



FENOMENA *CYBERSLACKING* PADA MAHASISWA

Khoirul Anam^{1✉}, Gilang Arista Pratomo²

Jurusan Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima
20 September 2019
Disetujui 21 Oktober
2019
Dipublikasikan
29 November 2019

Keywords:

cyberslacking,
students, *internet*

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dalam revolusi industri 4.0 menimbulkan dampak positif dan negatif dalam kehidupan manusia. Penggunaan jaringan internet yang terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari semakin mempermudah aktivitas manusia, namun di sisi lain juga memunculkan berbagai macam persoalan psikologis, salah satunya adalah fenomena *cyberslacking* di kalangan mahasiswa. *Cyberslacking* merupakan kecenderungan mahasiswa melakukan akses internet yang tidak berhubungan dengan tugas-tugas belajarnya. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran fenomena *cyberslacking* pada mahasiswa. Subjek penelitian ini adalah 42 mahasiswa di salah satu Perguruan Tinggi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *cyberslacking* yang memiliki koefisien Alpha Cronbach=0.947. Analisis data penelitian menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat *cyberslacking* mahasiswa berada pada kategori sedang (45,2%) dan rendah (40,5%). Hasil analisis tambahan dengan menggunakan uji beda *Mann Whitney-U* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan perilaku *cyberslacking* pada mahasiswa laki-laki dan perempuan.

Abstract

The development of information technology in the industrial revolution 4.0 has positive and negative impacts on human life. The use of an integrated internet network in everyday life makes it easier for social activities. However, on the other hand, it also raises a variety of psychological problems, one of which is the cyberslacking phenomenon among students. Cyberslacking is the tendency of students to access the internet that is not related to their learning tasks. This study aims to obtain an overview of cyberslacking phenomena in students. The subjects of this study were 42 students in one of the tertiary institutions. The instrument used in this study is the cyberslacking scale, which has an Alpha Cronbach coefficient = 0.947. Analysis of research data using descriptive statistical analysis techniques. The results showed that the level of cyberslacking of students was in the medium category (45.2%) and low (40.5%). Additional analysis results using the Mann Whitney-U different test showed that there were significant differences in cyberslacking behavior in male and female students.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi membawa perubahan yang signifikan dalam kehidupan banyak orang. Semua orang membutuhkan teknologi agar makin efisien dan efektif dalam mengerjakan suatu pekerjaan. Salah satu perkembangan di dunia teknologi informasi adalah penggunaan jaringan internet yang terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari. Internet menjadi sarana yang sangat vital dalam dunia pendidikan sebagai sarana informasi akademik, sarana administrasi, sarana perkuliahan dan lain-lain.

Internet sudah menjadi alat komunikasi yang tak terhindarkan dalam kehidupan sehari-hari (APJII, 2014). Hal ini terlihat dari jumlah pengguna internet di Indonesia yang sudah mencapai 88,1 juta orang dimana 49% diantaranya berusia 18-25 tahun (APJII, 2014). Selanjutnya data proyeksi penggunaan internet di Indonesia tahun 2017-2023 yang bersumber dari data statistika 2019 (Katadata.co.id, 2019) menunjukkan bahwa penggunaan internet setiap tahunnya mengalami peningkatan. Data statistika 2019 menunjukkan pengguna internet di Indonesia pada 2018 sebanyak 95,2 juta, tumbuh 13,3% dari 2017 yang sebanyak 84 juta pengguna. Pada tahun selanjutnya pengguna internet di Indonesia akan semakin meningkat dengan rata-rata pertumbuhan sebesar 10,2% pada periode 2018-2023. Pada

2019 jumlah pengguna internet di Indonesia diproyeksikan tumbuh 12,6% dibandingkan 2018, yaitu menjadi 107,2 juta pengguna. Pada 2023, jumlah pengguna internet di Indonesia diproyeksikan mencapai 150 juta pengguna.

Salah satu dampak negatif dari penggunaan internet adalah perilaku *cyberslacking*. *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). *Cyberslacking* adalah perilaku menggunakan internet di lingkungan belajar untuk kepentingan pribadi yang tidak terkait dengan tugas di kelas (Geokçearsan et al. 2016).

Studi pendahuluan dilakukan untuk memperkuat fenomena *cyberslacking* yang terjadi dilapangan. Studi ini dilakukan dengan vote melalui sosial media instagram yang dikenakan pada subjek 30 mahasiswa, adapun hasil studi pendahuluan adalah sebagai berikut:

Table 1.
Studi Pendahuluan Perilaku *Cyberslacking*

Pernyataan	Jawaban	
	Ya	Tidak
1. Pernah bermain HP ketika belajar di kelas?	100%	-
2. Menggunakan untuk <i>chatting</i> ?	100%	-
3. Menggunakan untuk bermain sosial media?	100%	-
4. Menggunakan untuk melakukan <i>online shopping</i> ?	50%	50%
5. Menggunakan untuk bermain <i>game</i> ?	20%	80%

Studi pendahuluan diatas menunjukkan bahwa semua subjek mengakui bahwa pernah menggunakan *handphone* (HP) ketika sedang belajar di kelas. Lalu ketika lebih di spesifikkan kembali dari semua subjek mengakui bahwa mereka menggunakan *handphone* (HP) untuk kegiatan yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran, yaitu sesuai dengan tabel di atas bahwa 100% subjek studi pendahuluan mengaku menggunakan *handphone* (HP) untuk *chatting* dan bermain media sosial, lalu melakukan *online shopping* sebesar 50%, dan bermain *game* hanya sebesar 20%. Hal ini menunjukkan bahwa fenomena *cyberslacking* benar adanya terjadi di lingkungan dunia perkuliahan.

Cyberslacking terbagi atas dua jenis, yaitu (1) *minor cyberslacking* dan (2) *serious cyberslacking* (Blanchard & Henle, 2008). Bentuk perilaku dari *minor cyberslacking* menurut Blanchard dan Henle (2008) yaitu mengirim atau menerima *e-mail* pribadi di kelas, melakukan *browsing*, membaca berita, dan melakukan belanja *online*. Sedangkan bentuk perilaku dari *serious cyberslacking* yaitu mengunjungi situs dewasa, mengurus situs pribadi dan berinteraksi dengan orang lain melalui *chat*, blog, dan iklan personal, melakukan perjudian online, dan mengunduh lagu secara ilegal (Blanchard & Henle, 2008). Mahasiswa banyak melakukan pengalihan perhatian dari dosen yang sedang mengajar di kelas, Mereka memainkan *handphone*, tab, ipad, laptop, dan *gadget* lainnya ketika kegiatan belajar-mengajar sedang berlangsung. Salah satu ciri penting *cyberslacking* yaitu bahwa motif melakukan *cyberslacking* adalah untuk menghindari tugas dan menjelajahi hal yang lebih disenangi di internet (Blanchard & Henle, 2008).

Aspek-aspek yang menggambarkan *cyberslacking* akademik di perkuliahan menurut Akbulut (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*).

Penelitian yang dilakukan Lavoie dan Pychyl (2001) menemukan bahwa *cyberslacking* sudah menjadi bagian dari kehidupan mahasiswa. Ketika melakukan *cyberslacking* seperti menggunakan *facebook* ternyata membantu mengurangi stress terkait masalah akademik yang terjadi pada mahasiswa. Dan Ravizza, Hambrick, & Fenn, (2013) mengatakan bahwa *cyberslacking* berkaitan dengan performa mahasiswa.

Hasil berbeda ditemukan oleh Meier *et al.* (2016) yang menemukan bahwa perilaku *cyberslacking* dapat merusak hasil akademis mahasiswa dan kesejahteraan. Walaupun seperti itu, perilaku *cyberslacking* tetap tidak bisa dipisahkan dengan kehidupan mahasiswa. Wang, Chen, & Liang (2011) dalam penelitiannya menemukan bahwa tingkat mahasiswa yang mengakses media sosial ketika berada di kelas sebesar 64% dan tingkat mahasiswa yang mengakses media sosial ketika mengerjakan tugas sebesar 80%.

O'Neill, Hambley, & Chatellier, (2014) dalam penelitiannya menemukan bahwa perilaku *cyberslacking* dipengaruhi oleh sikap, emosi, dan faktor sosial yang dimiliki oleh mahasiswa ketika menggunakan internet untuk urusan pribadi. Lingkungan juga menjadi faktor pendukung mahasiswa melakukan *cyberslacking*, namun keinginan

dalam diri sendiri untuk melakukan *cyberslacking* ternyata menjadi faktor yang lebih mempengaruhi dibandingkan dengan faktor lingkungan sekitar atau teman sekitar yang melakukan (Gerow, et al. 2010). Mahasiswa cenderung mencari kegiatan lain (*off-task*) ketika merasakan kebosanan atau berusaha untuk tetap terjaga ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung (Ragan et al. 2014).

Simanjuntak, dkk (2019) dalam penelitiannya mencoba mengaplikasikan skala *cyberslacking* yang diadopsi dari skala *cyberslacking* mahasiswa yang dikembangkan oleh Akbulut, Dursun, Dönmez, & Sahin lewat penelitian pada mahasiswa di Turki. Simanjuntak, dkk (2019) mengaplikasikan penelitian tersebut pada mahasiswa Indonesia, adapun hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa 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.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Putri & Sokang (2017) tentang gambaran *cyberslacking* pada mahasiswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penelitian tingkat *minor cyberslacking* mahasiswa berada pada tingkat sedang, sedangkan tingkat *serious cyberslacking* berada pada tingkat rendah. Dan data tambahan menunjukkan bahwa belakangan ini aplikasi streaming (seperti: *Youtube*, *Joox*) mulai banyak dipakai oleh para mahasiswa.

Penelitian pertama tentang *cyberslacking* yang dilakukan oleh Putri & Sokang (2017) mencoba mengungkap *cyberslacking* yang ada di Indonesia dengan menggunakan skala *The scale for cyber slacking in the questionnaire* (Ince & Gül, 2011) berdasarkan konstruk teori dari

Blanchard & Henle (2008) yang membagi *cyberslacking* menjadi dua aspek yaitu *minor cyberslacking* dan *serious cyberslacking*. Dan penelitian yang kedua tentang *cyberslacking* yang dilakukan Simanjuntak, dkk (2019) mencoba menguji skala *cyberslacking* yang diadopsi dari skala *cyberslacking* mahasiswa yang dikembangkan oleh Akbulut, Dursun, Dönmez, & Sahin. Maka dari itu pada penelitian ini akan mencoba mengungkap gambaran perilaku *cyberslacking* pada mahasiswa dengan menggunakan skala yang diadopsi dari skala *cyberslacking* mahasiswa yang dikembangkan oleh Akbulut, Dursun, Dönmez, & Sahin. Yang mana hal itu menjadi pembeda dari penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya.

Berangkat dari penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berfokus pada pengukuran *cyberslacking* yang nantinya diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai hal tersebut. Maka dari itu peneliti mengangkat judul penelitian yaitu “Gambaran Perilaku *Cyberslacking* Pada Mahasiswa Psikologi UNNES”. Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui gambaran tentang perilaku *Cyberslacking* yang dimunculkan ketika pembelajaran berlangsung.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memberi gambaran secara sistematis dan akurat fakta serta karakteristik mengenai populasi atau mengenai bidang tertentu, penelitian ini juga bertujuan untuk menggambarkan situasi atau kejadian (Azwar, 2015). Variabel dalam penelitian ini adalah yaitu *cyberslacking*. *Cyberslacking* adalah menggunakan internet ketika sedang melakukan suatu pekerjaan atau dalam pembelajaran yang mana penggunaan internet tersebut tidak berhubungan dengan pembelajaran. Sampel pada penelitian ini adalah 42 mahasiswa di salah satu Perguruan

Tinggi Negeri di Semarang. Teknik pengambilan sampel dari penelitian ini adalah *simple random sampling*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *Cyberslacking* yang menggunakan konstruk teori dari Akbulut (2016) yaitu *Sharing, Shopping, Real-time updating, accessing online content*, dan *Gaming/gambling*. Instrumen yang digunakan merupakan skala Likert yang berisi 26 item dengan lima pilihan jawaban. Skala *Cyberslacking* telah diuji coba dan memiliki

koefisien reliabilitas Alpha Cronbach 0,947. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dengan bantuan software pengolah data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran umum *cyberslacking* dapat dilihat dari hasil analisis data dengan perhitungan statistik. Berikut adalah hasil analisis deskriptif *cyberslacking* dengan bantuan *software* pengolah data.

Tabel 2.
Descriptive Statistics

	Cyberslacking
Valid	42
Missing	0
Mean	67.524
Std. Error of Mean	2.899
Std. Deviation	18.788
Minimum	38.000
Maximum	107.000

Selanjutnya, perhitungan distribusi kategori *cyberslacking* dilakukan secara manual dengan rincian sebagai berikut.

Jumlah aitem = 26

Skor tertinggi = $26 \times 5 = 130$

Skor terendah = $26 \times 1 = 26$

Mean teoritis (μ)

$$= \frac{\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}}{2}$$

$$= \frac{130 + 26}{2} = 78$$

Standar deviasi (σ)

$$= \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{6}$$

$$= \frac{130 - 26}{6}$$

$$= 17,33$$

Tabel 3.

Kategori Cyberslacking

Interval skor	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentasi
$X < \mu - 1\sigma$	$X < 61$	Rendah	17	40,5%
$\mu - 1\sigma \leq X < \mu + 1\sigma$	$61 \leq X < 95$	Sedang	19	45,2%
$\mu + 1\sigma \leq X$	$95 \leq X$	Tinggi	6	14,3%

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa 40,5% (17 subjek) memiliki perilaku *cyberslacking* dalam intensitas rendah, 45,2% (19 subjek) berada dalam kategori sedang, dan 14,3% (6 subjek) ada subjek yang memiliki perilaku *cyberslacking* pada level yang tinggi. *Mean* empiris sebesar

67,524 yang diperoleh dari perhitungan dengan bantuan *software* pengolah data (tabel 2) berada pada kategori sedang jika dimasukkan dalam kategori *mean* hipotetik. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat *cyberslacking* pada subjek penelitian berada dalam taraf sedang.

Hasil penelitian ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Sokang (2017) yang juga menunjukkan bahwa perilaku *cyberslacking* pada mahasiswa tergolong pada tingkat rendah. Lebih lanjut, Putri dan Sokang (2017) menambahkan bahwa rendahnya perilaku *cyberslacking* pada mahasiswa ini kemungkinan disebabkan karena mahasiswa memiliki jam kuliah yang tidak tetap dan tidak tentu, sehingga perilaku ini jarang muncul. Selain itu, proses perkuliahan yang dilakukan oleh subjek penelitian masih minim melibatkan aktivitas daring, menggunakan perangkat laptop maupun koneksi internet. Frekuensi penggunaan internet yang lama dalam pengerjaan tugas akan semakin membuat seseorang memiliki peluang yang besar untuk melakukan *cyberslacking* (Vitak, J., Crouse, J., & LaRose, R., 2011). Hal ini diduga menjadi faktor yang dapat menjelaskan rendahnya perilaku *cyberslacking* pada mahasiswa.

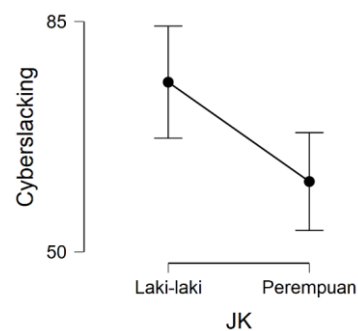
Peneliti melakukan analisis tambahan untuk melihat tingkat *cyberslacking* ditinjau dari jenis kelamin. Peneliti kemudian melihat data statistik deskriptif *cyberslacking* berdasarkan jenis kelamin. Hasil statistik deskriptif berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Group Descriptives

Group	N	Mean	SD	SE
Cyberslacking Laki-laki	19	75.789	17.659	4.051
Perempuan	23	60.696	17.174	3.581

Berdasarkan hasil statistik deskriptif pada tabel 4, terlihat perbedaan rerata (*mean*)

antara laki-laki dan perempuan. Rerata (*mean*) pada kelompok laki-laki lebih tinggi ($M=75.789$) jika dibandingkan dengan rerata (*mean*) kelompok perempuan (60.696). Perbedaan rerata antara laki-laki dan perempuan ini juga terlihat dari grafik *descriptive plot* pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Deskriptif plot *cyberslacking* berdasarkan jenis kelamin

Berdasarkan gambar satu di atas, menunjukkan bahwa rerata *cyberslacking* pada kelompok laki-laki lebih tinggi jika dibandingkan dengan rerata *cyberslacking* pada kelompok perempuan. Berdasarkan table statistik deskriptif dan *descriptive plot* dapat disimpulkan bahwa terjadi perbedaan rerata antar dua kelompok. Namun, apakah perbedaan ini signifikan? Untuk mengetahui apakah perbedaan tersebut signifikan atau tidak, peneliti melakukan analisis inferensial dengan teknik uji beda. Sebelum melakukan uji beda, peneliti melakukan uji asumsi normalitas terlebih dahulu. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 5.

Test of Normality (Shapiro-Wilk)

		W	p
Cyberslacking	Laki-laki	0.913	0.083
	Perempuan	0.901	0.026

Note. Significant results suggest a deviation from normality.

Berdasarkan hasil uji normalitas menunjukkan bahwa skor *cyberslacking* pada menggunakan *Saphiro-Wilk* pada tabel 5, laki-laki terdistribusi normal ($p>0,05$),

sedangkan data skor *cyberslacking* pada perempuan tidak terdistribusi normal ($p < 0,05$). Peneliti melakukan uji beda dengan uji *Mann-Whitney U* karena salah satu data

tidak memenuhi asumsi normal, sehingga uji beda dilakukan dengan analisis statistik nonparametrik. Hasil uji beda dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini.

Tabel 6.
Mann-Whitney U Test

	W	p	Hodges-Lehmann Estimate	Rank-Biserial Correlation
Cyberslacking	318.000	0.012	16.000	0.455

Note. Mann-Whitney U test.

Note. For the Mann-Whitney test, effect size is given by the rank biserial correlation.

Berdasarkan hasil uji *Mann-Whitney U* pada tabel 6, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat *cyberslacking* pada mahasiswa laki-laki dan perempuan (nilai $W = 318,00$ dengan $p < 0,05$). Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Sokang (2017) yang juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perilaku *cyberslacking* antara laki-laki dan perempuan dimana laki-laki lebih sering melakukan perilaku *cyberslacking* jika dibandingkan dengan perempuan.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian ini masih menggunakan jumlah sampel yang terbatas dan menggunakan analisis nonparametrik. Hal ini membuat hasil penelitian menjadi kurang kuat jika akan dilakukan generalisasi hasil. Penelitian ini juga hanya menggunakan instrumen berupa *self-report* untuk mengukur variabel *latent* yang memungkinkan terjadinya bias yang tinggi (*faking good*) dari subjek penelitian.

SIMPULAN

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah gambaran perilaku *cyberslacking* pada mahasiswa paling banyak berada pada kategori sedang (45,2%). Terdapat 40,5% mahasiswa yang mengalami tingkat *cyberslacking* rendah dan 14,3% mahasiswa yang berada pada kategori *cyberslacking* tinggi. Analisis tambahan menggunakan uji beda Mann Whitney-U menunjukkan bahwa

terdapat perbedaan tingkat *cyberslacking* yang signifikan antara mahasiswa laki-laki dan perempuan, di mana mahasiswa laki-laki menunjukkan perilaku *cyberslacking* yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan mahasiswa perempuan.

Saran bagi peneliti selanjutnya adalah menambah jumlah subjek penelitian dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *cluster random sampling* atau *stratified random sampling* sehingga hasil penelitian memiliki *statistical power* yang lebih baik jika akan digeneralisir. Peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan instrumen tambahan selain *self-report* untuk meminimalisir bias pengukuran, misalnya menggunakan metode observasi *time sampling*. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi lebih jauh variabel-variabel lain yang berkontribusi terhadap terbentuknya perilaku *cyberslacking*, misalnya usia, waktu penggunaan internet, kontrol diri, regulasi diri, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbulut, Y., Dursun, Ö. Ö., Dönmez, O., & Şahin, Y. L. (2016 (55)). In search of a measure to investigate cyberloafing in educational settings. *Computers in Human Behavior*, 616–625.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2014). *Profil Pengguna Internet Indonesia*. Jakarta:

- Perpustakaan Nasional RI: Katalog Dalam Terbitan (KDT).
- Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Batubara, J. R. (2010). Adolescent Development (Perkembangan Remaja). *Sari Pediatri*, 27 .
- Blanchard, A. L., & Henle, C. A. (2008). Correlates of different forms of cyberloafing: The role of norms and external locus of control. *Computers in Human Behavior*, 24, 1067-1084.
- Databoks. (2019, September 9). *Berapa Pengguna Internet di Indonesia?* Retrieved from katadata.co.id <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019>
- Geokçearslan, S., Mumcu, F. K., Haslamam, T., çevik, Y. D. (2016). Modelling smartphone addiction: The role of smartphone usage, selfregulation, self-efficacy and cyberloafing in university. *Computers in Human Behaviour*, 63, 639-649.
- Gerow, J. E., Galluch, P. S., & Thatcher, J. B. (2010). To slack or not to slack: internet usage in the classroom. *Journal of information techonology theory and application*, 5-24.
- İnce, M., & Gül, H. (2011). The relation of cyber slacking behaviors with various organizational outputs: Example of Karamanoğlu Mehmetbey University. *European Journal of Scientific Research*, 52(4), 507-527.
- Lavoie, J. A., & Pychyl, T. A. (2001). Cyberslacking and the Procrastination Superhighway:A Web-Based Survey of Online Procrastination, Attitudes, and Emotion. *Social Science Computer Review*, 431-444.
- Lim, V. K. (2002). The IT way of loafing on the job: cyberloafing, neutralizing and organizational justice. *Journal of Organizational Behavior*, 23(5), 675-694.
- Meier, A., Reinecke, L., & Meltzer, C. E. (2016). “Facebocrastination”? Predictors of using Facebook for procrastination and its effects on students’ well-being. *Computers in Human Behavior*, 64, 65-76.
- O’Neill, T. A., Hambley, L. A., & Chatellier, G. S. (2014). Cyberslacking, engagement, and personality in distributed work environments. *Computers in Human Behavior*, 40, 152-160.
- Putri, Y. V.-1. (2017). Gambaran Cyberslacking Pada Mahasiswa. *Prosiding Konferensi Nasional Peneliti Muda Psikologi Indonesia* (pp. 9-17). Jakarta: Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka (UHAMKA).
- Ragan, E. D., Jennings, S. R., Massey, J. D., & Doolittle, P. E. (2014). Unregulated use of laptops over time in large lecture classe. *Computers & Education*, 78, 78- 86.
- Ravizza, S. M., Hambrick, D. Z., & Fenn, K. M. (2013). Non-academic Internet Use in the Classroom is Negatively Related to Classroom. *Computers & Education*, 78, 109- 114.
- Simanjuntak, E., Fajrianthi, Purwono, U., & Ardi, R. (2019). Skala Cyberslacking pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 18, 55-68.
- Taneja, A., Fiore, V., & Fischer, B. (2015). Cyber-slacking in the classrom: Potential for digital distraction in the new age. *Computers & Education*, 82, 141-151. doi:<http://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.009>
- Vitak, J., Crouse, J., & LaRose, R. (2011). Personal internet use at work: Understanding cyberslacking.

Computers in Human Behavior, 27(5), 1751-1759.

Wang, Q., Chen, W., & Liang, Y. (2011). The effects of social media on college students. *MBA Student Scholarship*, 1-11.

Yilmaz, K. F., 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*, 1.