

Perilaku Cyberloafing Ditinjau Dari Psychological Capital dan Adversity Quotient

Devy Sofyanty

Program Studi Sistem Informasi Akuntansi

Universitas Bina Sarana Informatika

email: devy.dyy@bsi.ac.id

Diterima	Direvisi	Disetujui
11-05-2019	08-07-2019	04-09-2019

Abstrak - Cyberloafing adalah perilaku karyawan menggunakan internet milik perusahaan atau pribadi untuk tujuan yang tidak ada hubungannya dengan pekerjaan dan dilakukan selama jam kantor. Menilai perilaku cyberloafing di perusahaan, institusi atau organisasi adalah penting untuk meminimalkan atau bahkan menghilangkan faktor-faktor yang menyebabkan perilaku cyberloafing. Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis secara empiris pengaruh modal psikologis dan kecerdasan adversitas terhadap perilaku cyberloafing. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan kuesioner, sedangkan teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Subjek dalam penelitian ini adalah 150 karyawan di Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral Republik Indonesia. Data dianalisis menggunakan regresi linier berganda. Berdasarkan hasil analisis, temuan berikut diperoleh: (1) secara simultan modal psikologis dan quotient adversity quotient dampak negatif dan signifikan terhadap perilaku cyberloafing, (2) sebagian modal psikologis negatif dan dampak signifikan pada perilaku cyberloafing, (3) sebagian kesulitan hasil bagi dampak negatif dan signifikan pada perilaku cyberloafing.

Kata kunci: Modal Psikologis, Adversity Quotient, Perilaku Cyberloafing

Abstract- *Cyberloafing is the behavior of employees who use corporate or private internet for purposes that have nothing to do with work and are carried out during office hours. Assessing cyberloafing behavior in companies, institutions or organizations is important to minimize or even eliminate the factors that cause cyberloafing behavior. This study aims to examine and analyze empirically the influence of psychological capital and adversity quotient on cyberloafing behavior. The research method uses quantitative methods while the data collection technique is done through interviews and questionnaires, while the sampling technique used in this study uses purposive sampling technique. The subjects in this study were 150 employees in the Ministry of Energy and Mineral Resources of the Republic of Indonesia. Data were analyzed using multiple linear regression. Based on the results of the analysis, the following findings were obtained: (1) simultaneously psychological capital and adversity quotient negative and significant impact on cyberloafing behavior, (2) partially psychological capital negative and significant impact on cyberloafing behavior, (3) partially adversity quotient negative and significant impact on cyberloafing behavior.*

Keywords: *Psychological Capital, Adversity Quotient, Cyberloafing Behavior*

PENDAHULUAN

Saat ini sudah semakin banyak perusahaan, organisasi dan perseorangan tergabung dalam jaringan internet, sehingga membangkitkan minat bagi perusahaan, organisasi dan pribadi lainnya ikut bergabung. Internet dapat menghubungkan computer dan jaringan computer yang dikelola, baik oleh pemerintah maupun swasta dan perorangan yang berada di berbagai Negara. Melalui internet, siapapun kapanpun dapat leluasa mengakses berbagai macam informasi diberbagai tempat. Informasi yang dapat diakses lebih hidup pula karena tersaji berupa teks, grafik, animasi, audio maupun video. Kemudian informasi yang tersedia

sangat bervariasi dan selalu terkini. (Oetomo, 2007). Atas dasar demikian, banyak sekali fungsi internet yang dahulunya hanya dimanfaatkan secara dominan sebagai sarana mencari informasi, sekarang internet sudah memiliki fungsi luas, diantaranya internet dipergunakan untuk berhubungan secara social, sarana jual beli, forum diskusi, berbagi data dan masih banyak lagi, bahkan hampir semua kegiatan di dunia nyata dapat dilakukan atau berhubungan dengan dunia maya atau internet. Demikian juga dengan perusahaan, instansi pemerintahan, individu, maupun kelompok, mereka menggunakan internet untuk membentuk citra, menyelesaikan masalah, mengatur kegiatan, menjalin hubungan dengan orang atau relasi lainnya, mempromosikan atau

mengumumkan sebuah berita, dan lain sebagainya. (Sari, 2017)

Didalam organisasi atau perusahaan sehari-hari karyawan menggunakan komputer yang terkoneksi dengan internet untuk mengerjakan tugas dengan aplikasi atau sistem informasi, demikian pula dengan pimpinan organisasi atau perusahaan. Teknologi informasi, khususnya jaringan computer dan internet, dapat digunakan untuk meningkatkan dan memperlancar aliran informasi yang merupakan darah nadi kehidupan perusahaan. Tanpa informasi, pimpinan tidak dapat mengetahui kondisi obyektif perusahaannya. Jadi, ia tidak dapat menjalankan siklus manajerial yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengendalian secara sehat. Ia pun tidak dapat membuat keputusan dengan cepat dan menyusun strategi jitu untuk meningkatkan kemampuan perusahaan dalam menghasilkan laba. (Oetomo, 2007)

Disaat internet telah menjadi hal yang biasa, maka tidak menutup kemungkinan karyawan memanfaatkannya untuk kegiatan atau hal-hal yang tidak ada kaitannya dengan pekerjaan, misalnya sebagai tujuan hiburan. Perilaku tersebut lazim dikenal dengan istilah perilaku *cyberloafing*, (Lim, V.K.G & Chen, 2009). Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti terhadap beberapa orang pegawai di Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral, dapat diketahui motif pegawai melakukan perilaku *cyberloafing* antara lain: Untuk mencari hiburan, informasi, membeli barang, mencari referensi tugas kuliah, merasa jenuh dengan pekerjaan dan rutinitas kantor, mengisi waktu luang, mengalami stres kerja atau masalah pribadi.

Yang menjadi permasalahan adalah apakah perilaku *cyberloafing* disebabkan oleh minimnya *psychological capital* yang dimiliki pegawai, ketidakmampuan organisasi untuk mendeteksi, mengakomodir, mengembangkan *psychological capital* pada diri karyawan secara optimal dapat juga menjadi salah satu faktor pencetus terjadinya perilaku *cyberloafing*, melalui kurang variatifnya suatu pekerjaan, peran kepemimpinan yang kurang asertif dalam pengawasan atau mendisiplinkan karyawan, lemahnya sanksi, beban kerja yang berlebihan, konflik dengan pimpinan atau rekan kerja, masalah-masalah pribadi atau keluarga yang menyebabkan karyawan mengalami stres kerja dan mencari pelarian dengan berselancar di dunia maya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Lieberman, 2015) yang menyatakan bahwa berbagai perilaku menyimpang ditempat kerja seperti *cyberloafing* dianggap sebagai respon emosional terhadap pengalaman kerja yang membuat frustrasi, sehingga sikap kerja mungkin saja mempengaruhi *cyberloafing*.

Perilaku *cyberloafing* dikategorikan sebagai perilaku indisipliner, terbaginya konsentrasi pegawai antara pekerjaan dengan perilaku *cyberloafing* berimbas pada menumpuknya pekerjaan, produktivitas kerja yang rendah, kualitas kerja yang buruk, dapat mengganggu kelancaran proses kerja dan lambatnya pelayanan publik sehingga akan

berdampak buruk pada citra institusi. Sejalan dengan hal tersebut, peneliti merasa topik perilaku *cyberloafing* penting untuk diteliti. Penelitian ini bertujuan untuk menguji ada tidaknya pengaruh *psychological capital* dan kecerdasan adversitas terhadap perilaku *cyberloafing*. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: (1) Ada pengaruh *psychological capital* dengan perilaku *cyberloafing*, (2) Ada pengaruh kecerdasan adversitas dengan perilaku *cyberloafing*, (3) Ada pengaruh *psychological capital* dan kecerdasan adversitas dengan perilaku *cyberloafing*. Dengan asumsi semakin tinggi *psychological capital* dan semakin tinggi kecerdasan adversitas maka semakin rendah perilaku *cyberloafing*. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah *psychological capital* dan semakin rendah kecerdasan adversitas maka akan semakin tinggi perilaku *cyberloafing*.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya Psikologi Industri dan Organisasi dan Manajemen SDM mengenai *psychological capital*, kecerdasan adversitas dan perilaku *cyberloafing*. Hasil penelitian ini juga dapat sebagai bahan informasi dan referensi bagi penelitian lebih lanjut, disamping itu hasil penelitian ini dapat menjadi informasi dan bahan pertimbangan bagi organisasi dalam meminimalisasi bahkan meniadakan perilaku *cyberloafing*.

Cyberloafing adalah tindakan karyawan yang menggunakan akses internet organisasi mereka selama jam kerja untuk tujuan pribadi. Ketika karyawan menjelajahi web untuk kesenangan, melakukan perdagangan saham secara *online*, berbelanja secara *online*, atau terlibat dalam aktivitas-aktivitas internet lainnya yang tidak berhubungan dengan pekerjaan disaat sedang berada ditempat kerja, mereka melakukan *Cyberloafing*. (Robbins, 2008)

Menurut Lim & Chen (2009) *Cyberloafing* dibagi menjadi 2 (dua) aktivitas, yaitu: (1) *Activities* (Aktivitas Email). Tipe *cyberloafing* ini mencakup semua aktivitas penggunaan *email* yang tidak berkaitan dengan pekerjaan (tujuan pribadi) saat jam kerja. Contoh perilaku dari tipe *cyberloafing* ini adalah memeriksa, membaca, maupun menerima *email* pribadi. (2) *Browsing Activities* (Aktivitas *Browsing*) mencakup semua aktivitas penggunaan akses internet perusahaan untuk *browsing* situs yang tidak berkaitan dengan pekerjaan saat jam kerja. Contoh perilaku dari tipe *cyberloafing* ini adalah *browsing* situs olahraga, situs berita, maupun situs khusus dewasa. Menurut Ozler & Polat (2012) terdapat 3 (tiga) penyebab individu melakukan *cyberloafing*, yaitu : (1) factor individu, seperti: sikap individu terhadap penggunaan internet, trait pribadi, kebiasaan, factor demografis, intensi, norma social dan nilai pribadi. (2) factor situasional, factor ini menjelaskan ada tidaknya kondisi yang mendukung adanya *cyberloafing*. (3) factor organisasi, menjelaskan bahwa pembatasan dalam penggunaan internet, konsekuensi yang diharapkan, dukungan manajerial, modelling, sikap kerja

karyawan, dan karakteristik pekerjaan dapat mempengaruhi individu untuk melakukan cyberloafing. Kebiasaan dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberloafing*. Hal ini merupakan faktor yang berasal dari individu itu sendiri. Menurut (LaRose, 2010), lebih dari setengah perilaku media adalah kebiasaan. Individu yang selalu berhubungan dengan internet memiliki kemungkinan yang tinggi untuk mengakses internet yang tidak berhubungan dengan tugas maupun pekerjaannya.

Kecerdasan adversitas atau biasa disebut sebagai *Adversity Quotient* (AQ) secara singkat dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang mengatasi dan bertahan mengatasi masalah, tantangan atau kesulitan hidup. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan adversitas menurut Stoltz, yaitu : genetika, pendidikan, keyakinan, kecerdasan, kesehatan, karakter, bakat, kemauan dan kinerja. Menurut Stoltz dalam (Marluga, 2017) membedakan 3 (tiga) tingkatan *Adversity Quotient* (AQ), yaitu: (1) Sifat *Quitters*, tipe orang yang berhenti ketika kesulitan datang, dia berhenti dan langsung menyerah, putus asa. (2) *Campers*; bisa disebut sifat orang yang memiliki daya tahan sedang, sudah puas atas apa yang telah dicapai, tak suka tantangan. (3) *Climbers*; orang yang memiliki *Adversity Quotient* tinggi dengan kemampuan dan kecerdasan untuk dapat bertahan menghadapi kesulitan, memiliki kemampuan mengatasi kesulitan, mendayagunakan potensi diri menghadapi keruwetan hidup. Selanjutnya Stoltz juga mengemukakan bahwa individu yang memiliki kecerdasan adversitas yang tinggi akan mengarahkan segala potensi yang dimiliki untuk meraih keberhasilan atau dapat memberikan hasil yang terbaik, serta selalu akan termotivasi (optimis) untuk berprestasi.

Selain *Adversity Quotient*, masalah-masalah pekerjaan atau pribadi yang dapat berdampak negatif pada pekerjaan atau pelayanan publik dapat diatasi jika pegawai memiliki *Psychological capital*. *Psychological capital* merupakan suatu keadaan positif psikologis seseorang terkait dengan kekuatan individu dan bagaimana mereka dapat tumbuh dan berkembang. *Psychological capital* terdiri dari beberapa karakteristik yakni: adanya kemampuan diri (*self efficacy*) dalam semua tugas, optimisme, harapan (*hope*) serta kemampuan untuk bertahan dan maju ketika dihadapkan pada sebuah masalah (*resiliency*). (Luthans, 2011). *Psychological capital* dapat memprediksi kinerja seorang pegawai, semakin baik *psychological capital* seseorang maka semakin baik juga kinerja yang ditunjukkan. Untuk itulah perusahaan perlu mengembangkan *psychological capital* karyawan secara optimal, hal ini tidak hanya berdampak pada kepuasan kerja namun juga akan berimbas pada kinerja karyawan yang semakin baik, memiliki motivasi, loyalitas dan komitmen terhadap pekerjaan dan perusahaan yang baik, lebih bertanggung jawab sehingga mampu memberikan kontribusi positif bagi perusahaan, organisasi atau institusi tempatnya bekerja.

Perilaku *cyberloafing* dikategorikan sebagai perilaku indisipliner, terbaginya konsentrasi pegawai antara pekerjaan dengan perilaku *cyberloafing* berimbas pada menumpuknya pekerjaan, produktivitas kerja yang rendah, kualitas kerja yang buruk, dapat mengganggu kelancaran proses kerja dan lambatnya pelayanan publik sehingga akan berdampak buruk pada citra institusi. Untuk itulah peneliti tertarik mengambil judul penelitian Pengaruh *Psychological Capital* dan *Adversity Quotient* Terhadap Perilaku *Cyberloafing*. Berdasarkan pemikiran tersebut maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: (1) Ada pengaruh antara *psychological capital* dengan perilaku *cyberloafing*, (2) Ada pengaruh antara *Adversity Quotient* (AQ) dengan perilaku *cyberloafing*, (3) Ada pengaruh antara *psychological capital* dan *Adversity Quotient* (AQ) dengan perilaku *cyberloafing*.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif yang bersifat eksplanatif, yang bertujuan untuk mengungkap hubungan antara variabel-variabel penelitian dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*.

Responden dalam penelitian ini adalah para Pegawai Negeri Sipil (PNS) di Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral Jakarta, yang berjumlah 150 orang. Adapun karakteristik responden dalam penelitian ini adalah: (1) Pegawai Negeri Sipil (PNS) berusia 20 – 45 tahun, (2) Masa kerja minimal 1 (satu) tahun, (3) Instansi tempat Pegawai Negeri Sipil (PNS) bekerja tidak membatasi penggunaan akses internet.

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 3 skala, yaitu skala *psychological capital* yang berjumlah 20 item, skala *adversity quotient* yang berjumlah 20 item dan skala *cyberloafing* yang berjumlah 15 item. Semua skala yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model skala Likert yang telah dimodifikasi menjadi 4 alternatif jawaban. Tiap skala memiliki 4 alternatif jawaban yang telah disediakan, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Peneliti tidak memberikan alternatif pilihan ragu-ragu atau netral karena seringkali responden memiliki kecenderungan menjawab ke tengah, dan tidak dapat menunjukkan kecenderungan jawaban subjek ke arah setuju atau tidak setuju sehingga banyak data dan informasi penelitian yang tidak dapat diungkap oleh peneliti.

1. Skala *Psychological Capital*

Skala *psychological capital* pada disusun berdasarkan aspek-aspek *psychological capital* yang dikemukakan oleh (Luthans, 2011)), yaitu: (1) *Self Efficacy*, (2) *Optimism*, (3) *Hope*, (4) *Resiliency*.

2. Skala *Adversity Quotient* (AQ)

Skala *Adversity Quotient* diukur menggunakan indikator yang diadopsi dari (Stoltz, 2010), yaitu: (1) *Control* (kendali), (2) *Origin and Ownership* (asal usul dan pengakuan), (3) *Reach* (jangkauan), (4) *Endurance* (daya tahan)

3. Skala *Cyberloafing*

Skala *Cyberloafing* diukur berdasarkan pengembangan dari faktor-faktor penyebab munculnya *cyberloafing* yang dikemukakan oleh (Ozler, D.E., & Polat, 2012), yaitu: (1) Faktor organisasi, (2) faktor faktor situasional, (3) faktor individual.

Proses analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis regresi linier berganda. Regresi linier berganda adalah suatu metode untuk mempelajari suatu kejadian yang dipengaruhi oleh lebih dari satu variabel. Persamaan regresi linier berganda dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$Y^{\wedge} = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e$$

Keterangan:

Y^{\wedge} = Variabel Perilaku *Cyberloafing*

α = Konstanta

X_1 = Variabel *Psychological Capital*

β_1 = Koefisien Regresi Variabel *Psychological Capital*

X_2 = Variabel *Adversity Quotient*

β_2 = Koefisien Regresi Variabel *Adversity Quotient*

e = Residual (variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Responden

Berikut adalah pemaparan tentang karakteristik responden dalam penelitian ini.

Tabel 1
Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	(%)
Laki-laki	61	41
Perempuan	89	59
Total	150	100

Berdasarkan *output* dapat diketahui bahwa sebagian besar responden adalah berjenis kelamin perempuan.

Tabel 2
Profil Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Pendidikan Terakhir	Jumlah	(%)
D-III	25	17
S-1	122	81
S-2	3	2
Total	150	100

Pada sebaran data tersebut, responden dengan kategori tingkat pendidikan sarjana paling banyak jumlahnya.

Tabel 3
Profil Responden Berdasarkan Usia

Usia Responden	Jumlah	(%)
18 - 25 tahun	5	3
26 - 33 tahun	75	50
34 - 40 tahun	70	47
Total	150	100

Dari keterangan diatas diketahui bahwa sebagian besar responden berusia produktif.

Tabel 3
Profil Responden Berdasarkan Masa Kerja

Masa Kerja	Jumlah	(%)
0 - 3 Tahun	94	82
4 - 7 Tahun	10	55
8 - 11 Tahun	46	13
Total	150	100

Sebaran demografi responden berdasarkan masa kerja, dapat dikatakan bahwa karyawan junior menjadi dominan dalam penelitian ini.

Uji Validitas

(Latan, 2014) mendefinisikan validitas sebagai kemampuan dari instrumen untuk mengukur secara

aktual apa yang seharusnya diukur dan tidak ada kesalahan dalam penarikan kesimpulan dari data.

Pengukuran validitas dalam penelitian ini dilakukan kepada 150 responden dengan menghitung koefisien korelasi, selanjutnya nilai korelasi atau r hitung dibandingkan dengan r tabel ($n=150, \alpha=0.05$). Suatu item pernyataan dinyatakan valid jika nilai r hitung > r tabel.

Tabel 5
Uji Validitas Variabel Psychological Capital

No Item	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
Item 1	,440	Valid
Item 2	,771	Valid
Item 3	,604	Valid
Item 4	,591	Valid
Item 5	,446	Valid
Item 6	-,031	TidakValid
Item 7	,725	Valid
Item 8	,766	Valid
Item 9	,498	Valid
Item 10	,754	Valid
Item 11	,766	Valid
Item 12	,522	Valid
Item 13	,512	Valid
Item 14	,265	Valid
Item 15	,531	Valid
Item 16	,681	Valid
Item 17	,538	Valid
Item 18	,776	Valid
Item 19	,388	Valid
Item 20	,167	Valid

Hasil uji validitas item memperlihatkan bahwa nilai r hitung setiap indikator harus lebih besar dibandingkan dengan r tabel. Hal ini menunjukkan bahwa indikator dinyatakan valid sebagai alat ukur. Perhitungan analisis item menghasilkan eliminasi terhadap 1 (satu) item yang koefisien *correlation item total* nya kurang dari 0.159. Item yang valid mempunyai nilai daya beda item yang bergerak dari 0.167 sampai 0.776

Tabel 6
Uji Validitas Variabel Adversity Quotient

No Item	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
Item 1	-,131	Tidak Valid
Item 2	,661	Valid
Item 3	,576	Valid
Item 4	,662	Valid
Item 5	,661	Valid
Item 6	,662	Valid
Item 7	,000	Tidak Valid
Item 8	,609	Valid
Item 9	,662	Valid
Item 10	,636	Valid
Item 11	,607	Valid
Item 12	,662	Valid
Item 13	,607	Valid
Item 14	,366	Valid
Item 15	,310	Valid
Item 16	,388	Valid
Item 17	,697	Valid
Item 18	,650	Valid
Item 19	,310	Valid
Item 20	,298	Valid

Analisis validitas skala variabel *Adversity Quotient* menunjukkan dari 20 (dua puluh) item yang digunakan dalam penelitian, didapatkan 2 (dua) item pernyataan yang tidak valid sehingga harus direduksi (didrop). Item no.1 dan item no.7 dinyatakan tidak valid karena Kedua item tersebut memiliki koefisien *item total correlation* nya kurang dari 0.159. Item yang valid mempunyai daya beda item yang bergerak dari 0.298 sampai 0.697

Tabel 7
Uji Validitas Variabel Cyberloafing

No Item	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
Item 1	,661	Valid
Item 2	,007	Tidak Valid
Item 3	,697	Valid
Item 4	,586	Valid
Item 5	,186	Valid
Item 6	,819	Valid

Item 7	,638	Valid
Item 8	,444	Valid
Item 9	,614	Valid
Item 10	,162	Valid
Item 11	,375	Valid
Item 12	,535	Valid
Item 13	,378	Valid
Item 14	,614	Valid
Item 15	,369	Valid

Sementara itu untuk skala perilaku *cyberloafing* diperoleh data bahwa dari 15 item, terdapat 1 (satu) item yang tereliminasi karena koefisien *item total correlation* nya kurang dari 0.159. Item yang valid mempunyai daya beda item 0.162 sampai 0.819.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji tingkat keterandalan instrumen penelitian. Angket yang reliabel, jika datanya benar-benar sesuai dengan kenyataan, berapa kalipun diambil, akan tetap memberikan hasil yang sama atau konsisten. (Setiawan, 2015)

Tabel 8
Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
<i>Psychological Capital</i>	0.917	Reliabel
<i>Adversity Quotient</i>	0.939	Reliabel
<i>Cyberloafing</i>	0.802	Reliabel

Reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode Alpha Cronbach. Kriteria suatu skala dikatakan reliable apabila koefisien reliabilitas menunjukkan angka lebih dari 0.6 (Siregar, 2013)

Perhitungan reliabilitas terhadap alat ukur *psychological capital*, *Adversity Quotient* dan perilaku *cyberloafing* menghasilkan koefisien reliabilitas lebih dari 0.6 sehingga dapat disimpulkan bahwa ketiga variabel tersebut reliabel sebagai alat ukur.

Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Pengujian normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel bebas dan

variabel terikat, keduanya memiliki distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah data yang berdistribusi normal atau mendekati normal. (Sujarweni, 2014)

Tabel 9
Uji Kolmogorov - Smirnov

		Unstandardized Residual
N		150
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.40077794
Most Extreme Differences	Absolute	.048
	Positive	.034
	Negative	-.048
Kolmogorov-Smirnov Z		.583
Asymp. Sig. (2-tailed)		.885

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.

Uji normalitas yang digunakan oleh peneliti adalah *Kolmogorov – Smirnov Test*. Ketentuan yang digunakan adalah apabila nilai signifikansi (0.05 atau 5%), maka artinya residual berdistribusi normal. Berdasarkan Tabel 5, nilai signifikansi bernilai 0.885 sehingga dapat dipastikan nilainya lebih besar dari 0.05. Dengan demikian maka artinya residual berdistribusi normal sehingga model regresi yang dihasilkan dapat digunakan untuk pengambilan keputusan.

Uji Multikolinearitas

Multikolinearitas dapat terjadi jika adanya hubungan linier yang sempurna atau hampir sempurna diantara beberapa atau seluruh variabel independen dalam model regresi.

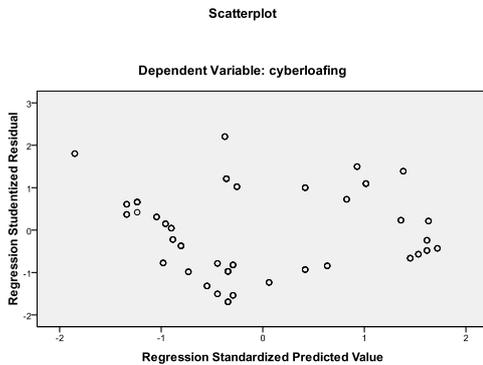
Tabel 10
Uji Multikolinearitas

Variabel	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIP
<i>Psychological Capital</i>	0.925	1.081
<i>Adversity Quotient</i>	0.925	1.081

Hasil uji multikolinearitas menunjukkan nilai tolerance variabel independen, yaitu *psychological capital* dan *Adversity Quotient* > 0.10. Sementara nilai VIF yang didapat < 10. Ini berarti model persamaan regresi terbebas dari kasus multikolinearitas sehingga mempertegas kelayakan model regresi yang dijalankan.

Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. (Ghozali, 2011)



Gambar 1
Uji Heteroskedastisitas

Berdasarkan gambar grafik scatterplot antara nilai prediksi variabel independen dengan variabel residualnya diperoleh hasil tidak adanya pola yang jelas, serta titik-titik tidak menyebar diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y. Hal ini mengindikasikan tidak terjadi heteroskedastisitas dalam penelitian ini.

Tabel 11
Uji Glejser

Model	Unstandardized B	Std Error	t	Sig
(Constant)	-.422	3.722	-.113	.910
psycap	.024	.051	.479	.633
aq	.050	.052	.957	.343

Dependent Variable: RES2

Sementara itu pengujian heteroskedastisitas dengan menggunakan Uji Glejser, seperti yang tampak pada Tabel 7 menunjukkan bahwa model uji terbebas dari heteroskedastisitas. Hal ini terbukti dengan nilai signifikansi yang lebih besar dari α 5%.

Uji Hipotesis

Koefisien Determinasi (R²)

Koefisien determinasi (R²) bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel bebas menjelaskan pengaruhnya terhadap variabel terikat.

Tabel 12
Uji R

Model	R	R Square	Adjusted R Square
1	.877	.769	.766

a. Predictors: (Constant), adversity, psycap

- a. Predictors: (Constant), adversity, psycap
- b. Dependent Variable: cyberloafing

Berdasarkan *output* diperoleh Nilai R² sebesar 0.769 artinya persentase sumbangan pengaruh *psychological capital* dan *Adversity Quotient* terhadap perilaku cyberloafing sebesar 76,9% sedangkan sisanya sebesar 23,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

Uji Signifikansi Simultan (Uji Statistik F)

Pengujian hipotesis secara simultan (Uji F) digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh yang bermakna dari variabel bebas secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel terikat. Ketentuan untuk melakukan Uji F adalah apabila nilai signifikansi Uji F < 0.05, maka artinya variabel-variabel bebas secara simultan memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

Tabel 13
Uji Statistik F

	Sum Of Squares	df	Mean Square	F	Sig
Regression	7786.945	2	3893.473	219.753	.000
Residual	2338.714	132	17.718		
Total	10125.659	134			

Predictors: (Constant), adversity, psycap

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh F hitung sebesar 219.753 dengan nilai signifikansi 0.000 < 0.05 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *psychological capital* dan kecerdasan adversitas secara bersama-sama mempengaruhi perilaku *cyberloafing*.

Bagi pegawai disarankan untuk lebih mengembangkan rasa tanggung jawab pada pekerjaan dan lebih bijaksana dalam menggunakan fasilitas internet. Organisasi disarankan untuk lebih meningkatkan pengawasan terhadap seluruh pegawai. Membatasi akses internet di jam kerja, memblokir situs tertentu atau penerapan sanksi yang tegas segera ditindaklanjuti setelah terjadi *cyberloafing*. Mulai dari teguran lisan, peringatan tertulis sampai pemblokiran fasilitas internet untuk situs-situs tertentu. Perlu juga adanya aturan yang jelas serta sosialisasi tentang perilaku *cyberloafing*, mencakup kejelasan, klasifikasi serta sanksi yang akan dikenakan bagi pelaku *cyberloafing*

Tujuan dari Uji t adalah untuk mengetahui apakah secara parsial variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

Tabel 14
Uji t

Model	Unstandardized Coefficients	Std. Error	Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error		30.516	.000
(Constant)	133.421	4.372		-11.937	.000
Psycap	-.670	.056	-.519	-19.848	.000
AQ	-.786	.040	-.863		

Dependent Variable: cyberloafing

Hipotesis 1 : Pengaruh *Psychological Capital* terhadap Perilaku *Cyberloafing*

Variabel *psychological capital* memiliki nilai t hitung sebesar -11.937 dengan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak, dengan kata lain secara parsial dapat disimpulkan bahwa variabel *psychological capital* memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku *cyberloafing*. Dengan demikian H_1 "Pengaruh *psychological capital* memiliki pengaruh negative dan signifikan terhadap perilaku *cyberloafing*" **Diterima**

Hipotesis 2 : Pengaruh *Adversity Quotient* terhadap Perilaku *Cyberloafing*

Berdasarkan output diperoleh nilai t hitung variabel *Adversity Quotient* sebesar -19.848 dengan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak, dengan kata lain secara parsial dapat disimpulkan bahwa variabel kecerdasan adversitas berpengaruh negative dan signifikan terhadap perilaku *cyberloafing*. Dengan demikian H_1 "Pengaruh kecerdasan adversitas memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap Perilaku *Cyberloafing*" **Diterima**. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Rahayuningsih, 2017) yang menyatakan bahwa ada pengaruh kecerdasan advsersitas dan komitmen kerja terhadap perilaku *cyberloafing*

Persamaan linier antara *psychological capital* dan *Adversity Quotient* terhadap perilaku *Cyberloafing* adalah sebagai berikut:

$$Y^{\wedge} = 133.421 - 0.670 X_1 - 0.786 X_2$$

Berdasarkan persamaan regresi terlihat bahwa koefisien variabel *psychological capital* adalah sebesar -0.670. Hal ini berarti setiap penurunan *psychological capital* maka perilaku *cyberloafing* pegawai dapat naik sebesar 0.670 atau 67% dengan asumsi variabel bebas lainnya (*Adversity Quotient*) tetap nilainya. Organisasi perlu mengelola dan mengembangkan *psychological capital* pegawai secara efektif, diantaranya dengan mengadakan training, seminar, atau *workshop* bertemakan tentang *psychological capital*. Memberikan pemberdayaan atau penggayaan kerja, pemberian pekerjaan yang menantang disertai

dengan target-target dan *reward* yang menarik, pekerjaan yang bervariasi berdasarkan kompetensi (*hard skill* maupun *soft skill*) serta potensi pegawai yang bersangkutan. Organisasi sekiranya perlu untuk mengikutsertakan dan melibatkan pegawai untuk berpartisipasi aktif dalam membuat dan menentukan kebijakan, pengambilan keputusan, rencana strategi organisasi, dll.

Koefisien variabel *Adversity Quotient* bernilai -0.786. Hal tersebut menunjukkan bahwa setiap penurunan *Adversity Quotient* maka perilaku *cyberloafing* akan naik sebesar 78.6% dengan asumsi variabel bebas lainnya (*Psychological capital*) tetap nilainya. Peningkatan kapasitas *Adversity Quotient* dapat dilakukan dengan menyelenggarakan serangkaian pelatihan-pelatihan, seminar, atau program peningkatan *Adversity Quotient* dalam bentuk *role play* atau *stimulasi game*. Pihak organisasi perlu mempertahankan bahkan meningkatkan dukungan organisasi terhadap pegawai diantaranya dengan memberikan stimulus berupa kompensasi (penghargaan, hadiah, kenaikan gaji, bonus tambahan, insentif, program perjalanan wisata, dll), kesempatan promosi jabatan secara adil dan transparan guna memotivasi karyawan untuk bekerja secara lebih baik lagi. Selain itu dukungan social juga diperlukan antara lain melalui hubungan yang harmonis atau bersifat kekeluargaan dimana diantara rekan kerja/ atasan terdapat rasa saling mendukung satu sama lain, saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan. Dukungan dari atasan atau manajemen juga diperlukan untuk menciptakan iklim organisasi yang kondusif. Iklim komunikasi yang terbuka diantara pegawai dengan atasan sehingga pegawai tidak sungkan memberikan kritik/ saran/ solusi dalam pemecahan masalah atau mengungkapkan kendala atau kesulitan dalam bekerja. Perlunya peningkatan manajemen stres yang baik dalam diri pegawai diantaranya organisasi dapat memberikan layanan konseling yang dilakukan biro kepegawaian, untuk memberdayakan, menenangkan, membantu dengan memberikan konsultasi sehingga pegawai mendapatkan pemahaman diri (*insight*) yang penting untuk memecahkan masalah pegawai dan mengembangkan potensi dirinya. Tersedianya sarana olahraga atau hari tertentu dimana pegawai diwajibkan untuk berolahraga sebelum bekerja dapat menjadi alternatif solusi mengatasi kelelahan mental.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *psychological capital* dan *Adversity Quotient* secara parsial maupun simultan berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku *cyberloafing*. Untuk penelitian selanjutnya hendaknya dapat memperluas Objek penelitian pada bidang pekerjaan yang lain, dengan karakteristik subjek yang berbeda, seperti pada karyawan Badan Usaha Milik Negara (BUMN) atau Badan Usaha

Milik Daerah (BUMD), perusahaan swasta maupun asing, karyawan dengan status kontrak atau karyawan *out source*. Peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan teknik analisis data yang berbeda dan menambah jumlah sampel yang digunakan sehingga dapat memperkaya hasil penelitian. Sedangkan untuk penelitian selanjutnya juga dapat menambahkan variabel lain predictor munculnya perilaku *cyberloafing*, seperti : *locus of control*, konformitas, iklim organisasi, kepuasan kerja, gaya kepemimpinan, motivasi kerja, etos kerja, komitmen organisasi, keterikatan kerja, sehingga dapat mengungkap banyak wacana dengan sudut pandang yang lebih luas.

REFERENSI

- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- La Rose, R. (2010). Social Networking: Addictive, Compulsive, Problematic, or Just another Media Habit In Z Papacharissi (Ed). 59-81.
- Latan, H. (2014). *Aplikasi Statistik Untuk Ilmu Sosial Sains Dengan Stata*. Bandung : Alfabeta.
- Liberman. (2015). *Penggunaan Internet di Kalangan Perusahaan* . Jakarta: Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia .
- Lim, V.K.G & Chen, D.J.Q. (2009). Impact of Cyberloafing on Affect, Work Depletion, Facilitation, and Engagement. 1-20.
- Luthans. (2011). *Organizational Behavior : An Evidence Based Approach (12 th ed)*. New York : MC Graw Hill.
- Marluga, H. (2017). *Mengasuh Kekuatan Mental* . Jakarta : Jala Permana Aksara.
- Oetomo, B. S. (2007). *Pengantar Teknologi Informasi Internet, Konsep dan Aplikasi* . Yogyakarta : Andi .
- Ozler, D.R. & Polat, G. (2012). Cyberloafing Phenomenon In Organizations: Determinants and Impact . *International Journal of E Business and E Government Studies*, 1-15.
- Rahayuningsih, T. (2017). Perilaku Cyberloafing Ditinjau dari Kecerdasan Adversitas dan Komitmen Kerja. *Psychopolytan*, 49-53.
- Robbins, S. & Timothy A Judge. (2008). *Perilaku Organisasi*. Jakarta : Salemba 4.
- Sari, A. A. (2017). *Dasar-Dasar Public Relations Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sujarweni, V. (2014). *SPSS untuk Penelitian* . Yogyakarta: Pustaka Baru Pers.
- Sutrisno, H. (2015). *Statistik* . Yogyakarta : Pustaka Belajar.