



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 9017-9023

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh *Boredom* dan *Role ambiguity* Dengan *Cyberloafing* pada PNS di Kota X

Salsa Nabila<sup>1✉</sup>, Maya Yasmin<sup>2</sup>

Universitas Negeri Padang

Email : [unpsalsanabila@gmail.com](mailto:unpsalsanabila@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh *boredom* dan *role ambiguity* dengan *cyberloafing* pada PNS di Kota X. Sampel yang digunakan sebanyak 339 PNS di kota X dengan teknik *cluster sampling*. Skala *cyberloafing* dibuat sendiri oleh peneliti dengan aspek yang ditemukan oleh Lim dan Chen (2012), skala *boredom* merujuk pada aspek yang dikemukakan oleh Reijseger (2013) dan skala *role ambiguity* merujuk pada aspek yang dikemukakan oleh Rizzo (1970). Hasil pada penelitian ini, secara simultan diperoleh bahwa *boredom* dan *role ambiguity* memiliki pengaruh secara bersama-sama dengan *cyberloafing* dengan nilai signifikansi  $0.000 < 0.05$  dan nilai  $R^2$  sebesar 0.206. Artinya besar kontribusi *boredom* dan *role ambiguity* dengan perilaku *cyberloafing* sebesar 20.6%. Sedangkan secara parsial hanya *boredom* yang berpengaruh dengan *cyberloafing* pada PNS di Kota X.

Kata Kunci: *Boredom*, *Role ambiguity*, *Cyberloafing*, PNS

### Abstract

The purpose of this study was to see the effect of *boredom* and *role ambiguity* with *cyberloafing* on civil servants in City X. The sample used was 339 civil servants in city X with cluster sampling technique. The *cyberloafing* scale was made by the researcher with the aspects found by Lim and Chen (2012), the *boredom* scale refers to the aspects proposed by Reijseger (2013) and the *role ambiguity* scale refers to the aspects proposed by Rizzo (1970). The results in this study, simultaneously obtained that *boredom* and *role ambiguity* have a joint influence with *cyberloafing* with a significance value of  $0.000 < 0.05$  and an  $R^2$  value of 0.206. This means that the contribution of *boredom* and *role ambiguity* to *cyberloafing* behavior is only 20.6%. While partially that has an influence only *boredom* with a significance value of  $0.000 < 0.05$

Keyword: *Boredom*, *Role ambiguity*, *Cyberloafing*, *Civil servants*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi modern saat ini cukup berkembang pesat, terutama berkaitan dengan internet. Di kehidupan sehari-hari internet sudah menjadi kebutuhan banyak individu di seluruh dunia. Data dari Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023 jumlah orang yang mengakses internet di Indonesia telah mencapai 215,62 juta. Penggunaan internet lebih banyak pada pekerja yaitu 60.32%. instansi saat ini telah banyak menyediakan fasilitas internet, namun hal ini sering disalahgunakan oleh karyawan untuk kepentingan pribadi yang dinamakan dengan *cyberloafing*.

Blanchard dan Henle (2008) menjelaskan bahwa *cyberloafing* memiliki dampak konsekuensi serius bagi instansi yang membiarkannya terus berlanjut. Perilaku *cyberloafing* memiliki dampak negatif seperti penurunan performa kinerja, kehilangan produktivitas, dan kecenderungan untuk menunda pekerjaan yang dapat mengakibatkan pemecatan karyawan. Beri dan Anand (Dalam Santoso dkk, 2022).

Peneliti melakukan studi pendahuluan pada bulan April 2024 yang peneliti lakukan kepada 60 PNS di Kota X. Dari hasil temuan ini didapatkan sebanyak 95% (57) PNS mengakses internet perusahaan untuk keperluan pribadi yang tidak terkait dengan pekerjaan. Adapun bentuk aktivitas internet yang dilakukan yaitu menggunakan sosial media, seperti berbalas chatting, bermain game online, menonton, mengakses situs belanja online. Fenomena ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Fauza (2022) memperlihatkan *cyberloafing* pada pegawai mall payanan publik kota X berada pada kategori sedang.

Lim (2002) mendefinisikan *cyberloafing* sebagai perbuatan sukarela karyawan melakukan aktivitas online dengan menghabiskan waktu selama jam bekerja dengan mengakses internet perusahaan bertujuan untuk menerima, memeriksa, dan mengirim email yang tidak terkait dengan urusan pekerjaan. Lim (2012) menjelaskan aspek pada *cyberloafing* yaitu terdiri dari aspek email activities dan browsing activities. Berdasarkan penelitian 10 tahun terakhir faktor-faktor yang mempengaruhi *cyberloafing* yaitu locus of control, regulasi diri, beban kerja, *boredom*, dan role ambiguity.

Ozler dan Polat (2012) mengungkapkan faktor-faktor yang mempengaruhi *cyberloafing* adalah faktor internal yang berkaitan dengan suasana hati adalah *boredom* dan faktor eksternal berkaitan dengan peran seseorang dalam bekerja adalah *role ambiguity*. Faktor internal berkaitan dengan suasana hati yang berhubungan dengan rasa kebosanan (*boredom*) ditempat kerja, Faktor *Boredom* (kebosanan) di tempat kerja berkaitan dengan suasana hati dan makna ditempat kerja (Van Hooff, 2016). Reijseger dkk (2013) *boredom* ditempat kerja adalah respons terhadap tugas yang bersifat pasif, tidak

menantang dan tidak menyenangkan. Kebosanan ditempat kerja disebabkan tugas-tugas monoton dan aktivitas yang awalnya dianggap menarik perlahan-lahan menjadi membosankan. seseorang merasa bosan, mereka akan mencari stimulasi yang lebih tinggi untuk menghilangkan kebosanan salah satu nya yaitu menggunakan internet di luar konteks pekerjaan atau disebut *cyberloafing*. Husna dkk (2020) kebosanan kerja berperan sebagai prediktor dan memiliki pengaruh pada penyebab terjadinya perilaku *cyberloafing* dengan nilai kontribusi sebesar 11,1%.

Faktor lainnya yaitu eksternal atau situasional yaitu *role ambiguity*. *role ambiguity* merujuk pada situasi di mana seseorang tidak memiliki pemahaman yang jelas mengenai tugas dan peran mereka dalam sebuah pekerjaan atau dalam lingkup organisasi (Rizzo dkk, 1970). karyawan akan mencoba mengatasi ambiguitas peran dengan cara memanfaatkan jaringan perusahaan untuk keperluan pribadi tanpa terkait dengan tugas seharusnya (Garrett & Danziger, 2008). Penelitian yang dilaksanakan oleh Erika (2018) menunjukkan *role ambiguity* mempunyai korelasi dengan *cyberloafing*.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode analisis regresi linier berganda. Populasi pada penelitian ini yaitu 2654 PNS di Kota X pada tahun 2024 dengan sebanyak 30 jenis instansi (BKPSDM, 2024). Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik cluster sampling. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 339 PNS di Kota X dengan 7 instansi. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner dengan skala likert. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini disusun dengan mengacu teori *cyberloafing* menurut Lim (2012), teori *boredom* menurut Reijseger (2013) dan teori *role ambiguity* oleh Rizzo (1970). *Cyberloafing* memiliki nilai reliabilitas 0.937 dengan 16 aitem. *Boredom* memiliki nilai reliabilitas sebesar 0.897 dengan 22 aitem. Dan *Role ambiguity* dengan nilai reliabilitas sebesar 0.877 dengan 23 aitem.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis Analisis Regresi Linier Berganda

Model	B	T	Sig.
(constans)	22.396	21.764	.000
<i>Boredom</i>	.232	6.978	.000
<i>Role ambiguity</i>	.001	.019	.985

Berdasarkan tabel 1, hasil yang diperoleh dari koefisien regresi diatas dapat disusun persamaan sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$Y = 22.329 + 0.232X_1 + 0.001X_2$$

Berdasarkan Dari hasil persamaan regresi berganda di atas, dapat disimpulkan :

1. Konstanta sebesar 22.396, artinya artinya jika *boredom* dan *role ambiguity* nilainya 0.232 dan 0.001 maka perilaku *cyberloafing* nya sebesar 22.396.
2. Nilai koefisien *boredom* sebesar 0.232 yang bernilai positif artinya jika *boredom* meningkat sebesar satu unit maka *cyberloafing* akan meningkat sebesar 0.232 pada setiap satu satuan. Berdasarkan hasil tersebut, nilai t hitung adalah positif. Maka secara parsial, nilai signifikansi *boredom* dengan *cyberloafing* yaitu sebesar  $0.000 < 0.05$  maka dapat disimpulkan bahwa variabel *boredom* berpengaruh dengan variabel *cyberloafing*. Artinya hipotesis 1 diterima.
3. Nilai koefisien *role ambiguity* sebesar 0.001 yang bernilai positif artinya jika variabel *role ambiguity* meningkat sebesar satu unit maka *cyberloafing* akan meningkat sebesar 0.001 pada setiap satu satuan. Berdasarkan hasil tersebut, nilai t hitung adalah positif. Secara parsial, Nilai signifikansi *role ambiguity* dengan *cyberloafing* sebesar  $0.985 > 0.05$ . maka dapat disimpulkan tidak terdapat pengaruh *role ambiguity* dengan *cyberloafing*. Artinya hipotesis 2 ditolak.
4. Dari persamaan ini dapat simpulkan berarti semakin tinggi pengaruh masing-masing variabel *boredom* dan *role ambiguity* maka semakin tinggi *cyberloafing*. begitu juga sebaliknya.

Tabel 2. Uji F simultan

Model	Sum of Squares	F (Simultan)	Sig.
Variabel	1147.439	44.886	.000

Hasil perhitungan uji F diperoleh nilai sig  $0.000 < 0.05$  maka dapat disimpulkan pengaruh secara bersamaan variabel *boredom* dan *role ambiguity* dengan *cyberloafing* berpengaruh secara simultan. Artinya hipotesis 3 diterima.

Tabel 3. Uji Koefisien Determinasi

R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
.211	.206	3.575

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui nilai koefisien determinasi dilihat dari nilai adjusted R square. Pada tabel 3 menunjukkan bahwa nilainya sebesar 0.206 hal ini berarti pengaruh *boredom* dan *role ambiguity* dengan *cyberloafing* sebesar 20.6% dan sisanya 79.4% dipengaruhi oleh faktor lain.

#### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh *boredom* dan *role ambiguity* dengan

*cyberloafing* pada PNS di Kota X. Dari hasil analisis, hipotesis pada penelitian ini diterima yaitu terdapat pengaruh secara simultan *boredom* dan *role ambiguity* dengan *cyberloafing* pada PNS di Kota X dengan nilai sig  $0.000 < 0.05$  dan sumbangan pengaruh koefisien determinasi sebesar 20.6% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Ozler dan Polat (2012) mengungkapkan faktor internal dan faktor eksternal merupakan faktor terjadinya perilaku *cyberloafing*. Seseorang yang mengalami bosan akan mencari distraksi dengan melakukan perilaku *cyberloafing* (Pindek dkk, 2018), sementara pada *role ambiguity* mendukung karyawan berusaha mengatasinya dengan mengakses internet pribadi ditempat kerja yang tidak relevan dengan pekerjaan (Garret & Danziger, 2008). Sehingga faktor-faktor ini meningkatkan peluang untuk melakukan *cyberloafing*.

Berdasarkan hasil hipotesis secara parsial variabel yang berpengaruh pada penelitian ini adalah *boredom* dengan *cyberloafing* pada PNS di Kota X dengan nilai sig  $0.000 < 0.05$ . Hal ini menunjukkan *boredom* sebagai prediktor perilaku *cyberloafing* pada PNS di Kota X. Sejalan dengan riset yang dilakukan Husna (2020) *boredom* merupakan prediktor dalam perilaku *cyberloafing*. Seorang pegawai terdorong untuk melakukan *cyberloafing* jika mengalami tingkat kebosanan kerja yang tinggi (Husna, 2020). Saat pegawai mengalami kebosanan dalam bekerja rentan mencari cara untuk menghilangkan kebosanan mereka dengan menggunakan internet pada jam kerja yang tidak berkaitan dengan pekerjaan. *Boredom* yang tinggi akan memiliki tingkat *cyberloafing* yang tinggi pula (pindek, 2018). Secara parsial faktor *role ambiguity* tidak berpengaruh dengan *cyberloafing* pada PNS di Kota X. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Herdianti dkk (2015) dan penelitian Khoirunnisa dkk (2019) menunjukkan *role ambiguity* tidak berpengaruh terhadap perilaku *cyberloafing* pada pegawai negeri sipil. Hal ini berarti pegawai memahami peran dalam bekerja, pegawai yang paham akan tugas dan wewenangnya kurang terdorong untuk melakukan *cyberloafing* pada tingkat tinggi. Selain itu didukung karena pegawai negeri sipil memiliki deskripsi pekerjaan dan prosedur kerja yang jelas sesuai SOP (Herdiati, 2015).

Berdasarkan kategorisasi *cyberloafing* yang telah dilakukan, diketahui bahwa tingkat *cyberloafing* pada PNS di Kota X berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan pegawai negeri sipil kesulitan mengontrol perilaku dalam menggunakan internet perusahaan saat jam kerja, hal tersebut juga didukung ketersediaan fasilitas internet *unlimited* yang diberikan oleh instansi namun disalahgunakan untuk kepentingan pribadi diluar pekerjaan, Namun perilaku ini masih bisa dikendalikan dan biasanya dilakukan saat tidak ada pekerjaan yang mendesak (Zatalina, dkk 2020 dan Fauza 2022). Berdasarkan dari penyebaran data dilapangan gambaran perilaku *cyberloafing* yang paling dominan dilakukan oleh pegawai adalah email activities yaitu mengirim, menerima pesan dan

memeriksa sosial media. Diperkuat juga oleh penelitian Lim (2012) bahwa aktivitas mengirim email lebih banyak terjadi dibandingkan aktivitas yang berhubungan dengan hiburan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka disimpulkan bawah terdapat pengaruh secara simultan *boredom* dan *role ambiguity* dengan *cyberloafing* pada PNS di Kota X dengan tingkat *cyberloafing* pada kategori sedang. Sedangkan secara parsial hanya *boredom* yang berpengaruh dengan *cyberloafing* pada PNS di Kota X.

## DAFTAR PUSTAKA

- APJII (Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia). Profil Pengguna Internet Indonesia 2023. <http://www.apjii.or.id>. Diakses pada 15 Oktober 2023.
- 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(3), 1067–1084. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2007.03.008>
- Garrett, R. K., & Danziger, J. N. (2008). On cyberslacking: Workplace status and personal Internet use at work. *Cyberpsychology and Behavior*, 11(3), 287–292. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0146>
- Santoso, Y.O., & Wibowo, D. H. (2022). Perilaku *cyberloafing* dapat menimbulkan prokrastinasi kerja yang membahayakan perusahaan. *Jurnal Imiah Psikologi*, 10, 702–710. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v10i4>
- Fauza, F., & Rizal, G. L. (2023). Hubungan *cyberloafing* dengan prokrastinasi kerja pada pegawai kota Bukittinggi. *Jurnal Riset Psikologi*, 5(4), 167-177.
- 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>
- Lim, V. K. G., & Chen, D. J. Q. (2012). *Cyberloafing* at the workplace: Gain or drain on work. *Behaviour and Information Technology*, 31(4), 343–353. <https://doi.org/10.1080/01449290903353054>
- Ozler, D.E., & Polat, G. (2012). *Cyberloafing* phenomenon in organizations: Determinants and impacts. *International Journal Of Ebusiness And Egovernment Studies*, 4(2). ISSN 2146-0744
- Van Hooff, M. L. M., & van Hooft, E. A. J. (2016). Work-related *boredom* and depressed mood from a daily perspective: The moderating roles of work centrality and need

- satisfaction. *Work & Stress*, 30(3), 209–227. Doi:10.1080/02678373.2016.1206151
- Reijseger, G., Schaufeli, W. B., Peeters, M. C. W., Taris, T. W., van Beek, I., & Ouweneel, E. (2013). Watching the paint dry at work: Psychometric examination of the dutch *boredom* scale. *Anxiety, Stress and Coping*, 26(5), 508–525. <https://doi.org/10.1080/10615806.2012.720676>
- Husna, F. H., Silviandari, I. A., & Susilawati, I. R. (2020). Kebosanan kerja sebagai prediktor perilaku *cyberloafing* pada karyawan. *Jurnal Studia Insania*, 8(1), 43. <https://doi.org/10.18592/jsi.v8i1.3516>
- Rizzo, J. R., House, R. J., & Lirtzman, S. I. (1970). Role conflict and ambiguity in complex organizations. *Administrative Science Quarterly*, 150–163.
- Garrett, R. K., & Danziger, J. N. (2008). On cyberslacking: Workplace status and personal Internet use at work. *Cyberpsychology and Behavior*, 11(3), 287–292. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0146>
- Hurriyati, Dwi. 2017. Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberloafing* pada pegawai negeri dinas pekerjaan umum kota Palembang. *jurnal ilmiah psyche*, Vol.11 No 2 (75-86).
- Pindek, S., Krajcevska, A., & Spector, P. E. (2018). *Cyberloafing* as a coping mechanism: Dealing with workplace *boredom* . *Computers in Human Behavior*, 86, 147–152. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.04.040>
- Herdiati, M. F., Sujoso, A. D. P., & Hartanti, R. I. (2015). Pengaruh stresor kerja dan persepsi sanksi organisasi terhadap perilaku *cyberloafing* di universitas jember. *Pustaka Kesehatan*, 3(1), 179-185.
- Khoirunnisa, R. M., & Merdiana, C. V. (2019). Pengaruh role conflict, *role ambiguity* dan role overload terhadap *cyberloafing* dengan r emotional intelligence sebagai variabel pemoderasi. *Optimum: Jurnal Ekonomi Dan Pembangunan*. <https://core.ac.uk/download/pdf/324200234.pdf>