19, 20, 21
<i>Access online content</i>	5 item	22, 23, 24, 25, 26
<i>Gaming/gambling</i>	4 item	27, 28, 29, 30

Peneliti melakukan langkah-langkah untuk translasi/ adopsi serta evaluasi skala *cyberslacking* akademik ini berdasarkan pedoman dari *International Test Commission* (ITC, 2016) yang meliputi:

#### 1. Tahap *Pre-Condition*

Pada tahap ini peneliti meminta ijin untuk adopsi skala pada pengembang skala Akbulut dkk. (2016). Penulis Onur Donmez mewakili tiga penulis skala yang lain menyetujui proses adopsi tersebut untuk konteks Indonesia dan mengizinkan penulis untuk melakukan adopsi pada skala *cyberslacking* ini.

#### 2. Tahap *Test Development*

Pada tahap ini memastikan bahwa translasi dan adopsi skala sesuai dengan pandangan *expert* di bidangnya. Hal yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan pandangan ITC (2016) adalah :

a. *Forward translation* item-item Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh salah seorang dosen jurusan FKIP Bahasa Inggris yang memiliki latar belakang pendidikan jurusan Bahasa Inggris serta lulus dari universitas di Belanda yang memahami bidang pendidikan dan aplikasi IT (*Information Technology*) pada situasi perkuliahan

b. Hasil *forward translation* ini kemudian dikonsultasikan oleh penulis pada *reviewer* yaitu 2 orang dosen di bidang Psikologi dan bidang *Networking* aplikasi *Information Technology* yang memahami tentang konstruk skala Psikologi serta memahami konsep *cyberslacking*. Para *reviewer* tersebut melakukan *expert judgement* pada item-item skala *cyberslacking* yang telah diterjemahkan yaitu memberikan masukan tentang hasil terjemahan *forward translation* skala *cyberslacking* serta melihat kesesuaian kalimat item dengan indikator-indikator pada skala *cyberslacking*.

c. Penulis melakukan telaah terhadap hasil masukan dari *reviewer* item yang telah mengecek terjemahan item dan kesesuaian item dengan indikator *cyberslacking*. Penulis kemudian mempertimbangkan masukan dari *expert judgement* dan menyempurnakan hasil terjemahan item-item pada skala *cyberslacking* ini.

d. Penulis kemudian menghubungi ahli bahasa dalam Bahasa Inggris dan Indonesia untuk melakukan *backward translation* terhadap item-item skala *cyberslacking* versi Bahasa Indonesia ini. Hasil *backward translation* ini kemudian menjadi pertimbangan penulis untuk menyempurnakan item-item skala *cyberslacking* versi Bahasa Indonesia.

e. Penulis melakukan telaah kembali dari hasil *forward translation*, masukan dari *expert judgement* dan *backward translation* dan me-rekap item versi Bahasa Indonesia secara final. Hasil telaah item secara final kemudian dicetak dalam bentuk kuesioner dan disebarikan kepada subjek mahasiswa untuk proses *tryout* alat ukur skala *cyberslacking* ini. Adapun contoh item pada masing-masing dimensi dapat dilihat di bawah ini:

- 1) *Sharing* (item nomer 5: saya memberikan komentar pada foto yang dibagikan di media sosial)
- 2) *Shopping* (item nomer 12: saya mengunjungi situs belanja *online*)
- 3) *Real time updating* (item nomer 21: saya memberi komentar pada topik kekinian)
- 4) *Accessing online content* (item nomer 26: saya membagikan aplikasi yang saya butuhkan)
- 5) *Game/gambling* (item nomer 30: saya bertaruh secara *online*)

#### 3. Tahap *Confirmation*

a. Pemilihan sampel

Tahap konfirmasi ini peneliti memilih sampel yang sesuai dengan karakteristik populasi pada skala *cyberslacking* di Turki yaitu populasi mahasiswa S1 di Indonesia sehingga sama dengan karakteristik mahasiswa S1 di Turki. Pada saat penyebaran data, peneliti bersama asisten menunggu beberapa perkuliahan yang selesai dan kemudian memberikan skala untuk diisi oleh subjek penelitian setelah perkuliahan subjek. Pada tahap ini terdapat 202 mahasiswa yang terdiri dari 46 mahasiswa pria dan 156 mahasiswa wanita yang menjadi subjek penelitian untuk uji coba skala ini.

b. Uji statistik pada skala yang dibuat Uji statistik dilakukan dengan menggunakan *second order confirmatory factor analysis* (*second order CFA*) yang dilakukan dengan menggunakan program LISREL.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

*Number of iterations* adalah sebanyak 47 kali dengan menggunakan *modification indices* untuk mendapatkan nilai RMSEA yang sesuai dengan *model fit*. Nilai muatan faktor yang dapat diterima adalah sama dengan atau lebih besar dari 0,5 (Hair, Black, Babin, & Anderson, 2014). Apabila terdapat item dengan nilai muatan < 0,5 maka item akan dihilangkan. Berdasarkan hasil analisis, terdapat terdapat empat item dalam dimensi *shopping* yang memiliki muatan faktor dengan nilai < 0,5 yaitu item 13 sebesar 0,41; item 14 sebesar 0,38; item 15 sebesar 0,38 dan item 16 sebesar 0,42 sehingga item-item tersebut dihilangkan dari skala *cyberslacking*. Item nomer 13 berisi pernyataan “saya mengunjungi situs pelelangan”, item nomer 14 berisi pernyataan “saya menggunakan pelayanan perbankan *online*”, item nomer 15 berisi pernyataan “saya mengunjungi situs barang bekas” dan item nomer 16 berisi pernyataan “saya memeriksa

iklan pekerjaan”. Ketiga item tersebut bukan merupakan indikator yang merefleksikan faktor *shopping* dalam kegiatan *cyberslacking* yang dilakukan oleh mahasiswa di Indonesia. Pada faktor *gaming/ gambling* terdapat dua item yang dihapus yaitu item nomer 27 dengan muatan faktor sebesar 0,04 yang berisi pernyataan “saya mengunjungi situs perjudian” dan item nomer 28 dengan muatan faktor -0,24 yang berisi pernyataan “saya berjudi secara *online*”. Dengan demikian, dari 30 item yang terdapat pada skala *cyberslacking* Akbulut dkk. (2016) tersisa 24 item yang menjadi indikator dari *cyber-slacking* pada konteks mahasiswa Indonesia. Item yang dihilangkan dari skala *cyberslacking* adalah berkaitan dengan perilaku perjudian yang dalam norma dan hukum Indonesia termasuk perilaku yang dilarang dan melanggar hukum, sedangkan mengunjungi situs pelelangan juga tidak umum dilakukan oleh mahasiswa di Indonesia. Adapun perubahan nomer item untuk analisa item dapat dilihat pada tabel 3.

Setelah penghitungan muatan mendapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Reliabilitas dijelaskan oleh Hair dkk., (2014) merupakan sejauhmana variabel atau serangkaian variabel konsisten dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Kondisi ini berarti apabila dilakukan beberapa kali pengukuran maka akan didapatkan nilai yang konsisten. Hair dkk. (2014) menjelaskan uji reliabilitas dalam analisis CFA meliputi *construct reliability* (CR) dan *variance extracted* (AVE). Tingkat CR yang dapat diterima adalah > 0,70 (Hair dkk., 2014). Pengujian reliabilitas lain yang dilakukan adalah dengan menghitung *average variance extracted* (AVE). Nilai AVE yang direkomendasikan adalah > 0,5 (Hair dkk., 2014). Data pada tabel diketahui bahwa semua faktor dalam skala *cyberslacking* memiliki reliabilitas yang baik.



**Tabel 3.**  
Blueprint Skala Cyberslacking Setelah Penghapusan Item

Aspek	Jumlah Item	Nomer Item	Perubahan Nomer Item
<i>Sharing</i>	9 item	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
<i>Shopping</i>	3 item	10, 11, 12	10, 11, 12
<i>Real time updating</i>	5 item	17, 18, 19, 20, 21	13, 14, 15, 16, 17
<i>Access online content</i>	5 item	22, 23, 24, 25, 26	18, 19, 20, 21, 22
<i>Gaming/gambling</i>	2 item	29, 30	23, 24

**Tabel 4.**  
Hasil Analisis Item Adopsi Skala Cyberslacking

Dimensi	Loading Factor	T-Values	Measurement Error	Keterangan
<b>Ist CFA</b>				
<i>Sharing</i>				
C1	0,59	--	0,652	Valid
C2	0,61	11,26	0,628	Valid
C3	0,73	8,15	0,467	Valid
C4	0,73	8,95	0,467	Valid
C5	0,60	7,07	0,640	Valid
C6	0,73	8,12	0,467	Valid
C7	0,80	8,64	0,360	Valid
C8	0,75	8,30	0,438	Valid
C9	0,81	8,75	0,344	Valid
<i>Shopping</i>				
C10	0,88	--	0,226	Valid
C11	0,56	8,03	0,686	Valid
C12	0,85	12,65	0,278	Valid
<i>Updating</i>				
C13	0,84	--	0,294	Valid
C14	0,88	19,10	0,226	Valid
C15	0,89	14,93	0,208	Valid
C16	0,84	14,16	0,294	Valid
C17	0,59	8,39	0,652	Valid
<i>Access</i>				
C18	0,84	--	0,294	Valid
C19	0,89	15,75	0,208	Valid
C20	0,87	15,15	0,243	Valid
C21	0,79	13,20	0,376	Valid
C22	0,81	13,85	0,344	Valid
<i>Game</i>				
C23	0,50	--	0,750	Valid
C24	0,60	4,66	0,640	Valid

Lanjutan Tabel 4. Hasil Analisis Item Adopsi Skala Cyberslacking

<b>2ndCFA</b>				
<i>Cyberslacking</i>				
<i>Sharing</i>	0,87	8,10	0,243	Valid
<i>Shopping</i>	0,69	8,99	0,524	Valid
<i>Updating</i>	0,50	6,48	0,750	Valid
<i>Access</i>	0,91	12,18	0,172	Valid
<i>Game/Gambling</i>	0,78	5,32	0,392	Valid

**Tabel 5.**  
Composite Reliability Adopsi Skala Cyberslacking

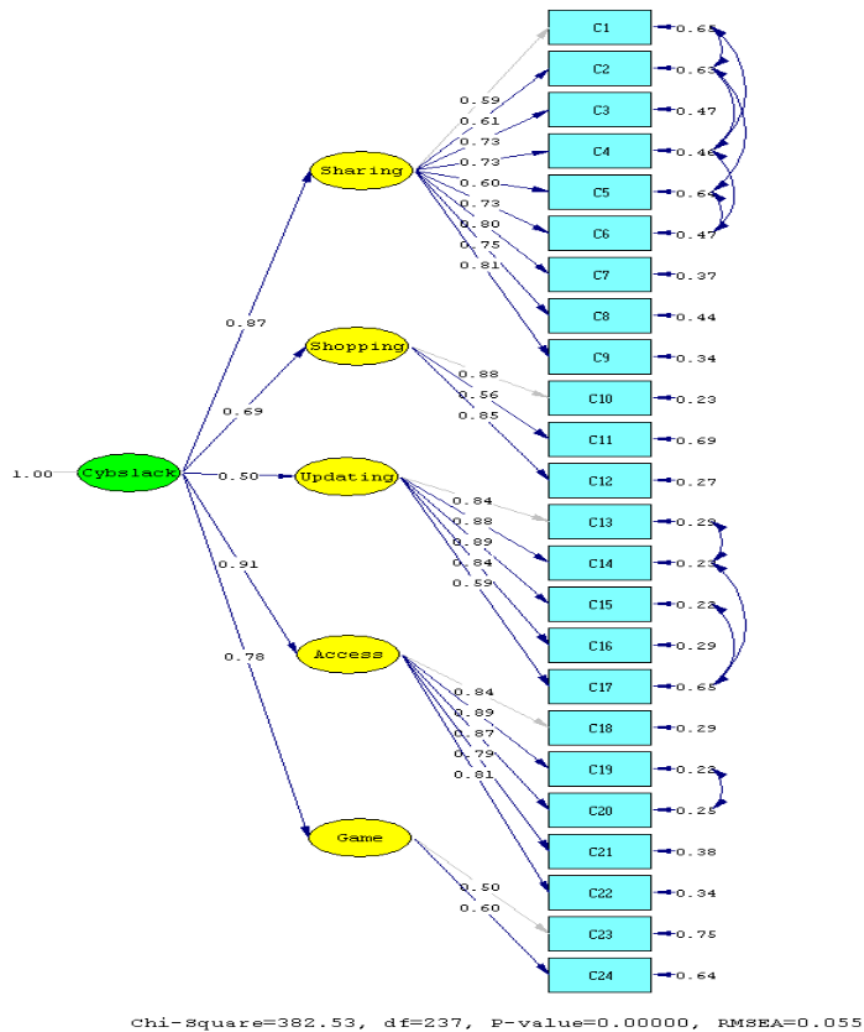
<b>Dimensi</b>	<b>Composite Reliability (CR)</b>	<b>AVE</b>
<b>1stCFA</b>		
<i>Sharing</i>	0,900	0,544
<i>Shopping</i>	0,815	0,603
<i>Updating</i>	0,907	0,665
<i>Access</i>	0,923	0,707
<i>Game/Gambling</i>	0,465	0,305
<b>2ndCFA</b>		
<i>Cyberslacking</i>	0,871	0,502

**Tabel 6.**  
Hasil Analisis dan Kriteria Model Fit Skala Cyberslacking

Kriteria	Nilai Acuan	Interpretasi
P-value = 0,000	Nilai p tidak signifikan	Tidak memenuhi kriteria fit
$\chi^2/df = 1,61$ (382,53/237)	$\chi^2/df < 2,0$	Memenuhi kriteria fit
RMSEA = 0,055	RMSEA < 0,08	Memenuhi kriteria fit
SRMR = 0,057	SRMR < 0,10	Memenuhi kriteria fit
NNFI = 0,98	NNFI > 0,90	Memenuhi kriteria fit
NFI = 0,96	NFI > 0,80	Memenuhi kriteria fit
CFI = 0,98	CFI $\geq$ 0,97	Memenuhi kriteria fit
GFI = 0,86	GFI $\geq$ 0,9	Tidak memenuhi kriteria fit
AGFI = 0,83	AGFI $\geq$ 0,90	Tidak memenuhi kriteria fit

Dari tabel 6 di atas terlihat bahwa kriteria *Chi-square/df* ( $\chi^2/df$ ), RMSEA, SRMR, NNFI, NFI dan CFI pada model telah memenuhi kriteria fit tetapi model pengukuran belum memenuhi kriteria fit pada kriteria *p-value*, GFI dan AGFI. Namun demikian Hair dkk., (2014) menyebutkan bahwa ketika sebuah hasil *fit indices* model pengukuran telah memenuhi kriteria fit

sebanyak 3 – 4 kriteria maka model tersebut dapat dianggap fit. Pada uji coba skala ini terlihat ada 6 kriteria *fit indices* yang terpenuhi sehingga model pengukuran ini adalah fit. Adapun gambar bagan tentang *second order CFA* skala *cyberslacking* setelah penghapusan item (24 item) hasil adopsi skala *cyberslacking* dijelaskan pada Gambar 1.



Gambar 1. *Second Order CFA Adopsi Skala Cyberslacking*

Nilai muatan faktor dan *t-values* masing-masing faktor pada *second order CFA* adopsi skala *cyberslacking* adalah *sharing* (0,87;  $t=8,10$ ), *shopping* (0,69;  $t=8,99$ ), *real time updating* (0,50;  $t=6,48$ ), *accessing online content* (0,91;  $t=12,18$ ) dan *gaming/gambling* (0,78;  $t=5,32$ ). Semua faktor menunjukkan nilai korelasi yang positif. Nilai muatan faktor sama dengan atau lebih besar dari 0,5 dan standar nilai *t-values* di atas 1,96 menunjukkan faktor tersebut menggambarkan konstruk yang ingin diukur. Berdasarkan hal tersebut maka

faktor *sharing*, *shopping*, *real time updating*, *accessing online content* dan *gaming/gambling* menunjukkan bahwa kelima faktor merupakan dimensi yang menggambarkan perilaku *cyberslacking* pada konteks mahasiswa di Indonesia. Hasil analisis ini menunjukkan adanya kesamaan faktor *cyberslacking* mahasiswa di Turki dan Indonesia.

Kesamaan faktor *cyberslacking* antara mahasiswa Turki dan Indonesia, selain disebabkan oleh kesamaan dalam dimensi

budaya (Hofstede, 2019) juga dimungkinkan karena efek globalisasi. Saat ini dengan meningkatnya konektivitas dan interdependensi di antara negara-negara di dunia di dalam bidang ekonomi, sosial, budaya dan lain-lain, kita semakin sering melihat kesamaan perilaku di antara berbagai budaya di berbagai belahan dunia. Terutama pada generasi milenial atau *digital natives* yang akrab dengan penggunaan teknologi informasi (Alt, 2017; Apuke & Iyendo, 2018; Arabaci, 2017; Deng, Ku, & Kong, 2019; Zhang & Zhang, 2012). Ciri-ciri mahasiswa dari generasi milenial yang mirip di berbagai negara memunculkan perilaku yang relatif sama di dalam berbagai hal, termasuk dalam perilaku *cyberslacking* (Gökçeşlan, Uluyol, & Şahin, 2018; Wu, Mei, & Ugrin, 2018; Yılmaz & Yurdugül, 2018). Keenam item yang dihilangkan dari skala menunjukkan perbedaan indikator / perilaku yang merefleksikan faktor *shopping* dan *gaming* antara mahasiswa Indonesia dengan Turki.

Kebaruan yang dapat diberikan pada uji coba skala ini adalah penelitian *cyberslacking* akademik kebanyakan belum menggunakan alat ukur yang sesuai dengan konteks perkuliahan serta kebanyakan menggunakan alat ukur *cyberslacking* pada konteks perusahaan (Akbulut dkk., 2016) sehingga ketersediaan alat ukur ini akan membantu penelitian *cyberslacking* akademik. Hal serupa juga terjadi di Indonesia karena penelitian *cyberslacking* lebih banyak berfokus pada konteks perusahaan (Sawitri & Mayasari, 2017). Hasil penelitian ini memberikan informasi tentang adanya perbedaan indikator dan perilaku dalam faktor *shopping* dan *gaming* sehingga dibutuhkan penelitian lebih lanjut untuk menemukan perilaku-perilaku *shopping* dan *gaming* yang lebih sesuai dengan konteks budaya mahasiswa di Indonesia. Hal ini dibutuhkan karena jumlah ideal item dalam sebuah konstruk adalah tiga atau empat item (Hair dkk., 2014). Rekomendasi yang dapat diberikan pada peneliti lain yang tertarik mengungkap fenomena *cyberslacking* pada

mahasiswa adalah bahwa hasil adopsi skala *cyberslacking* ini dapat digunakan oleh peneliti sebagai alat ukur fenomena *cyberslacking* akademik di kalangan mahasiswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa proses adopsi alat ukur *cyberslacking* akademik dari Akbulut dkk. (2016) ini akan dapat membantu pengembangan penelitian-penelitian *cyberslacking* akademik di Indonesia.

## SIMPULAN

Hasil *second order* CFA pada skala *cyberslacking* (Akbulut dkk., 2016) menunjukkan bahwa model pengukuran telah memenuhi kriteria fit. Hasil adopsi skala *cyberslacking* ini menunjukkan bahwa faktor *sharing*, *shopping*, *real time updating*, *acesing online content* dan *gaming/gambling* dapat berfungsi sebagai dimensi yang menggambarkan *cyberslacking* akademik mahasiswa di Indonesia. Walaupun demikian terdapat perbedaan perilaku yang merefleksikan faktor *shopping* dan *gaming* antara mahasiswa Turki dan Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbulut, Y., Dursun, Ö. Ö., Dönmez, O., & Şahin, Y. L. (2016). In search of a measure to investigate cyberloafing in educational settings. *Computers in Human Behavior*, *55*, 616–625. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.002>
- Alt, D. (2017). Students' social media engagement and fear of missing out (FoMO) in a diverse classroom. *Journal of Computing in Higher Education*, *9*(2), 388–410. <https://doi.org/10.1007/s12528-0179149-x>
- Apuke, O. D., & Iyendo, T. O. (2018). University students' usage of the internet resources for research and learning: forms of access and perceptions of utility. *Heliyon*, *4*(12),

- e01052.  
<https://doi.org/10.1016/j.heliyn.2018.e01052>
- Arabaci, I. . (2017). Investigation Faculty of Education Students' Cyberloafing Behaviors. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1124916.pdf>
- Barry, S., Murphy, K., & Drew, S. (2015). From deconstructive misalignment to constructive alignment: Exploring student uses of mobile technologies in university classrooms. *Computers & Education*, *81*, 202–210. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.014.10.014>
- Baturay, M. H., & Toker, S. (2015). An investigation of the impact of demographics on cyberloafing from an educational setting angle. *Computers in Human Behavior*, *50*, 358–366. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.081>
- Deng, L., Ku, K. Y. L., & Kong, Q. (2019). Examining predictive factors and effects of in-class multitasking with mobile phones. *Interactive Technology and Smart Education*, *16*(1), 49–58. <https://doi.org/10.1108/ITSE-08-2018-0056>
- Fajrianti, F., & Zein, R. (2017). Development of a psychological test to measure ability-based emotional intelligence in the Indonesian workplace using an item response theory. *Psychology Research and Behavior Management*, *10*, 339–352. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S143113>
- Gerow, J. E., Galluch, P. S., & Thatcher, J. B. (2010). To Slack or Not to Slack: Internet Usage in the Classroom. *JITTA: Journal of Information Technology Theory and Application*, *11*(3), 5–23.
- Gökçearslan, Ş., Mumcu, F. K., Haşlaman, T., & Çevik, Y. D. (2016). Modelling smartphone addiction: The role of smartphone usage, self-regulation, general self-efficacy and cyberloafing in university students. *Computers in Human Behavior*, *63*, 639–649. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.091>
- Gökçearslan, Ş., Uluyol, Ç., & Şahin, S. (2018). Smartphone addiction, cyberloafing, stress and social support among university students: A path analysis. *Children and Youth Services Review*, *91*, 47–54. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2018.05.036>
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2014). *Multivariate Data Analysis*. Edinburgh: Pearson.
- He, J., & van de Vijver, F. (2012). Bias and equivalence in cross-cultural research. *Online Readings in Psychology and Culture*, *2*(2). <https://doi.org/10.9707/2307-0919.1111>
- Hofstede, G. (2019). National Culture. Retrieved from <https://www.hofstede-insights.com/models/national-culture/>
- ITC. (2016). *ITC Guidelines for Translating and Adapting Tests* (2nd editio). International Test Commission.
- Junco, R., & Cotten, S. R. (2012). No A 4 U: The relationship between multitasking and academic performance. *Computers & Education*, *59*(2), 505–514. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.12.023>
- Kominfo. (2016). Pengguna internet di Indonesia tahun 2016. Retrieved from [https://statistik.kominfo.go.id/site/data?idtree=424&iddoc=1516&data-data\\_page=2](https://statistik.kominfo.go.id/site/data?idtree=424&iddoc=1516&data-data_page=2)



- Lau, W. W. F. (2017). Effects of social media usage and social media multitasking on the academic performance of university students. *Computers in Human Behavior*, *68*, 286–291. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.043>
- Lavoie, J. A. A., & Pychyl, T. A. (2001). Cyberslacking and the Procrastination Superhighway. *Social Science Computer Review*, *19*(4), 431–444. <https://doi.org/10.1177/089443930101900403>
- Lee, S. W. Y., & Tsai, C. C. (2011). Students' perceptions of collaboration, self-regulated learning, and information seeking in the context of Internet-based learning and traditional learning. *Computers in Human Behavior*, *27*(2), 905–914. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.11.016>
- Lim, V. K. G. (2002). The IT way of loafing on the job: cyberloafing, neutralizing and organizational justice. *Journal of Organizational Behavior*, *23*(5), 675–694. <https://doi.org/10.1002/job.161>
- Ragan, E. D., Jennings, S. R., Massey, J. D., & Doolittle, P. E. (2014). Unregulated use of laptops over time in large lecture classes. *Computers & Education*, *78*, 78–86. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.05.002>
- Sawitri, H. S. R., & Mayasari, D. (2017). Keeping up with the cyberloafer: how do cyberloafing and creative self-efficacy bear with creativity? *Journal Global Business Advancement*, *10*(6), 652–670.
- Simanjuntak, E., Nawangsari, N. A. F., & Ardi, R. (2018). Cyberslacking Among University Students: The Role of Internet Habit Strength, Media Multitasking Efficacy and Self Regulated Learning. In *International Conference on Psychology in Health, Educational, Social and Organizational Settings*. Surabaya.
- Taneja, A., Fiore, V., & Fischer, B. (2015). Cyber-slacking in the classroom: Potential for digital distraction in the new age. *Computers & Education*, *82*, 141–151. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.009>
- Wu, J., Mei, W., & Ugrin, J. C. (2018). Student Cyberloafing In and Out of the Classroom in China and the Relationship with Student Performance. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *21*(3), 199–204. <https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0397>
- Wu, J. Y. (2017). The indirect relationship of media multitasking self-efficacy on learning performance within the personal learning environment: Implications from the mechanism of perceived attention problems and self-regulation strategies. *Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.10.010>
- Yasar, S., & Yurdugul, H. (2013). The Investigation of Relation Between Cyberloafing Activities and Cyberloafing Behaviors in Higher Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *83*, 600–604. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.06.114>
- Yilmaz, K. F. G., Yilmaz, R., Ozturk, H. T., Sezer, B., & Karademir, T. (2015). Cyberloafing as a barrier to the successful integration of information and communication technologies into teaching and learning environments. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.023>
- Yilmaz, R., & Yurdugül, H. (2018). Cyberloafing in IT classrooms: Ex-

ploring therole of the psycho-social environment in the classroom, attitude to computers and computing courses, motivation and learning strategies. *Journal of Computing in Higher Education*, 30(3), 530-552. [https://doi.org/10.1007/s12528-](https://doi.org/10.1007/s12528-0189184-2)

0189184-2

Zhang, W., & Zhang, L. (2012). Explicating multitasking with computers: Gratifications and situations. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.05.006>

# 9\_Skala Cyberslacking pada Mahasiswa

---

## ORIGINALITY REPORT

---

**16%**

SIMILARITY INDEX

**14%**

INTERNET SOURCES

**16%**

PUBLICATIONS

**0%**

STUDENT PAPERS

---

## MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

---

4%

★ Ramazan Yılmaz, Halil Yurdugül. "Cyberloafing in IT classrooms: exploring the role of the psycho-social environment in the classroom, attitude to computers and computing courses, motivation and learning strategies", Journal of Computing in Higher Education, 2018

Publication

---

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On



# 9\_Skala Cyberslacking pada Mahasiswa

---

## GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

**/9**

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---

PAGE 11

---

PAGE 12

---

PAGE 13

---

PAGE 14

---