



ANALISIS FAKTOR KONFIRMATORI TERHADAP SKALA CYBERLOAFING MAHASISWA

**Hermeilia Megawati, Reny Rustyawati, Ratna Dyah Suryaratri, Sri Juwita
Kusumawardhani**

Fakultas Pendidikan Psikologi, Universitas Negeri Jakarta

Email: HermeiliaMegawati@unj.ac.id

Abstract

The implementation of online distance learning creates a new deviant behaviour in higher education students. There are symptoms of student behaviour who negligent in using the internet for purposes that are not related to learning which is known as cyberloafing. Considering the rapid development of technology, the measurement of student cyberloafing behaviour needs to be developed continuously. Thus, this study aims to develop previous scales related to student cyberloafing to stay up to date. Based on literature review that discusses the measurement of student cyberloafing, a 20-item scale form created. The data were collected from 506 undergraduate students at a large university in Jakarta who have online distance learning experiences. Data were analysed using Confirmatory Factor Analysis (CFA) with the JASP program. The results of this study indicate that the student cyberloafing scale model was in accordance with the theory where three dimensions were indicated like social purpose cyberloafing, academic cyberloafing, dan gaming purpose cyberloafing. The scale has a good fit model based on CFI, TLI, RMSEA, SRMR and GFI.

Keywords: *Confirmatory Factor Analysis; Cyberloafing; Student Cyberloafing; Student Cyberloafing Scale*

Abstrak

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh secara daring mengakibatkan munculnya perilaku menyimpang pada mahasiswa. Terdapat gejala perilaku mahasiswa yang lalai dalam menggunakan internet untuk tujuan yang tidak berkaitan dengan pembelajaran yang dikenal dengan istilah cyberloafing. Melihat pesatnya perkembangan teknologi, pengukuran perilaku cyberloafing pada mahasiswa perlu terus dikembangkan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan skala cyberloafing pada mahasiswa agar tetap sesuai dengan kondisi terkini. Berdasarkan kajian literatur yang membahas tentang pengukuran cyberloafing pada mahasiswa, sebuah skala yang terdiri dari 20 item dibuat. Data dikumpulkan dari 506 mahasiswa program sarjana di Jakarta yang memiliki pengalaman belajar jarak jauh secara daring. Data dianalisis menggunakan Confirmatory Factor Analysis (CFA) dengan program JASP. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model skala cyberloafing pada mahasiswa sesuai dengan teori yang menunjukkan adanya tiga dimensi, yaitu cyberloafing dengan tujuan sosial, cyberloafing dengan tujuan akademis, dan cyberloafing dengan tujuan bermain. Skala ini memiliki model fit yang baik berdasarkan CFI, TLI, RMSEA, SRMR dan GFI.

Kata kunci: *Analisis Faktor Konfirmatori; Cyberloafing; Cyberloafing Mahasiswa, Skala Cyberloafing Mahasiswa*

1. Pendahuluan

Pandemi *Coronavirus Disease* (Covid-19) sangat memengaruhi sistem pendidikan di seluruh dunia (Barron Rodriguez et al., 2020). Kondisi pandemi memaksa para pemangku kebijakan untuk menetapkan regulasi darurat berupa penutupan institusi pendidikan untuk menghambat laju penularan penyakit (Brooks et al., 2020). Pemerintah Indonesia, melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, menanggapi hal tersebut dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) sebagai jalan keluar yang diambil untuk memastikan bahwa layanan pendidikan tetap berlangsung untuk memenuhi hak peserta didik dalam mendapatkan layanan pendidikan selama darurat Covid-19 (Abidah et al., 2020). Melalui peralihan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran virtual,

pendidik dan peserta didik tetap bisa mengajar dan belajar dari rumah masing - masing. Digitalisasi tersebut juga memungkinkan terjadinya pembelajaran yang fleksibel dan daya jangkauan yang lebih luas serta dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Selama penyelenggaraan PJJ, pelaksanaan kegiatan pembelajaran mengalami perubahan yang menuntut institusi pendidikan melakukan transformasi teknologi di dalam kelas (Indrawati, 2020). Institusi pendidikan menjadi kelompok pengguna digital terbesar kedua setelah penyedia layanan kesehatan selama pandemi (Vargo et al., 2021). Internet beserta Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) menjadi bagian integral dari lingkungan belajar dan mahasiswa menjadi lebih terhubung dengan internet daripada sebelumnya (Taneja et al., 2015). Penggunaan teknologi menjadi lebih mengakar dalam proses belajar dan menjadi komponen penting dari perubahan paradigma pembelajaran paska pandemi. Digitalisasi pendidikan diprediksi menjadi model pembelajaran masa depan Indonesia (Maharani, 2020).

Menurut keterangan Direktur Jenderal Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), Dr. Tedros Adhanom Ghebreyesus, kasus infeksi Covid-19 semakin menurun dari tahun ke tahun sehingga akhir pandemi sudah ada di depan mata (Hardiantoro, 2022). Demikian juga yang terjadi di Indonesia. Menurut keterangan dari Kementerian Kesehatan, Indonesia siap meninggalkan fase gawat darurat pandemi Covid-19 (Anam, 2022). Walaupun demikian, sebagian besar mahasiswa memilih untuk tetap melanjutkan pembelajaran daring di masa yang akan datang (Bogdandy et al., 2020), termasuk mahasiswa di Indonesia (Rukmini, 2020). Dengan kata lain, PJJ memiliki peluang untuk diterapkan secara berkelanjutan pada era paska pandemi.

Penggunaan internet beserta segala bentuk TIK di dalam kelas dinilai dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Ravizza et al., 2017). Namun, pelaksanaan PJJ di pendidikan tinggi pada kenyataannya menciptakan peluang munculnya penyimpangan perilaku dalam penggunaan internet, yaitu munculnya perilaku lalai dalam penggunaan internet untuk tujuan yang tidak berkaitan dengan pembelajaran pada mahasiswa yang dikenal dengan istilah *cyberloafing* (Akbulut et al., 2016; Baturay & Toker, 2015; Karaoglan Yilmaz et al., 2015; Taneja et al., 2015). Penggunaan istilah *cyberloafing* yang lazim dikenal umumnya adalah dalam konteks tempat kerja (Andreassen et al., 2014; Lim, 2002; Vitak et al., 2011; Zhong et al., 2022). Dengan mencermati adanya kesamaan aktivitas dan tujuan, maka penggunaan internet untuk tujuan pribadi yang tidak berkaitan dengan pembelajaran oleh mahasiswa dalam konteks pendidikan secara khusus juga bisa disebut sebagai *cyberloafing*.

Hasil penelitian terdahulu terhadap *cyberloafing* mahasiswa menunjukkan hasil yang konsisten bahwa perilaku *cyberloafing* mahasiswa berkorelasi dengan performa akademik yang kontraproduktif, seperti mengurangi keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar di kelas (Heflin et al., 2017), hasil belajar yang buruk (Ravizza et al., 2017), mengalihkan perhatian peserta didik sehingga menghambat pembelajaran yang lebih bermakna (Heflin et al., 2017), serta mengarahkan kepada perilaku menyimpang lain yang membuat peserta didik lebih tidak terlibat dengan tujuan belajarnya (Wu et al., 2018). Melihat dampak negatif dari *cyberloafing* mahasiswa tersebut, penelitian tentang pengembangan instrumen untuk mendeteksi tingkat *cyberloafing* dan mengeksplorasi variabel anteseden atau konsekuensi dari *cyberloafing* menjadi sangat penting (Akbulut et al., 2016; Baturay & Toker, 2015).

Pesatnya perkembangan teknologi menambah urgensi perlunya pengembangan instrumen pengukuran *cyberloafing* dalam konteks pendidikan secara berkelanjutan, mengingat perilaku *cyberloafing* berbasis pada penggunaan teknologi elektronik dan internet (Saritepeci & Sert, 2021). Selain itu, sebagian besar penelitian *cyberloafing* yang ada di lingkungan pendidikan sebagian besar masih dilakukan di negara barat (Wu et al., 2020), sehingga perlu dikaji lebih jauh pada budaya timur khususnya Indonesia.

Instrumen dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *cyberloafing* mahasiswa yang dikembangkan oleh Saritepeci dan Sert (Saritepeci & Sert, 2021). Skala tersebut dirumuskan dari kajian literatur dan skala – skala *cyberloafing* yang telah dikembangkan sebelumnya (Akbulut et al., 2016; Blanchard & Henle, 2008a; Kian Yeik, 2018). Secara khusus, skala *cyberloafing* mahasiswa ini banyak merujuk pada *Cyberloafing Scale* yang dikembangkan oleh Akbulut dan *Smartphone Cyberloafing Scale in Classes* yang dikembangkan oleh Polat (Akbulut et al., 2016). Skala *cyberloafing* mahasiswa yang dikembangkan oleh Saritepeci & Sert ini terdiri dari tiga indikator meliputi *social purpose cyberloafing*, *gaming purpose cyberloafing*, dan *academic cyberloafing*. Peneliti telah mendapatkan izin dari pengembang skala *cyberloafing* pada mahasiswa tersebut sebelum melakukan analisis faktor konfirmatori pada konteks Indonesia.

Social cyberloafing purpose merupakan bagian substansial dari aktivitas *cyberloafing* yang dilakukan pada konteks pendidikan. Dengan kata lain, penggunaan internet untuk bersosialisasi merupakan bentuk *cyberloafing* yang paling umum dijumpai dalam proses pembelajaran (Saritepeci & Sert, 2021). Faktor sosial yang dimaksud di sini berkaitan erat dengan jaringan relasi dalam kehidupan nyata dan maya individu (Wu et al., 2020). Contoh

perilaku *cyberloafing* dengan tujuan sosial adalah mengunjungi jejaring sosial atau komunitas virtual, berbagi informasi di media sosial, memperbarui status, menyukai serta mengomentari kiriman di media sosial. *Cyberloafing* dengan tujuan sosial secara signifikan berdampak pada penurunan efisiensi dan performa akademik (Kalaycı, 2010).

Gaming purpose cyberloafing merupakan bentuk perilaku lain yang sering dijumpai pada konteks pendidikan. Bermain gim merupakan salah satu aktifitas atau kegiatan yang sangat digemari oleh remaja saat menggunakan internet (Frischa, M.Y, 2013). Gim digital yang menarik di kalangan remaja dan kemudahan akses yang diberikan berpotensi menimbulkan kecanduan gim akibat bermain dalam waktu yang lama dan tidak terkontrol (Lemmens et al., 2009). Dengan meningkatnya kecanduan remaja pada gim digital, *cyberloafing* dengan tujuan bermain di lingkungan pendidikan pun juga meningkat (Tanrıverdi & Karaca, 2018). Hal tersebut secara signifikan juga berdampak pada penurunan efisiensi dan performa akademik (Saritepeci & Sert, 2021).

Cyberloafing pada konteks pendidikan tidak hanya terbatas pada perilaku yang tidak relevan dengan kegiatan belajar mengajar, seperti *social cyberloafing purpose* atau *gaming purpose cyberloafing*. Mahasiswa juga menunjukkan perilaku penggunaan internet untuk mengakses konten yang terkait dengan pengembangan diri atau mengerjakan tugas perkuliahan yang lain (Blanchard & Henle, 2008b). Hal tersebut disebut sebagai *academic cyberloafing purpose*.

2. Metode Penelitian

Partisipan

Penelitian ini melibatkan partisipan yang lebih dari 100 atau lima kali jumlah aitem yang dianalisis dapat dilakukan sebagai upaya untuk mendapatkan data yang valid dalam analisis faktor (O'Rourke & Hatcher, 2013). Menurut beberapa pendapat, minimal sampel yang digunakan adalah 100 (Hair et al., 2010) dan ukuran sampel 50 sangat buruk, 100 buruk, 200 adil, 300 baik, 500 sangat baik, dan 1000 atau lebih sangat baik (Comrey & Lee, 2013). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka besar sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 506 mahasiswa yang memiliki pengalaman pembelajaran secara online/daring. Ukuran sampel telah dinilai memenuhi kecukupan sampel untuk mendapatkan data yang valid dan model yang *fit*.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis faktor untuk membuktikan dan melakukan verifikasi sejumlah faktor yang mendasari variabel penelitian. Analisis faktor yang digunakan adalah analisis faktor konfirmatori (CFA). CFA digunakan untuk mempelajari model pengukuran dan mengidentifikasi hubungan antara dimensi, indikator dan aitem (Brown, 2012). CFA memiliki kelebihan dapat mengetahui hubungan antara variabel laten dengan variabel teramati secara lebih detil (Amalia, 2019). Kecocokan model dalam analisis faktor dipengaruhi oleh kecukupan sampel yang digunakan, oleh karena itu diperlukan pertimbangan dalam penggunaan kecukupan sampel (Yadama & Pandey, 1995).

Instrumen

Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah *cyberloafing* yang difokuskan pada mahasiswa. Variabel diukur dengan tiga indikator dan 20 aitem. Ketiga indikator tersebut meliputi *social purpose cyberloafing*, *academic cyberloafing*, dan *gaming purpose cyberloafing*. Kemudian, pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada partisipan. Dan untuk mengklasifikasikan tingkat respon digunakan skala likert yang terdiri dari lima kategori, yaitu "1= Tidak pernah", "2= Jarang", "3= Kadang-kadang", "4= Sering", "5= Selalu". Tabel 1 di bawah menjelaskan sebaran indikator dan aitem pengukuran.

Tabel 1. Sebaran Indikator dan Aitem Pengukuran

Indikator	Aitem Pengukuran	Kode
Cyberloafing dengan tujuan sosial	Saya mengecek notifikasi di media sosial saya (Instagram, Facebook, Twitter, TikTok, dll) selama perkuliahan daring	CTS1
	Saya menyukai dan mengomentari postingan media sosial (Instagram, Facebook, Twitter, TikTok, dll) selama perkuliahan daring	CTS3
	Saya memeriksa aplikasi pesan <i>online</i> instan (WhatsApp, Messenger, dll.) selama perkuliahan daring	CTS5
	Saya menelusuri postingan pada media sosial (Instagram, Facebook, Twitter, TikTok, dll) selama perkuliahan daring	CTS7
	Saya menjelajahi profil media sosial teman saya (Instagram, Facebook, Twitter, TikTok, dll) selama perkuliahan daring	CTS9
	Saya mengirim pesan melalui aplikasi pesan <i>online</i> instan (WhatsApp, Messenger, dll) selama perkuliahan daring	CTS11
	Saya mengunggah postingan di media sosial (Instagram, Facebook, Twitter, TikTok, WhatsApp dll) selama perkuliahan daring	CTS13
	Saya membagikan teks, foto, video dan lain - lain di media sosial (Instagram, Facebook, Twitter, TikTok, dll) selama perkuliahan daring	CTS15
	Saya mengambil swafoto atau selfie selama perkuliahan daring	CTS17
Cyberloafing akademis	Saya membaca teks digital tentang masalah yang dibahas dalam kelas selama perkuliahan daring *	CA4
	Saya menonton video tentang topik yang dibahas dalam kelas selama perkuliahan daring *	CA6
	Saya mencoba menemukan jawaban atas pertanyaan yang diajukan selama kelas di internet selama perkuliahan daring *	CA10
	Saya menyelesaikan urusan organisasi secara daring ketika perkuliahan daring sedang berlangsung	CA12
	Saya berpartisipasi dalam lomba secara daring di waktu bersamaan dengan perkuliahan daring berlangsung	CA14
	Sembari berkuliah daring, saya juga melakukan pekerjaan sampingan secara daring (Contohnya: memberikan tutorial/les, dll)	CA16
	Saya mengikuti webinar ketika perkuliahan daring berlangsung	CA18
	Saya menggunakan smartphone, tablet PC, atau komputer untuk mempelajari pelajaran yang berbeda atau topik lain yang menarik selama perkuliahan daring	CA19
Cyberloafing dengan tujuan bermain	Saya mengunduh aplikasi <i>game</i> selama perkuliahan daring	CTB2
	Saya memainkan <i>game</i> digital (candy crush, angry bird, game arcade, dll.) yang tidak memerlukan koneksi internet selama perkuliahan daring	CTB8
	Saya memainkan game (Fortnite, PubG, Minecraft, dll.) yang dapat dimainkan lebih dari satu orang internet selama perkuliahan daring	CTB20

Keterangan: * = faktor *loading* tidak memenuhi kriteria

Analisis Statistik

Data dianalisis menggunakan *software* JASP 16.4. Indikator dikatakan dapat mengukur variabel laten jika memiliki koefisien *loading factor* > 0,4 (Prudon, 2015). Untuk menguji dan membuktikan kesesuaian antara data empiris dengan model teoritis yang dirancang, maka dilakukan uji *goodness of fit model*. Penelitian ini menggunakan indikator kecocokan model sebagai berikut.

Tabel 2. Indikator *Goodness of Fit Model*

Goodness of Fit Index	Threshold
<i>p-value</i>	> 0.05
CFI	> 0.95 great; > 0.90 traditional; > 0.80 sometimes permissible
TLI	> 0.90
RMSEA	< 0.08
SRMR	< 0.09

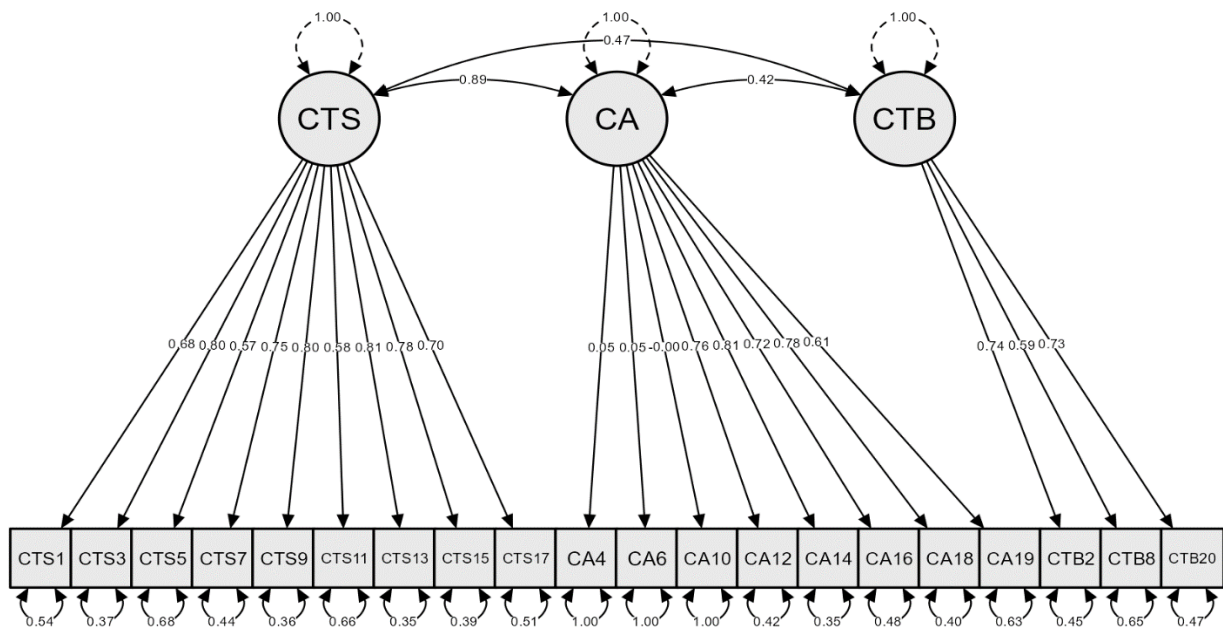
GFI	> 0.95
(Hu & Bentler,1999)	

3. Hasil dan Diskusi

Hasil analisis CFA awal pada variabel *cyberloafing* disajikan pada Tabel 3 yang menunjukkan bahwa, secara umum model pengukuran masih belum *fit*. Nilai parameter *fit p-value*, CFI, TLI, RMSEA, SRMR, dan GFI masih belum sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Model *cyberloafing* dan *loading factor* masing-masing aitem dapat dilihat pada Gambar 1.

Tabel 3. Hasil Parameter Ketepatan Model Cyberloafing Awal

Goodness of Fit Index	Output	Kriteria	Keterangan
<i>p-value</i>	< 0.001	> 0.05	Tidak fit
CFI	0.902	> 0.95	Tidak fit
TLI	0.888	> 0.90	Tidak fit
RMSEA	0.073	< 0.08	Fit
SRMR	0.056	< 0.09	Fit
GFI	0.872	> 0.95	Tidak fit



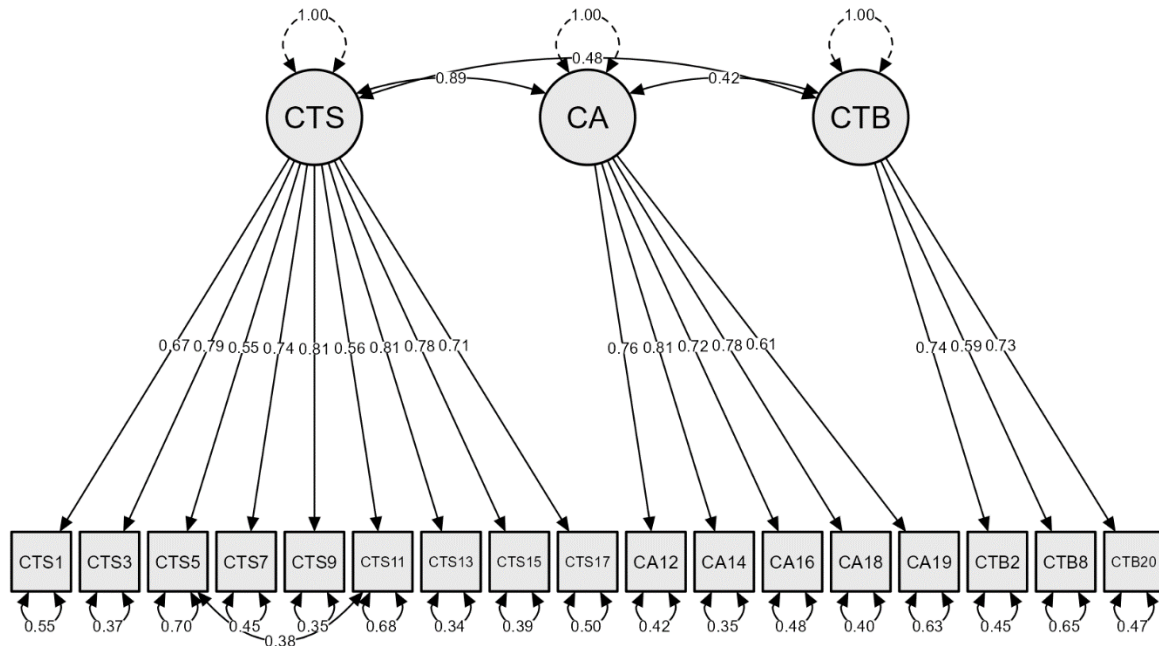
Gambar 1. Model Pengukuran Awal Cyberloafing

Berdasarkan *output* di atas, dilakukan modifikasi terhadap model untuk memperoleh model yang lebih baik. Modifikasi model dilakukan dengan cara menghapus aitem yang memiliki *loading factor* < 0.5. Dari analisis model awal diketahui bahwa terdapat 3 aitem yang memiliki *loading factor* < 0.5. Kemudian, dilakukan kovarians error antara aitem CTS5 dan CTS11. Hasil modifikasi dapat dilihat pada Tabel 4.

Pada model final terlihat *Chi-Square p-value* masih menunjukkan < 0.05, namun dapat diabaikan karena *Chi-Square* sensitif terhadap jumlah sampel. Nilai CFI, TLI, RMSEA, SRMS, dan GFI sudah sesuai dengan kriteria yang ditetapkan untuk memperoleh model *fit*. Dengan demikian, model final telah *fit*, artinya model yang diusulkan *fit* dengan data empiris. Model lengkap dan *loading factor* masing-masing aitem pada model final dapat dilihat pada Gambar 2.

Tabel 4. Hasil Parameter Ketepatan Model Cyberloafing Awal

Goodness of Fit Index	Output	Kriteria	Keterangan
<i>p-value</i>	< 0.001	> 0.05	Tidak fit
CFI	0.938	> 0.95	Fit
TLI	0.927	> 0.90	Fit
RMSEA	0.069	< 0.08	Fit
SRMR	0.046	< 0.09	Fit
GFI	0.904	> 0.95	Fit



Gambar 2. Model Pengukuran Final Cyberloafing

Setelah dilakukan pengujian model dan analisis muatan faktor, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Reliabilitas adalah penilaian tingkat konsistensi internal antara berbagai pengukuran suatu variable (Hair et al., 2010). Uji reliabilitas dalam analisis CFA meliputi *construct reliability* (CR) dan *average variance extracted* (AVE). Nilai CR $\geq 0,70$ termasuk *good reliability* dan nilai AVE yang direkomendasikan adalah $\geq 0,50$.

Tabel 5. Nilai CR dan AVE

Indikator	λ	Error	λ^2	CR	AVE
<i>Cyberloafing dengan tujuan sosial</i>					
CTS1	0,67	0,55	0,45	0,90	0,51
CTS3	0,79	0,37	0,63		
CTS5	0,55	0,70	0,29		
CTS7	0,74	0,45	0,55		
CTS9	0,81	0,35	0,65		
CTS11	0,56	0,68	0,32		
CTS13	0,82	0,34	0,66		
CTS15	0,78	0,49	0,61		
CTS17	0,71	0,50	0,49		
<i>Cyberloafing akademis</i>					
CA12	0,76	0,42	0,58	0,86	0,55
CA14	0,81	0,35	0,65		
CA16	0,72	0,48	0,52		

CA18	0,78	0,39	0,60		
CA19	0,61	0,63	0,37		
<i>Cyberloafing</i> dengan tujuan bermain					
CTB2	0,74	0,45	0,55	0,73	0,50
CTB8	0,59	0,65	0,35		
CTB20	0,73	0,47	0,53		

Berdasarkan data pada Tabel 5 diketahui bahwa semua faktor dalam skala *cyberloafing* dengan 17 aitem memiliki reliabilitas yang baik.

4. Pembahasan

Penelitian ini telah menguji dan membuktikan tiga indikator dalam mengukur *cyberloafing* pada mahasiswa yaitu *cyberloafing* dengan tujuan sosial, *cyberloafing* akademis, dan *cyberloafing* dengan tujuan bermain. Pada indikator pertama yang diwakili oleh sembilan aitem menunjukkan bahwa aitem CTS9 dan CTS13 memberikan kontribusi terbesar. Butir ini berkaitan dengan penggunaan media sosial sebagai bentuk aktivitas *cyberloafing* yang dilakukan mahasiswa. Invasi teknologi secara masif, khususnya pada masa pandemi, memunculkan berbagai fenomena baru dalam kehidupan mahasiswa, termasuk meningkatnya prevalensi penggunaan sosial media pada mahasiswa (Charoensukmongkol, 2014). Atau dengan kata lain, perilaku *cyberloafing* yang dominan pada mahasiswa adalah mengunjungi media sosial.

Pada indikator kedua yang diwakili oleh lima aitem menunjukkan bahwa aitem CA14 memberikan kontribusi terbesar. Butir ini berkaitan dengan bentuk aktivitas *cyberloafing* akademik mahasiswa, yaitu mengikuti perlombaan daring sembari berkuliah. Antusiasme mahasiswa dalam mengikuti perlombaan daring bisa disebabkan oleh sistem Pendidikan tinggi Indonesia dimana terdapat aturan yang mengharuskan setiap perguruan tinggi memberikan sertifikat kompetensi mahasiswa untuk menerangkan pencapaian akademik serta kualifikasi mahasiswa (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi Dan Sertifikat Profesi Pendidikan Tinggi, 2014).

Sedangkan pada indikator ketiga yang diwakili oleh tiga aitem menunjukkan bahwa aitem CTB2 dan CTB20 memberikan kontribusi terbesar. Butir ini berkaitan dengan *cyberloafing* dengan tujuan untuk bermain. Mahasiswa menyukai permainan game yang terintegrasi dengan jaringan internet yang memungkinkan mereka berinteraksi secara langsung. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa game, khususnya game daring, merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas waktu luang anak dan remaja dewasa ini (Kuss & Griffiths, 2012).

Berdasarkan sudut pandang pengukuran, hasil temuan ini menunjukkan bahwa semua *loading factor* pada setiap indikator memiliki nilai $\geq 0,4$. Hal ini menunjukkan bahwa keseluruhan 17 aitem dalam model pengukuran *cyberloafing* pada mahasiswa memiliki signifikansi dalam mengukur variabel latennya. Dengan demikian, skala *cyberloafing* mahasiswa ini tidak memiliki kesenjangan budaya yang signifikan ketika diterapkan pada konteks Indonesia.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa indikator variabel *cyberloafing* mahasiswa menunjukkan bahwa semua *factor loading* berpengaruh signifikan terhadap variabel laten dalam analisis faktor. Model *cyberloafing* dengan 17 aitem telah memenuhi kriteria *goodness of fit model* dan memiliki reliabilitas konstruk yang baik. Dengan demikian, skala *cyberloafing* mahasiswa ini dapat digunakan untuk mengukur *cyberloafing* pada mahasiswa.

Namun demikian, perbaikan dan pengembangan skala *cyberloafing* mahasiswa masih perlu terus dilakukan agar semakin valid dan reliabel untuk digunakan. Disarankan pula untuk menggeneralisasikan penggunaan instrumen pada subjek yang lebih luas untuk penelitian selanjutnya.

6. Referensi

- Abidah, A., Hidayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of “Merdeka Belajar.” *Studies in Philosophy of Science and Education (SiPoSE)*, 1(1), 38–49. <http://scie-journal.com/index.php/SiPoSE>
- 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>
- Amalia, E. (2019). Good governance for zakat institutions in Indonesia: A Confirmatory factor analysis. *Pertanika Journal Social Sciences & Humanities*, 27(3), 1815–1827.
- Anam, K. (2022, September 24). Pandemi Covid-19 Sudah Berakhir? Kemenkes Beberkan Faktanya. *CNBC Indonesia*.
- Andreassen, C. S., Torsheim, T., & Pallesen, S. (2014). Predictors of Use of Social Network Sites at Work - A Specific Type of Cyberloafing. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 19(4), 906–921. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12085>
- Barron Rodriguez, M., Cobo, C., Muñoz-Najar, A., Iñaki, :, & Ciarrusta, S. (2020). *multi-country lessons remote learning during the global school lockdown: Global Education and Technology Team Education Global Practice, World Bank Group Rights and Permissions*. www.worldbank.org
- 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>
- Blanchard, A. L., & Henle, C. A. (2008a). Correlates of different forms of cyberloafing: The role of norms and external locus of control. *Computers in Human Behavior*, 24(3), 1067–1084. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2007.03.008>
- Blanchard, A. L., & Henle, C. A. (2008b). Correlates of different forms of cyberloafing: The role of norms and external locus of control. *Computers in Human Behavior*, 24(3), 1067–1084. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2007.03.008>
- Bogdandy, B., Tamas, J., & Toth, Z. (2020). Digital Transformation in Education during COVID-19: a Case Study. *2020 11th IEEE International Conference on Cognitive Infocommunications (CogInfoCom)*, 000173–000178. <https://doi.org/10.1109/CogInfoCom50765.2020.9237840>
- Brooks, S. K., Webster, R. K., Smith, L. E., Woodland, L., Wessely, S., Greenberg, N., & Rubin, G. J. (2020). The psychological impact of quarantine and how to reduce it: rapid review of the evidence. In *The Lancet* (Vol. 395, Issue 10227, pp. 912–920). Lancet Publishing Group. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(20\)30460-8](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(20)30460-8)
- Brown, T. A., & M. M. T. (2012). *Confirmatory factor analysis. Handbook of structural equation modelling*. The Guilford Press.
- Charoensukmongkol, P. (2014). Effects of support and job demands on social media use and work outcomes. *Computers in Human Behavior*, 36, 340–349. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.03.061>
- Comrey, A. L., & Lee, H. B. (2013). *A first course in factor analysis*. Psychology Press.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate Data Analysis Seventh Edition*. Prentice Hall, Upper Saddle River, New Jersey.
- Hardiantoro, A. (2022, September 15). WHO Sebut Akhir Pandemi Covid-19 Sudah Di Depan Mata, Kapan Status Itu Akan Dicapai? *Kompas.Com*.
- Heflin, H., Shewmaker, J., & Nguyen, J. (2017). Impact of mobile technology on student attitudes, engagement, and learning. *Computers & Education*, 107, 91–99. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.01.006>
- Indrawati, B. (2020). Tantangan Dan Peluang Pendidikan Tinggi Dalam Masa Dan Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Ilmiah (JKI)*, 1(1), 39–48.
- Kalaycı, E. (2010). *The Investigation of Relationship Between Cyberloafing and Self-Regulated Learning Strategies Among Undergraduate Students* [Unpublished Master Thesis]. Hacettepe University.
- Karaoğlan Yılmaz, F. G., Yılmaz, R., Öztürk, 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*, 45, 290–298. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.023>
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi Dan Sertifikat Profesi Pendidikan Tinggi, Pub. L. No. 81, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan (2014).
- Kian Yeik, K. (2018). *Cyberloafing of ICT Workers in Malaysia View project*. <http://www.pertanika.upm.edu.my/>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(1), 3–22. <https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.1.1>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- 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>

- Maharani, T. (2020, July). *Mendikbud: Setelah Pandemi Covid-19, Pembelajaran Jarak Jauh Akan Permanen*. <https://nasional.kompas.com/read/2020/07/02/14445511/mendikbud-setelah-pandemi-covid-19-pembelajaran-jarak-jauh-akan-permanen>
- O'Rourke, N., & Hatcher, L. (2013). *A step-by-step approach to using SAS® for factor analysis and structural equation modeling*. SAS Institute Inc.
- Prudon, P. (2015). Confirmatory Factor Analysis as a Tool in Research Using Questionnaires: A Critique. *Comprehensive Psychology*, 4, 03.CP.4.10. <https://doi.org/10.2466/03.CP.4.10>
- Ravizza, S. M., Uitvlugt, M. G., & Fenn, K. M. (2017). Logged In and Zoned Out. *Psychological Science*, 28(2), 171–180. <https://doi.org/10.1177/0956797616677314>
- Rukmini, E. & I. M. M. W. (2020, May 12). *Riset: Online Learning Sebagai Masa Depan Pendidikan Tinggi Indonesia Selepas Pandemi*. The Conversation.
- Sartepeci, M., & Sert, U. (2021). Cyberloafing Level of University Students: A Scale Development Study. *Research on Education and Psychology*, 5(1), 41–52. <https://dergipark.org.tr/en/pub/rep/issue/63330/919481>
- 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>
- Tanrıverdi, Ö., & Karaca, F. (2018). Investigating the Relationships between Adolescents' Levels of Cognitive Absorption and Cyberloafing Activities according to Demographic Characteristics. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2). <https://doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0052>
- Vargo, D., Zhu, L., Benwell, B., & Yan, Z. (2021). Digital technology use during <scp>COVID</scp> -19 pandemic: A rapid review. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 3(1), 13–24. <https://doi.org/10.1002/hbe2.242>
- Vitak, J., Crouse, J., & LaRose, R. (2011). Personal Internet use at work: Understanding cyberslacking. *Computers in Human Behavior*, 27(5), 1751–1759. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.03.002>
- 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., Mei, W., Ugrin, J., Liu, L., & Wang, F. (2020). Curvilinear performance effects of social cyberloafing out of class: the mediating role as a recovery experience. *Information Technology & People*, 34(2), 581–598. <https://doi.org/10.1108/ITP-03-2019-0105>
- Yadama, G. N., & Pandey, S. (1995). Effect of Sample Size on Goodness-Fit of-Fit Indices in Structural Equation Models. *Journal of Social Service Research*, 20(3–4), 49–70. https://doi.org/10.1300/J079v20n03_03
- Zhong, J., Chen, Y., Yan, J., & Luo, J. (2022). The mixed blessing of cyberloafing on innovation performance during the COVID-19 pandemic. *Computers in Human Behavior*, 126, 106982. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106982>