

Stres Kerja Dan Perilaku Cyberloafing Pada Pegawai

Danang Wikan Carito^{1*}, Riza Bahtiar Sulistyan²

^{1, 2}Program Studi Manajemen, Institut Teknologi dan Bisnis Widya Gama Lumajang

Abstrak

Teknologi pada era saat ini berkembang sangat pesat serta berpengaruh terhadap dinamika sosial, budaya dan ekonomi masyarakat yang berhasil mendukung dinamika kehidupan masyarakat untuk menjadi manusia yang semakin baik, berkarakter, berkualitas dan kuat serta mampu berkembang sehingga mendukung kemampuan intelektualnya untuk berkompetisi dimasa depan. Penggunaan internet dikalangan pegawai Pemerintah Daerah selain memiliki pengaruh positif juga memiliki pengaruh negatif yang disebabkan dari indikasi penggunaan internet yang tidak berhubungan dengan pekerjaan aktifitas tersebut juga disebut dengan cyberloafing yaitu menggunakan fasilitas internet yang tidak pada tempatnya, selain dipengaruhi oleh konflik peran, perilaku cyberloafing dipengaruhi oleh adanya ambiguitas peran yang didefinisikan sebagai bentuk ketidak pastian mengenai tugas dan harapan pekerjaan, kurangnya pedoman untuk perilaku kerja yang sesuai, dan ketidakpastian hasil perilaku. Perilaku cyberloafing dikalangan perangkat desa di Kabupaten Lumajang terjadi peningkatan seiring dengan adanya fasilitas internet yang memadai. Untuk mencari sebuah solusi permasalahan yang nantinya akan memberikan gambaran dan pembuktian permasalahan secara empirik dari perilaku cyberloafing yang dilakukan oleh pegawai Kantor Pemerintah Desa di Kabupaten Lumajang, maka secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk menguji dan menganalisis secara parsial pengaruh konflik, ambiguitas, kelebihan peran terhadap perilaku cyberloafing dan menganalisis secara simultan pengaruh konflik peran, ambiguitas peran, dan kelebihan peran terhadap perilaku cyberloafing.

Kata Kunci : Cyberloafing, Teknologi, Fasilitas Publik, Internet

Abstract

Technology in the current era is developing very rapidly and has an effect on the social, cultural and economic dynamics of the community which has succeeded in supporting the dynamics of people's lives to become better human beings, with character, quality and strength and able to develop so as to support their intellectual abilities to compete in the future. Internet use among local government employees besides having a positive influence also has a negative influence caused by indications of internet use that are not related to work. This activity is also called cyberloafing, namely using internet facilities that are not in place, besides being influenced by role conflicts, cyberloafing behavior is influenced by the existence of role ambiguity which is defined as a form of uncertainty about task and job expectations, lack of guidelines for appropriate work behavior, and uncertainty of behavioral outcomes. Cyberloafing behavior among village officials in Lumajang Regency has increased along with adequate internet facilities. To find a solution to the problem that will provide an empirical description and proof of the problem of cyberloafing behavior carried out by employees of the Village Government Office in Lumajang Regency, specifically the purpose of this study is to partially test and analyze the effects of conflict, ambiguity, role overload on cyberloafing behavior and simultaneously analyze the effect of role conflict, role ambiguity, and role overload on cyberloafing behavior.

Keywords: Cyberloafing, Technology, Public Facilities, Internet

*Korespondensi: Danang Wikan Carito (danangwikan@gmail.com)

Sitasi: Carito, D. W., & Sulistyan, R. B. (2021). Stress Kerja Dan Perilaku Cyberloafing Pada Pegawai. *Jurnal Manajemen dan Penelitian Akuntansi (JUMPA)*, 14(2), 115-128.

Submit: 2 November 2021, Revisi: 15 November 2021, Diterima: 24 November 2021, Publish: 2 Desember 2021



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

LATAR BELAKANG

Teknologi pada era saat ini berkembang sangat pesat serta berpengaruh terhadap dinamika sosial, budaya dan ekonomi masyarakat yang berhasil mendukung dinamika kehidupan masyarakat untuk menjadi manusia yang semakin baik, berkarakter, berkualitas dan kuat serta mampu berkembang sehingga mendukung kemampuan intelektualnya untuk berkompetisi dimasa depan (Fitriani, 2018). Secara drastis peningkatan penggunaan teknologi informasi dimulai dari computer, laptop dan smartphone yang cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia (Marsal & Hidayati, 2018). Ditambah perubahan yang sangat besar yaitu dengan munculnya internet ditengah kalangan masyarakat, dimana semua informasi mampu disajikan sesuai dengan kebutuhan penggunanya, dan kalangan pengguna sudah lagi tidak terbatas usianya apa lagi dari latarbelakang pendidikan dan pekerjaan (Mirza, Thaybatan, & Santoso, 2019). Akibatnya saat ini, teknologi computer dan internet telah menjadi dasar untuk fenomena yang disebut “e” seperti e- communication, e-education, e-trade, e-health, dan e-business (Yilmaz, Yilmaz, Ozturk, Sezer, & Karademir, 2015). Sebagaimana yang tercantum dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2017 tentang “Penyelenggaraan Jasa Internet Telepon untuk Keperluan Publik” menyebutkan dalam pasal 1 ayat 3 yang menyatakan penyelenggaraan jasa internet untuk keperluan publik adalah kegiatan penyediaan, pelayanan dan penyelenggaraan jasa internet untuk dimanfaatkan oleh masyarakat yang artinya masyarakat bisa menggunakan jasa layanan internet (Komunikasi & Informatika, 2017). We Are Social merupakan sebuah lembaga riset pada tahun 2017 yang mempublikasikan hasil survey pengguna internet wilayah Asia Tenggara yang sudah mencapai 339,2 juta pengguna aktif, hasil tersebut menunjukkan Negara Indonesia berada di posisi ketujuh setelah Vietnam dan Philipina dengan prosentase 51% pengguna (Kemp, 2017). Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2016 melakukan survey terkait internet, hasil menunjukkan pengguna internet di Negara Indonesia mencapai 132,7 juta terbagi dari usia latar dan latar belakang pengguna serta urutan provinsi terbesar pengguna internet diantaranya adalah DKI Jakarta, Yogyakarta, dan aceh menjadi urutan keempat tertinggi pengguna internet di Indonesia (APJII, 2016).

Penggunaan internet dikalangan pegawai Pemerintah Daerah selain memiliki pengaruh positif juga memiliki pengaruh negatif yang disebabkan dari indikasi penggunaan internet yang tidak berhubungan dengan pekerjaan (Tanjung, Putra, & Aiyuda, 2019). Dalam hal ini konsentrasi Pegawai Pemerintah Daerah terbagi menjadi dua dalam menyelesaikan pekerjaan karena disebabkan oleh fasilitas internet yang tidak tidak terbatas (Ardilasari & Firmanto, 2017). Rata-rata penggunaan internet pada kalangan pegawai Pemerintah Daerah digunakan untuk penggunaan media sosial dan pada akhirnya mempengaruhi kinerja pegawai (Marsal & Hidayati, 2018). Banyak perilaku menyimpang pada Pegawai Pemerintah Daerah untuk penggunaan internet pada saat jam kerja yang bertujuan untuk kepentingan pribadi dan tidak ada hubungannya dengan pekerjaannya yang mengakibatkan target pekerjaan banyak yang terbengkalai karena lupa dengan tugas utamanya, perilaku tersebut dikenal dengan perilaku Cyberloafing (Putra & Nurtjahjanti, 2019). Hasil survei peneliti selama akhir tahun 2019 Kantor Pemerintah Desa yang ada di Kabupaten Lumajang sudah banyak yang menggunakan fasilitas internet seperti wifi dan penggunaan fasilitas tersebut sebagian besar tidak tepat sasaran misalnya, menggunakan internet untuk game, facebook, instagram, whatsapp, youtube, jual beli online dan membuka situs aplikasi lainnya.

Aktifitas tersebut juga disebut dengan cyberloafing yaitu menggunakan fasilitas internet tidak pada tempatnya (Simanjuntak, Fajrianthi, Purwono, & Ardi, 2019), menggunakan internet untuk kepentingan pribadi saat jam kerja (Ardilasari & Firmanto, 2017), menggunakan e- mail dan internet pada saat jam kerja yang merupakan kegiatan sukarela oleh anggota organisasi secara signifikan (Sawitri, 2012; Sulistyan & Ermawati, 2020). Cyberloafing disebabkan adanya konflik peran, ambiguitas peran dan peran yang berlebihan (Nydia & Pareke, 2019), kurangnya kontrol kendali diri (Ramadhan & Sari, 2018; Sari & Ratnaningsih, 2018), rendahnya komitmen organisasi (Putra & Nurtjahjanti, 2019),

situasi (Hurriyati, 2017), persepsi sanksi organisasi (Herdiati, Sujoso, & Hartanti, 2015), modal psikologis dan adversity quotient (Sofyanty, 2019), karakteristik individu dan kurangnya konsentrasi, orientasi pencapaian pekerjaan (Prasad, Lim, & Chen, 2010). Dari semua kemungkinan penyebab perilaku cyberloafing perangkat Desa pada Kantor Pemerintah Desa di Kabupaten Lumajang, faktor-faktor yang paling berpengaruh untuk melakukan cyberloafing yaitu adanya konflik peran, ambiguitas peran dan peran yang berlebihan. Faktor-faktor tersebut diindikasikan oleh pengalaman internet perangkat Desa pada Kantor Pemerintah Desa di Kabupaten Lumajang.

Penelitian ini perlu dilakukan, tujuannya adalah untuk mengurangi perilaku cyberloafing pada pegawai sehingga kinerjanya dapat optimal dan apabila penelitian ini tidak dilakukan maka aktifitas atau perilaku cyberloafing dari seorang pegawai akan terus terjadi yang nantinya akan merugikan berbagai pihak misalnya, komputer akan banjir sumber daya komputasi karena penggunaan untuk kepentingan pribadi, menyebabkan degradasi sistem komputer, menyebabkan instansi atau lembaga bertanggung jawab hukum akan perilaku pegawai seperti pelecehan, pelanggaran hak cipta, fitnah, dan pekerjaan yang ditinggalkan, pelayanan kepada masyarakat akan semakin turun, konsentrasi terhadap pekerjaan kurang (Ardilasari & Firmanto, 2017), menumpuknya suatu pekerjaan dan produktifitas kerja yang rendah (Sofyanty, 2019), perilaku cyberloafing dapat merugikan perusahaan ketika karyawan menyampingkan pekerjaan dan kewajibannya akibat terlalu fokus melakukan cyberloafing (Astri & Zahreni, 2017), menyebarkan virus dan hacking (Hurriyati, 2017), sebagai ajang penipuan (Marsal & Hidayati, 2018), berjudi online dan membuka situs pornografi (Ramadhan & Sari, 2018).

Perilaku cyberloafing dalam hal ini menggunakan pendekatan *theory of planned behavior* (Askew et al., 2014). Teori ini menjelaskan bagaimana seseorang sebelum melakukan tindakan didasari oleh adanya niat terlebih dahulu. Ada tiga anteseden utama yaitu norma sosial subyektif, sikap, dan kinerja dalam menerima kontrol perilaku. Ketiganya tersebut dimediasi dari adanya niat untuk terlibat dalam sebuah tindakan (Ajzen & Fishbein, 1977).

Perilaku cyberloafing disebabkan dari adanya konflik peran yang didefinisikan sebagai tingkatan ketidaksesuaian antara tugas, sumberdaya, aturan atau kebijakan dan lain-lain. Konflik peran berpengaruh signifikan positif terhadap perilaku cyberloafing (Sawitri, 2012). Temuan lain menunjukkan konflik peran juga berpengaruh signifikan terhadap perilaku cyberloafing (Ahmad, Parawansa, & Jusni, 2019; Hardiani, Rahardja, & Yuniawan, 2017; Herdiati et al., 2015; Nydia & Pareke, 2019), akan tetapi konflik peran dalam temuan lain tidak menunjukkan peran yang penting, dalam artian tidak ada hubungannya dengan perilaku cyberloafing (Lonteng, Kindangen, & Tumewu, 2019)

Selain dipengaruhi oleh konflik peran, perilaku cyberloafing dipengaruhi oleh adanya ambiguitas peran yang didefinisikan sebagai bentuk ketidakpastian mengenai tugas dan harapan pekerjaan, kurangnya pedoman untuk perilaku kerja yang sesuai, dan ketidakpastian hasil perilaku. Ambiguitas peran berpengaruh signifikan positif terhadap perilaku cyberloafing (Sawitri, 2012). Adanya ambiguitas peran yang dirasakan oleh karyawan menyebabkan adanya perilaku cyberloafing (Ahmad et al., 2019; Herlianto, 2012; Lonteng et al., 2019; Nydia & Pareke, 2019). Temuan lain menunjukkan bahwa ambiguitas peran tidak menunjukkan adanya pengaruh terhadap perilaku cyberloafing (Herdiati et al., 2015).

Perilaku cyberloafing juga dipengaruhi oleh kelebihan peran yaitu permintaan organisasi untuk melakukan pekerjaan melebihi kemampuan pekerja dalam periode waktu yang diberikan. Peran yang berlebihan berpengaruh signifikan terhadap perilaku cyberloafing (Ahmad et al., 2019; Herdiati et al., 2015; Herlianto, 2012; Nydia & Pareke, 2019). Temuan lain menyatakan bahwa peran yang berlebihan tidak berperan penting atau tidak berhubungan dengan perilaku cyberloafing, dikarenakan apabila karyawan diberi pekerjaan yang banyak, maka otomatis karyawan tersebut tidak mempunyai kesempatan untuk melakukan kegiatan yang disebut perilaku cyberloafing (Hardiani et al., 2017; Sawitri, 2012).

Stres kerja pada dunia pekerjaan pasti akan terjadi pada setiap pegawai atau karyawan yaitu dimana suatu kondisi ketegangan yang mempengaruhi emosi, proses berpikir dan kondisi seseorang. Konflik merupakan suatu pertentangan yang terjadi antara apa yang diharapkan oleh seseorang terhadap dirinya, orang lain, organisasi dengan kenyataan apa yang diharapkan. Dalam perilaku konflik peran dalam perilaku cyberloafing yaitu dimana pekerjaan yang seharusnya dikerjakan oleh individu sendiri tetapi ada pihak lain yang ikut campur dalam pekerjaan tersebut diantaranya saling menyalahkan pekerjaan satu sama lain, sedangkan ambiguitas peran yaitu kebingungan dalam prioritas pekerjaan dimana terjadi pada pegawai atau karyawan yang memberikan tambahan pekerjaan kepada karyawan lain, padahal pekerjaan itu bukan pekerjaan utama dari pegawai tersebut. Kelebihan peran dalam perilaku cyberloafing banyak terjadi dalam lingkungan dunia kerja, terjadi pada karyawan yang diberikan beban kerja yang terlalu banyak dengan deadline waktu yang sudah ditentukan maupun berkelanjutan dari pimpinan lembaga atau organisasi.

Berdasarkan diuraikan di atas, terdapat permasalahan terkait dengan perilaku cyberloafing, konflik peran, ambiguitas peran, dan kelebihan peran. Berkaitan dengan pegawai Kantor Pemerintah Desa yang ada di Kabupaten Lumajang, hal tersebut masih perlu dilakukan penelitian ulang. Sehingga pertanyaan penelitian dirumuskan masalah sebagai konflik peran berpengaruh secara parsial terhadap perilaku cyberloafing, ambiguitas peran berpengaruh secara parsial terhadap perilaku cyberloafing, kelebihan peran berpengaruh secara parsial terhadap perilaku cyberloafing, konflik peran, ambiguitas peran, dan kelebihan peran berpengaruh secara simultan terhadap perilaku cyberloafing.

TEORI DAN HIPOTESIS

Theory of planned behavior digunakan untuk menjelaskan perilaku cyberloafing (Askew et al., 2014). Theory of Planned Behavior berpendapat bahwa perilaku disebabkan oleh tiga antecedent utama: norma sosial subjektif, sikap, dan kontrol perilaku yang dirasakan. Teori ini juga menyatakan bahwa pengaruh ketiga antecedent ini dimediasi oleh format niat untuk terlibat dalam perilaku (Ajzen, 1985).

1) Konflik Peran

Konflik Peran (Role conflict) merupakan ketidaksesuaian tuntutan di tempat kerja termasuk konflik antara tuntutan pekerjaan, sumber daya, aturan-aturan, kebijakan, nilai-nilai pribadi, dan permintaan dari atasan atau kelompok kerja yang berbeda-beda, pertentangan suatu pekerjaan, dan kebijakan organisasi dan tugas maupun tanggung jawab pekerjaan. Teori peran menyatakan bahwa ketika perilaku yang diharapkan dari seseorang tidak konsisten (yang merupakan salah satu bentuk konflik peran), pegawai atau karyawan akan mengalami kebingungan dan stres, menjadi tidak puas, apabila ketidakpuasan muncul maka seorang pegawai bekerja kurang efektif dan pekerjaan yang diberikan dari pimpinan tidak sesuai dengan pekerjaan seorang pegawai tersebut. Oleh karena itu, konflik peran (role conflict) dapat dilihat sebagai akibat dari benturan dua prinsip dan menyebabkan turunnya kepuasan individu dan efektivitas organisasi (Lonteng et al., 2019; Rizzo, House, & Lirtzma, 1970; Sawitri, 2012).

Konflik peran itu muncul dan terjadi karena seseorang melakukan perannya secara bersamaan sehingga akan menyebabkan pemenuhan satu peran karena pemenuhan peran lain. Dengan kata lain, bila suatu tugas atau pekerjaan yang berbeda diterima dalam waktu bersamaan (suka peran kelebihan pekerjaan dan beban), maka salah satu pekerjaan tersebut akan terbengkalai salah satunya dan menimbulkan konflik peran antara tugas dari pimpinan yang diberikan kepada pegawai atau karyawan (Hardiani et al., 2017).

2) Ambiguitas Peran

Teori klasik memberikan penjelasan disetiap posisi dalam struktur organisasi formal seharusnya memiliki serangkaian tugas atau tanggung jawab yang terarah dan spesifik. Tujuan dari spesifikasi tersebut adalah memungkinkan manajemen memegang bawahan akuntabel untuk kinerja yang tersusun dan memberikan arahan serta arahan

atau panduan untuk bawahan. Bila karyawan tidak tahu kekuasaan yang dia miliki untuk memutuskan sesuatu, apa yang harus dia kerjakan/selesaikan, dan bagaimana dia akan dinilai, dia akan ragu-ragu untuk mengambil keputusan dan akan bergantung pada pendekatan trial and error dalam memenuhi harapan atasan. Dalam stress kerja, selain konflik peran terdapat juga yang disebut ambiguitas peran (Role Ambiguity). Ketidakjelasan suatu aturan atau pedoman kerja akan memunculkan ketidakpercayaan dan harapan dari seorang pegawai atau karyawan. Apabila seseorang tidak paham dan mengerti apa wewenangnya, tidak mengetahui harapan dari dirinya, tidak mengerti apa yang harus dikerjkan dalam memenuhi target kinerjanya, maka dalam kondisi seperti inilah yang bisa menimbulkan ambiguitas peran atau role ambiguity (Rizzo et al., 1970).

Penyebab dari ambiguitas peran dapat mengakibatkan halangan tersendiri dalam melaksanakan suatu pekerjaan karena timbul perasaan yang kurang nyaman, perasaan bingung dan tidak menentu. Seorang pegawai atau karyawan terdorong untuk mengatasi perasaan tersebut dengan cara mengakses internet tetapi kepentingannya bukan untuk golongan atau organisasi, melainkan untuk kepentingan diri sendiri. Sederhanannya, ambiguitas peran (Role Ambiguity) adalah ketidakjelasan serta ketidakpastian terkait tugas maupun pekerjaan yang diakibatkan kurangnya panduan dalam bekerja, kurangnya tuntunan perilaku kerja yang pantas dan dapat mengakibatkan kurangnya informasi yang dibutuhkan untuk posisi dalam suatu organisasi maupun perusahaan. (Khoirunnisa & Merdiana, 2019; Nydia & Pareke, 2019; Rizzo et al., 1970).

3) Kelebihan Peran

Kelebihan peran (Role Overload) merupakan bagian dari stressor pekerjaan yang sejauh mana pegawai atau karyawan diwajibkan melakukan pekerjaan di luar kemampuan pegawai atau karyawan itu sendiri dalam periode waktu tertentu. Pegawai yang memiliki terlalu berat peran beban pekerjaan cenderung tidak memiliki waktu dan dihadapkan pada batas waktu (deadline). Perbedaan peran berlebihan dari konflik peran dan ambiguitas peran yaitu pegawai cenderung tidak memiliki waktu atau potensi kesempatan dalam melakukan pengaksesan internet apabila diberikan kelebihan peran pekerjaan dari pimpinan dikarenakan pekerjaan dirasa terlalu berlebihan dan tidak sesuai dengan waktu dan kemampuan (Herlianto, 2012; Sawitri, 2012).

Masalah kelebihan kerja ini dihadapi saat peran kerja seorang karyawan diikuti oleh lebih banyak pekerjaan, kekurangan waktu, tenggat waktu yang tajam ditambah dengan lebih sedikit sumber daya yang diperlukan untuk kinerja serta tugas-tugas karena peran pekerjaan terkait tanggung jawab (Glazer & Beehr, 2005). Ketika terlalu banyak pekerjaan, efeknya yaitu kelelahan fisik dan mental, bahkan beban kerja yang berat bisa mengakibatkan kejenuhan. Belum lagi dari kemampuan dari diri pegawai itu sendiri merasa kurang mampu dan tidak bisa menyelesaikan tugas tuntutan yang menyebabkan kelelahan. Dari situlah kelebihan peran dapat menyebabkan hasil pekerjaan kurang baik yang mengakibatkan ketidakpuasan dalam pekerjaan (Hardiani et al., 2017).

a. Hubungan Konflik Peran pada Perilaku Cyberloafing

Konflik peran (Role Conflict) dapat menyebabkan karyawan untuk melakukan cyberloafing, penyebabnya adalah pegawai atau karyawan merasa bingung dengan tuntutan dari beberapa pihak di tempat kerja yang lama-lama akan mengalami stress kerja, tuntutan tersebut dapat berupa konflik tuntutan kerja dengan karyawan lain, tuntutan workgroups, kebijakan organisasi dan kewajiban kerja (Blanchard & Henle, 2008). Untuk mengalihkan stress tersebut, kebanyakan para pegawai atau karyawan melakukan perilaku cyberloafing untuk mengalihkan kebingungan dan melupakan stress mereka, dengan begitu mereka akan lupa dengan stress yang mereka alami (Khoirunnisa & Merdiana, 2019)

b. Hubungan Ambiguitas Peran pada Cyberloafing

Bentuk stres di tempat kerja berikutnya adalah ambiguitas peran (role ambiguity). Ambiguitas peran adalah ketidakjelasan dan ketidakpastian terkait tugas-tugas pekerjaan dan pengharapan, kurangnya panduan perilaku kerja yang pantas, dan ketidakjelasan luaran perilaku. Karyawan yang mengalami ambiguitas peran akan bingung mengenai tugas-tugasnya serta tujuan dan target dari pekerjaannya (Rizzo et al., 1970). Karyawan tersebut akan tetap menyelesaikan pekerjaannya namun disertai stress akibat ketidak terarahnya pekerjaan dan mengakibatkan kebingungan, pada akhirnya pegawai atau karyawan yang mengalami ambiguitas peran akan melakukan cyberloafing untuk menghindari stress kerja yang dialami seorang pegawai atau karyawan (Blanchard & Henle, 2008; Khoirunnisa & Merdiana, 2019).

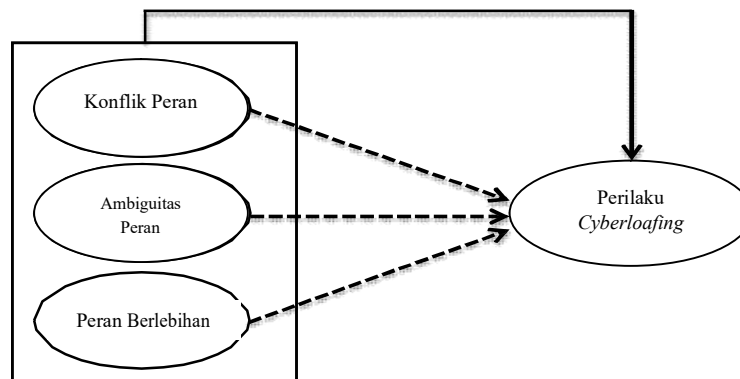
c. Hubungan Kelebihan Peran pada Cyberloafing

Kelebihan peran (Role Overload) dapat juga mengakibatkan pegawai atau karyawan berpotensi untuk melakukan cyberloafing, tetapi hanya mempunyai sedikit kesempatan. Ini dikarenakan karena karyawan terbebani oleh banyaknya tugas yang harus dikerjakan (Henle dan Blanchard, 2008). Ketika karyawan mengalami peran berlebihan dalam pekerjaan, maka beban kerjanya otomatis bertambah. Pegawai tersebut tidak punya cukup waktu untuk bersantai-santai di luar jam istirahat. Sehingga kesempatan untuk melakukan cyberloafing kemungkinan sangat kecil (Khoirunnisa & Merdiana, 2019). Namun bisa terjadi juga pada pegawai atau karyawan yang mengalami peran berlebihan pada suatu pekerjaan malah melakukan perilaku cyberloafing, disebabkan pekerjaan yang diberikan oleh pimpinan organisasi atau lembaga terlalu overload yang mengakibatkan stress kerja dan dikarenakan potensi kebingungan dari diri pegawai tinggi, mana pekerjaan yang harus di dahulukan pada saat deadline pekerjaan diminta untuk selesai pada waktu yang bersamaan (Herdiati et al., 2015).

Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang yang ada, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan kajian teori yang relevan, maka dapat dirumuskan kerangka konseptual seperti pada gambar 2.1 dibawah ini yang menunjukkan bahwa penelitian ini dilakukan untuk menguji dan menganalisis pengaruh konflik peran, ambiguitas peran, dan kelebihan peran terhadap Perilaku Cyberloafing (Studi kasus pada perangkat Desa di Kantor Pemerintah Desa di Kabupaten Lumajang).

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual



Hipotesis Penelitian

Perumusan hipotesis penelitian merupakan langkah ketiga dalam penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berfikir. Tetapi perlu diketahui bahwa tidak setiap penelitian harus merumuskan hipotesis. Penelitian yang bersifat eksploratif dan deskriptif sering tidak perlu merumuskan hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan

sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik (Sugiyono, 2018). Berdasarkan perumusan masalah dan tujuan dalam penelitian ini maka hipotesis dikemukakan sebagai berikut :

1. H1= Konflik peran berpengaruh secara positif signifikan terhadap perilaku cyberloafing.
2. H2 = Ambiguitas peran berpengaruh secara positif signifikan terhadap perilaku cyberloafing.
3. H3 = Kelebihan peran berpengaruh secara positif signifikan terhadap perilaku cyberloafing.
4. H4 = Konflik peran, ambiguitas peran, dan kelebihan peran secara simultan berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku cyberloafing.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah untuk mencari sebuah solusi permasalahan yang nantinya akan memberikan gambaran dan pembuktian permasalahan secara empirik dari perilaku cyberloafing yang dilakukan oleh pegawai Kantor Pemerintah Desa di Kabupaten Lumajang. Sesuai rumusan masalah diatas, maka secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk menguji dan menganalisis pengaruh konflik, ambiguitas, kelebihan peran terhadap perilaku cyberloafing. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang mencari hubungan sebab akibat. Terdiri dari tiga variabel bebas yaitu konflik peran, ambiguitas peran, kelebihan peran dan satu variabel terikat yaitu perilaku cyberloafing. Penelitian ini membahas hubungan antara konflik, ambiguitas, dan kelebihan peran terhadap perilaku cyberloafing. Analisis dilakukan dengan menggunakan analisis regresi linier berganda. Pengujian dengan uji instrumen, asumsi klasik, uji F, dan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data responden dilakukan melalui cara mengirimkan kuesioner online kepada 80 responden penelitian pada perangkat Kantor Pemerintahan Desa di Kabupaten Lumajang. Rincian penelitian dapat dilihat dilampiran rekapitulasi data. Data yang sudah terkumpul dianalisis dengan bantuan program IBM SPSS Statistics Version 24.

a. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan metode analisis faktor hasil output IBM SPSS Statistics Version 24. Uji reliabilitas dapat dilakukan dengan metode Cronbach Alpha. Nilai konstanta Cronbach Alpha adalah 0,60 maka jika instrumen tersebut nilainya lebih dari (>) 0,60 dinyatakan reliable. Adapun hasil uji validitas di sajikan pada table 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Instrumen	r	Cronbach's Alpha	Keterangan
Konflik Peran			
1) Pernyataan X1.1	0,567	0,682	Valid dan Reliabel
2) Pernyataan X1.2	0,511		
3) Pernyataan X1.3	0,577		
4) Pernyataan X1.4	0,520		
5) Pernyataan X1.5	0,568		
6) Pernyataan X1.6	0,514		
7) Pernyataan X1.7	0,679		
8) Pernyataan X1.8	0,508		
Ambiguitas Peran			
1) Pernyataan X2.1	0,453		
2) Pernyataan X2.2	0,478		

3) Pernyataan X2.3	0,670		
4) Pernyataan X2.4	0,695	0,678	Valid dan Reliabel
5) Pernyataan X2.5	0,615		
6) Pernyataan X2.6	0,507		
7) Pernyataan X2.7	0,569		
8) Pernyataan X2.8	0,412		
Kelebihan Peran			
1) Pernyataan X3.1	0,814		
2) Pernyataan X3.2	0,852		
3) Pernyataan X3.3	0,410	0,833	Valid dan Reliabel
4) Pernyataan X3.4	0,808		
5) Pernyataan X3.5	0,719		
6) Pernyataan X3.6	0,801		
Perilaku <i>Cyberloafing</i>			
1) Pernyataan Y1	0,760		
2) Pernyataan Y2	0,788		
3) Pernyataan Y3	0,784		
4) Pernyataan Y4	0,796		
5) Pernyataan Y5	0,788	0,933	Valid dan Reliabel
6) Pernyataan Y6	0,754		
7) Pernyataan Y7	0,925		
8) Pernyataan Y8	0,889		
9) Pernyataan Y9	0,694		
10) Pernyataan Y10	0,779		

Sumber: data diolah 2021

Dari tabel 1 di atas dapat diketahui besarnya koefisien korelasi dari seluruh butir pernyataan, diantaranya: 8 butir pernyataan untuk variabel konflik peran, 8 butir pernyataan untuk variabel ambiguitas peran, 6 butir pernyataan dari variabel kelebihan peran, 10 butir dari pernyataan perilaku cyberloafing.

Dari hasil perhitungan koefisien korelasi, seluruhnya mempunyai r hitung yang lebih besar dari r minimal yaitu 0,3. Maka seluruh butir pernyataan dinyatakan valid. Kesimpulannya seluruh butir pernyataan yang ada pada instrument penelitian dapat dinyatakan layak sebagai instrument penelitian karena dapat menggali data atau informasi yang diperlukan.

Uji reliabilitas variabel konflik peran diperoleh cronbach's alpha sebesar 0,682, untuk ambiguitas peran diperoleh cronbach's alpha sebesar 0,678, untuk variabel perilaku cyberloafing diperoleh cronbach's alpha sebesar 0,833, dan variabel perilaku cyberloafing diperoleh cronbach's alpha sebesar 0,933. Keseluruhan variabel nilai cronbach's alpha lebih dari 0,60.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kuesioner yang digunakan untuk mengukur variabel konflik peran, ambiguitas peran, kelebihan peran dan perilaku cyberloafing merupakan kuesioner yang sangat handal karena dapat memberikan hasil yang tidak berbeda jika dilakukan pengukuran kembali terhadap subjek yang sama pada waktu yang berlainan.

Pembahasan

Pengaruh Konflik Peran terhadap Perilaku Cyberloafing

Konflik peran berpengaruh signifikan terhadap perilaku *cyberloafing*. Hal ini mengandung arti bahwa semakin tinggi konflik peran, maka semakin tinggi perilaku *cyberloafing*nya. Hasil ini mendukung dari penelitian sebelumnya yang juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh konflik peran terhadap perilaku *cyberloafing* (Herdiati, Sujoso, & Hartanti, 2015; Herlianto, 2012; Nydia & Pareke, 2019; Sawitri, 2012; Varghese & Barber, 2017).

Dilihat dari nilai masing-masing indikator yang digunakan, dan indikator tersebut diturunkan menjadi item pertanyaan yang ditujukan kepada responden, dalam hal ini

adalah perangkat desa di Kabupaten Lumajang. Terdapat penilaian tertinggi dari jawaban responden atas item-item tersebut. Item pertanyaan dengan penilaian tertinggi yaitu seberapa mampu perangkat desa meminimalisir konflik yang ada dalam organisasinya. Adanya kemampuan perangkat desa ini dalam meminimalisir konflik ternyata berhubungan perilaku *cyberloafing*. Semakin mampu perangkat desa meminimalisir konflik dari tingginya konflik yang terjadi, maka akan semakin tinggi perilaku *cyberloafing* yang berupa aktivitas menonton video online, aktivitas dalam menggunakan media sosial, bermain game online, belanja online serta aktivitas browsingnya untuk kepentingan pribadi.

Adapun item pertanyaan tertinggi kedua yaitu seberapa tinggi konflik yang terjadi dalam tingkat pegawai dan mampu diminimalisir. Kemampuan meminimalisir konflik ternyata berhubungan dengan perilaku *cyberloafing*. Semakin tinggi tingkat kemampuan para pegawai meminimalisir konflik yang terjadi, maka juga semakin tinggi perilaku *cyberloafing* berupa aktifitas melihat video online, aktivitas medsos, bermain game online, belanja online, aktivitas browsing untuk kepentingan pribadi.

Item pertanyaan tertinggi ketiga adalah seberapa besar perbedaan waktu antar pegawai untuk menyelesaikan pekerjaan. Tingkat kemampuan pegawai dalam menyelesaikan pekerjaan yang terjadi pada perbedaan waktunya juga berhubungan dengan perilaku *cyberloafing*. Perbedaan waktu yang tinggi dalam penyelesaian pekerjaan maka juga akan menimbulkan konflik peran dan juga mengakibatkan perilaku *cyberloafing* diantaranya yaitu berupa aktifitas melihat video online, aktivitas medsos, bermain game online, belanja online, aktivitas browsing untuk kepentingan pribadi.

Item pertanyaan tertinggi keempat yaitu seberapa besar harapan antar pegawai dapat menimbulkan konflik dalam menyelesaikan pekerjaan. Tingkat harapan pegawai dalam menyelesaikan pekerjaan yang terjadi juga dapat menimbulkan konflik dan berhubungan dengan perilaku *cyberloafing*. Harapan antar pegawai yang tinggi dalam penyelesaian pekerjaan maka juga akan menimbulkan konflik peran dan juga mengakibatkan perilaku *cyberloafing* berupa aktifitas melihat video online, aktivitas medsos, bermain game online, belanja online, aktivitas browsing untuk kepentingan pribadi.

Item pertanyaan tertinggi kelima yaitu seberapa tinggi tingkat konflik antar sesama pegawai dalam menyelesaikan pekerjaan. Tingkat konflik antar sesama pegawai dalam menyelesaikan pekerjaan yang terjadi juga dapat menimbulkan konflik dan berhubungan dengan perilaku *cyberloafing*. Konflik antar pegawai yang tinggi dalam penyelesaian pekerjaan maka juga akan menimbulkan konflik peran dan juga mengakibatkan perilaku *cyberloafing* berupa aktifitas melihat video online, aktivitas medsos, bermain game online, belanja online, aktivitas browsing untuk kepentingan pribadi.

Konflik organisasi di tempat para perangkat Desa bekerja merupakan item pertanyaan tertinggi keenam. Tingkat konflik organisasi di tempat pegawai bekerja juga dapat menimbulkan konflik dan berhubungan dengan perilaku *cyberloafing*. Konflik organisasi yang tinggi maka juga akan menimbulkan konflik peran dan juga mengakibatkan perilaku *cyberloafing* berupa aktifitas melihat video online, aktivitas medsos, bermain game online, belanja online, aktivitas browsing untuk kepentingan pribadi.

Pengaruh Ambiguitas Peran terhadap Perilaku *Cyberloafing*

Ambiguitas peran tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku *cyberloafing*. Dapat diartikan dengan semakin tinggi ambiguitas peran, maka semakin rendah perilaku *cyberloafing*nya. Hasil ini mendukung dari penelitian sebelumnya yang juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh ambiguitas peran terhadap perilaku *cyberloafing* (Ahmad, Parawansa, & Jusni, 2019; Lonteng, Kindangen, & Tumewu, 2019; Nydia & Pareke, 2019; Sawitri, 2012).

Dalam variabel ambiguitas peran terdapat indikator-indikator pertanyaan dan terdapat penilaian tertinggi yaitu seberapa mampu para perangkat Desa melakukan pekerjaan

yang kurang dipahami. Semakin paham perangkat Desa melakukan pekerjaan yang dikerjakan dalam Kantor Pemerintah Desa ternyata berhubungan dengan perilaku *cyberloafing*. Apabila perangkat Desa dapat memahami pekerjaannya, maka akan semakin rendah perilaku *cyberloafing* yang berupa aktivitas menonton video online, aktivitas dalam menggunakan media sosial, bermain game online, belanja online serta aktivitas browsingnya untuk kepentingan pribadi.

Tertinggi kedua yaitu item pertanyaan tentang seberapa mampu pegawai menyelesaikan pekerjaan untuk mencapai tujuan tugas utamanya. Para perangkat Desa diberikan berbagai banyak pekerjaan dan terkadang pekerjaan tersebut tidak berhubungan dengan pekerjaan utamanya. Hal-hal tersebut mengakibatkan banyaknya pekerjaan utama yang terbengkalai, hal tersebut berhubungan dengan perilaku *cyberloafing* seperti aktivitas browsing, penggunaan media sosial, bermain game online dan aktivitas menonton online.

Ketiga yaitu item pertanyaan tentang seberapa jelas pekerjaan setiap pegawai dalam menyelesaikan pekerjaan untuk mencapai tujuan tugas utamanya. Kejelasan intruksi pekerjaan maupun tugas yang diberikan juga akan mempengaruhi tingkat penyelesaian pekerjaan utama perangkat desa tersebut. Dari ketidak jelasan untuk menyelesaikan pekerjaan tersebut berhubungan dengan perilaku *cyberloafing* diantaranya, aktivitas browsing, penggunaan media sosial, bermain game online dan aktivitas menonton online.

Keempat yaitu item pertanyaan seberapa tinggi wewenang pekerjaan yang diberikan kepada pegawai. Perangkat Desa pada umumnya membutuhkan wewenang penuh dari pemimpin Desa dalam tingkat pekerjaan yang tujuannya untuk menguatkan pekerjaan utamanya. Apabila wewenang tersebut lemah akan mempengaruhi perangkat Desa tersebut yang bisa membuat langkah untuk menyelesaikan pekerjaan utamanya. Wewenang yang kurang jelas juga mengakibatkan hal-hal yang berhubungan dengan perilaku *cyberloafing* seperti aktivitas browsing, penggunaan media sosial, bermain game online dan aktivitas menonton online.

Tertinggi kelima adalah item pertanyaan seberapa tinggi ketidak pahaman pegawai dari pekerjaan yang diberikan. Perangkat Desa bekerja dengan tupoksi masing-masing pekerjaan yang berhubungan dengan pekerjaan utamanya. Ketidak pahaman dari pekerjaan yang dikerjakan oleh perangkat Desa juga dapat mengganggu dan menghambat pekerjaan yang di intruksikan dari pimpinan. Ketidak pahaman suatu pekerjaan apabila tidak diberikan pengertian khusus maka akan mengakibatkan hal yang berhubungan dengan perilaku *cyberloafing* diantaranya aktivitas browsing, penggunaan media sosial, bermain game online dan aktivitas menonton online.

Selanjutnya yaitu item pertanyaan tertinggi keenam yaitu seberapa besar ketidak jelasan tanggung jawab pekerjaan yang diberikan pada pegawai. Perangkat Desa akan melaksanakan pekerjaan dengan tanggung jawab yang penuh dari tugas yang diberikan dengan syarat pekerjaan yang diberikan itu jelas. Apabila pekerjaan itu mengakibatkan ketidak jelasan, maka yang terjadi hilangnya rasa tanggung jawab pada perangkat Desa yang melakukan pekerjaan utamanya. Dari ketidak jelasan tanggung jawab pekerjaan juga berhubungan dengan perilaku *cyberloafing* diantaranya aktivitas browsing, penggunaan media sosial, bermain game online dan aktivitas menonton online.

Item pertanyaan tertinggi ketujuh yaitu seberapa tinggi kebingungan pekerjaan para pegawai atas wewenang yang diberikan. Wewenang yang jelas dari pimpinan untuk tingkat pekerjaan adalah hal yang sangat dibutuhkan bagi perangkat Desa. Bingung dan tidaknya menghadapi pekerjaan tergantung wewenang yang diberikan. Kebingungan para perangkat Desa atas wewenang yang diberikan berhubungan dengan perilaku *cyberloafing* diantaranya aktivitas browsing, penggunaan media sosial, bermain game online dan aktivitas menonton online.

Terakhir adalah item pertanyaan kedelapan yaitu seberapa tinggi kebingungan pegawai dalam menyelesaikan pekerjaan yang tidak jelas tanggung jawabnya. Tingginya kebingungan perangkat desa dari ketidak jelasan tanggung jawabnya sangat

mempengaruhi suatu pekerjaan. Hal-hal tersebut sangat berdampak dengan kebutuhan perangkat Desa dalam menyelesaikan pekerjaan. Tingginya kebingungan perangkat desa dalam menyelesaikan pekerjaan yang tidak jelas tanggung jawabnya berhubungan dengan perilaku *cyberloafing* diantaranya aktivitas browsing, penggunaan media sosial, bermain game online dan aktivitas menonton online.

Pengaruh Kelebihan Peran terhadap Perilaku *Cyberloafing*

Kelebihan peran tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku *cyberloafing*. Dapat diartikan dengan semakin tinggi kelebihan peran, maka semakin rendah perilaku *cyberloafing*-nya. Hasil ini mendukung dari penelitian sebelumnya yang juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kelebihan peran terhadap perilaku *cyberloafing* (Ahmad et al., 2019; Henle, 2008; Herlianto, 2012; Sawitri, 2012).

Dalam indikator kelebihan peran terdapat item pertanyaan dengan penilaian tertinggi yaitu seberapa mampu para pegawai menyelesaikan banyaknya pekerjaan secara tepat waktu. Perangkat Desa biasanya mendapatkan banyak pekerjaan dari pimpinan Desa yang beranekaragam macamnya. Sampai-sampai pekerjaan yang diberikan dari sekian macam pekerjaan dapat mengalahkan pekerjaan utamanya hingga pada saat pekerjaan utamanya harus selesai tepat waktu menjadi banyak yang terbengkalai. Kemampuan para perangkat Desa menyelesaikan banyaknya pekerjaan secara tepat waktu berhubungan dengan perilaku *cyberloafing* yaitu aktivitas menonton video online, aktivitas dalam menggunakan media sosial, bermain game online, belanja online serta aktivitas browsingnya untuk kepentingan pribadi. Semakin banyak pekerjaan maka semakin rendah para perangkat Desa untuk melakukan kegiatan *cyberloafing*.

Tertinggi kedua yaitu dengan item pertanyaan seberapa banyak pekerjaan yang harus diselesaikan tepat waktu. Pekerjaan yang banyak juga mempengaruhi deadline waktu pekerjaan yang dibutuhkan. Perangkat Desa di Kantor Pemerintahan Desa di Kabupaten Lumajang mempunyai pekerjaan yang berbeda-beda antara perangkat satu dengan perangkat lainnya dan juga di kejar waktu untuk selesai tepat waktu. Banyaknya pekerjaan yang harus diselesaikan tepat waktu juga berhubungan dengan perilaku *cyberloafing* yaitu aktivitas menonton video online, aktivitas dalam menggunakan media sosial, bermain game online, belanja online serta aktivitas browsingnya untuk kepentingan pribadi. Semakin banyak pekerjaan harus selesai tepat waktu maka secara otomatis mengurangi tingkat perilaku *cyberloafing*.

Adapun item pertanyaan tertinggi ketiga yaitu pertanyaan seberapa mampu pegawai menyelesaikan pekerjaan dalam jumlah banyak. Target penyelesaian pekerjaan dalam jumlah banyak dan tepat waktu sangat diharapkan diberbagai lembaga, termasuk Kantor Pemerintahan Desa. Kemampuan perangkat Desa menyelesaikan pekerjaan tepat waktu berhubungan dengan perilaku *cyberloafing* yaitu aktivitas menonton video online, aktivitas dalam menggunakan media sosial, bermain game online, belanja online serta aktivitas browsingnya untuk kepentingan pribadi. Semakin banyak pekerjaan yang harus diselesaikan semakin sedikit ruang kegiatan perangkat Desa untuk melakukan kegiatan *cyberloafing*.

Tertinggi keempat yaitu item pertanyaan seberapa banyak pekerjaan yang harus diselesaikan. Banyaknya pekerjaan yang tidak terhitung di dalam suatu lembaga Kantor Pemerintahan Desa merupakan hal biasa yang dihadapi oleh perangkat Desa. Apa lagi ditambah dengan pekerjaan diluar pekerjaan utamanya. Banyaknya pekerjaan yang harus diselesaikan berhubungan dengan perilaku *cyberloafing* yaitu aktivitas menonton video online, aktivitas dalam menggunakan media sosial, bermain game online, belanja online serta aktivitas browsingnya untuk kepentingan pribadi. Semakin banyak pekerjaan semakin tidak ada kesempatan untuk melakukan kegiatan *cyberloafing*.

Selanjutnya tertinggi kelima dengan item pertanyaan seberapa banyak pekerjaan yang harus diselesaikan secara lembur. Karena banyaknya pekerjaan yang dikerjakan oleh perangkat Desa terkadang harus diselesaikan dengan cara lembur. Banyaknya pekerjaan

yang harus diselesaikan secara lembur juga berhubungan dengan perilaku *cyberloafing* yaitu aktivitas menonton video online, aktivitas dalam menggunakan media sosial, bermain game online, belanja online serta aktivitas browsingnya untuk kepentingan pribadi. Semakin banyak lembur pekerjaan semakin sedikit kegiatan perilaku *cyberloafing* para perangkat Desa.

Terakhir yaitu tertinggi keenam dengan item pertanyaan seberapa lama pekerjaan pegawai mampu diselesaikan secara lembur. Karena banyaknya pekerjaan yang dikerjakan oleh perangkat Desa terkadang harus diselesaikan dengan cara lembur dan itu ditarget dengan pekerjaan yang harus selesai waktu itu juga. Lama pekerjaan yang harus diselesaikan secara lembur juga berhubungan dengan perilaku *cyberloafing* yaitu aktivitas menonton video online, aktivitas dalam menggunakan media sosial, bermain game online, belanja online serta aktivitas browsingnya untuk kepentingan pribadi. Semakin lama waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan dengan cara lembur maka semakin sedikit kegiatan perilaku *cyberloafing* para perangkat Desa.

Pengaruh Konflik Peran, Ambiguitas Peran, dan Kelebihan Peran terhadap Perilaku *Cyberloafing*

Konflik peran, ambiguitas peran, dan kelebihan peran mampu meningkatkan perilaku *cyberloafing* pada perangkat desa di Kabupaten Lumajang. Hasil ini sesuai dengan studi yang menyatakan bahwa ketiga faktor tersebut erat hubungannya dengan perilaku *cyberloafing* (Ahmad et al., 2019). Konflik peran (*intrasender, person-role, inter-role, dan time base*) ketika digabungkan dengan ambiguitas peran (*unclear responsibilities, lack of authority with the task assigned, don't understand what is expected, don't understand the role of work in achieving goals*), serta kelebihan peran (sering kerja lembur, banyaknya pekerjaan, penyelesaian pekerjaan secara tepat waktu) telah memberikan sumbangan adanya perilaku *cyberloafing* (nonton video online, aktivitas media sosial, game online, belanja online, aktivitas browsing).

Perangkat desa di Kabupaten Lumajang selain dari ketiga faktor tersebut ada beberapa faktor lain yang dapat menimbulkan adanya perilaku *cyberloafing*. Faktor tersebut diantaranya kurangnya kontrol kendali diri, rendahnya komitmen organisasi, situasi, persepsi sanksi organisasi, modal psikologis dan *adversity quotient*, karakteristik individu dan kurangnya konsentrasi, dan orientasi pencapaian pekerjaan. Perilaku *cyberloafing* memang tidak dapat dideteksi secara langsung, akan tetapi dapat diminimalisir dengan menurunkan stres kerja (konflik peran, ambiguitas peran, dan kelebihan peran). Ini penting dilakukan meskipun tingkat penurunan dari perilaku *cyberloafing*.

SIMPULAN

Perilaku *cyberloafing* dikalangan perangkat desa di Kabupaten Lumajang terjadi peningkatan seiring dengan adanya fasilitas internet yang memadai. Perilaku seperti ini erat hubungannya dengan adanya konflik peran, ambiguitas peran, dan kelebihan peran. Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini dapat dijelaskan bahwa apabila konflik peran terjadi peningkatan, maka perilaku *cyberloafing*nya juga akan meningkat. Terjadi perbedaan pada ambiguitas peran dan kelebihan peran, adanya ambiguitas yang tinggi tidak menjamin adanya perilaku *cyberloafing* yang tinggi juga. Begitu juga dengan adanya kelebihan peran yang tinggi, namun tidak menjadi jaminan bahwa perilaku *cyberloafing* juga ikut tinggi atau meningkat. Konflik peran, ambiguitas peran, dan kelebihan peran ternyata hanya mampu menjelaskan sedikit sekali terkait adanya perilaku *cyberloafing*.

SARAN

Hasil penelitian ini memberikan beberapa saran diantaranya pemerintah setempat mengidentifikasi, meminimalisir, menindaklanjuti tingkat konflik diantara perangkat desa di Kabupaten Lumajang, sehingga perilaku *cyberloafing*nya juga mampu diminimalisir juga. Selain itu fasilitas yang dapat menimbulkan perilaku *cyberloafing* disarankan adanya pemantauan lebih ketat agar tidak menjadi budaya perilaku yang kurang baik.

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian yang lebih kompleks

dengan mengidentifikasi faktor penyebab cyberloafing dari sisi internal dan eksternal. Karena selain dari variabel konflik peran, amiguitas peran, dan kelebihan peran pada penelitian terdahulu terdapat variabel lain yang mempengaruhi perilaku cyberloafing diantaranya kurangnya kontrol kendali diri, rendahnya komitmen organisasi, situasi, persepsi sanksi organisasi, modal psikologis dan adversity quotient, karakteristik individu, kurangnya konsentrasi dan orientasi pencapaian pekerjaan. Sehingga bila dilakukan penelitian lebih lanjut memberikan penemuan-penemuan yang sangat baik untuk diteliti.

Bagi Kantor Pemerintah Desa di Kabupaten Lumajang terutama penekanan kepada pemimpin desa atau bisa disebut kepada Kepala Desa supaya lebih memperhatikan, mengontrol dan mengoreksi tuntutan beban pekerjaan yang dibebankan kepada perangkat desa apakah menimbulkan konflik di organisasi atau membingungkan perangkat atau bahkan memberatkan ataukah sebaliknya, karena hal-hal semacam itu tidak menutup kemungkinan akan mempengaruhi perilaku cyberloafing seorang pegawai, sehingga lembaga dapat menerapkan metode-metode yang tepat bagi pegawai yang melakukan cyberloafing. Apabila penelitian ini dilakukan sangat besar manfaatnya untuk meminimalisir perilaku cyberloafing yang terjadi pada perangkat desa di Kantor Pemerintah Desa di Kabupaten Lumajang bahkan di luar Kabupaten Lumajang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Parawansa, D. A. S., & Jusni. (2019). Pengaruh Role Ambiguity, Role Conflict dan Role Overload terhadap Kinerja Pegawai Dimediasi Perilaku Cyberloafing pada Biro Akademik dan Umum Universitas Sulawesi Barat. *Hasanuddin Journal of Business Strategy (HJBS)*, 1(1).
- Ajzen, I. (1985). From Intentions to Actions: A Theory of Planned Behavior. *Springer-Verlag Berlin Heidelberg*, 2, 11-12.
- Ajzen, I., & Fishbein, M. (1977). Attitude- Behavior Relations: A Theoretical Analysis and Review of Empirical Research. *Psychological Bulletin*, 84(5), 888-918.
- APJII. (2016). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Infografis Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Jakarta : Penerbit Polling Indonesia, 5(1-7).
- Ardilasari, N., & Firmanto, A. (2017). Hubungan Self Control dan Perilaku Cyberloafing pada Pegawai Negeri Sipil. *Ilmiah Psikologi Terapan*, 5(1), 19-39.
- Askew, K., Buckner, J. E., Taing, M. U., Ilie, A., Bauer, J. A., & Coovert, M. D. (2014). Explaining Cyberloafing: the Role of the Theory of Planned Behavior. *Computers in Human Behavior*, 36, 510-519.
- Astri, Y., & Zahreni, S. (2017). Pengaruh Iklim Organisasi terhadap Perilaku Cyberloafing pada Karyawan PT X. *Jurnal Pemikiran & Penelitian Psikologi*, 13(1), 16-26.
- 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. doi: 10.1016/j.chb.2007.03.008
- Fitriani, D. (2018). Analisis Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi terhadap Kinerja Karyawan PT. Asuransi Jiwasraya Pontianak. *Cogito Smart Journal*, 4(1), 160-170.
- Glazer, S., & Beehr, T. A. (2005). Consistency of implications of three role stressors across four countries. *Journal of Organizational Behavior*, 26(5), 467-487. doi: 10.1002/job.326
- Hardiani, W. A. A., Rahardja, E., & Yuniawan, A. (2017). Effect of Role Conflict and Role Overload to Burnout and its Impact on Cyberloafing (Study on PT PLN (Persero) Pusat Manajemen Konstruksi). *Jurnal Bisnis STRATEGI*, 26(2), 89-99.
- Henle, C. A. (2008). The Interaction of Work Stressors and Organizational Sanctions on Cyberloafing. *JOURNAL OF MANAGERIAL ISSUES*, XX(3), 383-400.
- Herdiati, M. F., Sujoso, A. D. P., & Hartanti, R. I. (2015). Pengaruh Stresor Kerja dan Persepsi Sanksi Organisasi terhadap Perilaku Cyberloafing di Universitas Jember. *e-Jurnal Pustaka Kesehatan*, 3(1), 179-185.
- Herlianto, A. W. (2012). Pengaruh Stres Kerja pada Cyberloafing. *Ilmiah Mahasiswa Manajemen*, 1(2), 1-5.
- Huri, B. M., & acip, T. (2015). An investigation of the impact of demographics on cyberloafing from an educational setting angle. *Computers in Human Behavior*, 50, 358-366.

- Hurriyati, D. (2017). Analisis Faktor-Faktor yang mempengaruhi Perilaku Cyberloafing pada Pegawai Negeri Dinas Pekerjaan Umum Kota Palembang. *Jurnal Ilmiah PSYCHE*, 11(2), 75-86.
- Kemp, S. (2017). Digital In Shoutheast Asia. doi: <https://wearesocial.com/special-reports/digital-southeast-asia-2017>
- Khoirunnisa, R. M., & Merdiana, C. V. (2019). Pengaruh Role Conflict, Role Ambiguity, dan Role Overload terhadap Cyberloafing dengan Emotional Intelligence sebagai Variabel Pemoderasi. *Jurnal Optimum*, 9(2), 196-208.
- Komunikasi, M., & Informatika. (2017). Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2017. Lonteng, E., Kindangen, P., & Tumewu, F. (2019). Analisa Konflik Peran dan Ambiguitas Peran Terhadap Cyberloafing Di PT. Bank Sulutgo Manado.
- Lonteng, E., Kindangen, P., & Tumewu, F. (2019). Analisa Konflik Peran dan Ambiguitas Peran Terhadap Cyberloafing Di PT. Bank Sulutgo Manado.
- Marsal, A., & Hidayati, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Kinerja Pegawai di Lingkungan Uin Suska Riau. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 4(1), 91-98.
- Mirza, Thaybatan, & Santoso, H. (2019). Internet dan Perilaku Cyberloafing pada Karyawan. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 4(1), 26-35.
- Nugroho, Y. A. (2011). *It's Easy Olah Data Dengan SPSS*. PT Skripta Media Creative: Klaten.
- Nydia, N., & Pareke, F. J. (2019). Dinamika Peran dan Cyberloafing. *Managament Insight: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 14(2), 138-146.
- Prasad, S., Lim, V. K. G., & Chen, D. J. Q. (2010). Self-Regulation, Individual Characteristics and Cyberloafing. *AIS Electronic Library (AISeL)*, 159, 1640-1648.
- Putra, E. Y., & Nurtjahjanti, H. (2019). Hubungan antara Komitmen Organisasi dengan Cyberloafing pada Pegawai Fakultas Teknik Universitas Diponegoro. *Jurnal Empati*, 8(2), 147-152.
- Ramadhan, V. A., & Sari, E. Y. D. (2018). Perilaku Cyberloafing pada Pekerja Perempuan. *Jurnal Psikologi Integratif*, 6(2), 213-224.
- Rizzo, J. R., House, R. J., & Lirtzma, S. I. (1970). Role Conflict and Ambiguity in Complex Organizations. *Administrative Science Quarterly*, 15(2), 150-163. doi: 10.2307/2391486
- Sawitri, H. S. R. (2012). Role of Internet Experience in Moderating Influence of Work Stressor on Cyberloafing. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 57, 320 - 324.
- Simanjuntak, E., Fajrianti, Purwono, U., & Ardi, R. (2019). Skala Cyberslacking pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 18(1), 55- 68.
- Sofyanty, D. (2019). Perilaku Cyberloafing Ditinjau Dari Psychological Capital dan Adversity Quotient. *Widya Cipta: Jurnal Sekretari dan Manajemen*, 3(2), 186-194. doi: 10.31294/widyacipta.v3i1
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta: Bandung.
- Sulistyan, R. B., & Ermawati, E. (2020). Explaining Cyberloafing Behavior: The Role of General Strain Theory. *Wiga : Jurnal Penelitian Ilmu Ekonomi*, 10(2), 148-156.
- Tanjung, S., Putra, A. A., & Aiyuda, N. (2019). Locus of Control terhadap Perilaku Cyberloafing pada karyawan Pemerintahan X Daerah Riau. *PSYCHOPOLYTAN (Jurnal Psikologi)*, 2(2), 117-123.
- Varghese, L., & Barber, L. K. (2017). A preliminary study exploring moderating effects of role stressors on the relationship between Big Five personality traits and workplace cyberloafing. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 11(4), 1-15. doi: 10.5817/cp2017-4-4
- Yılmaz, F. G. K., Yılmaz, 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. *homepage*, 45, 290-298.