

Perilaku *Cyberloafing* dalam Organisasi Publik: Pengaruh Kebosanan, Stress, dan Lingkungan Kerja Pada Kantor Desa Kayu Raja

Devi Marsika¹, Waode Siti Nurrahmah²

^{1,2} Program Studi Manajemen STIE Anindyaguna Semarang,

Jl. Zebra Tengah III No.55, Pedurungan Kidul, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50192

Email: mariskadevi06@gmail.com, waodenurrahmah1988@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kebosanan kerja, stres kerja, dan lingkungan kerja terhadap perilaku *cyberloafing* pada pegawai Kantor Desa Kayu Raja. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode sensus, melibatkan seluruh 37 pegawai aktif yang memiliki akses internet. Data diperoleh melalui kuesioner berskala Likert 1–10 yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan regresi linier berganda dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hanya variabel kebosanan kerja yang berpengaruh signifikan terhadap perilaku *cyberloafing*, dengan arah koefisien negatif. Sementara itu, variabel stres kerja dan lingkungan kerja tidak berpengaruh signifikan. Secara simultan, ketiga variabel independen tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku *cyberloafing*. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,117 menunjukkan bahwa ketiga variabel hanya mampu menjelaskan 11,7% variasi *cyberloafing*, sedangkan sisanya dipengaruhi faktor lain seperti kontrol diri, budaya digital, dan pola kerja baru seperti work from home. Temuan ini memberikan implikasi bagi manajemen organisasi untuk memperhatikan desain pekerjaan, variasi tugas, serta penerapan budaya digital yang sehat guna menekan perilaku *cyberloafing*.

Kata kunci: *Cyberloafing*, Kebosanan Kerja, Stres Kerja, Lingkungan Kerja

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of job boredom, work-related stress, and work environment on cyberloafing behavior among Kayu Raja Village Office employees. The research employs a quantitative approach using a census method, involving all 37 active employees with internet access. Data were collected through a Likert-scale questionnaire (1-10) that had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted using multiple linear regression with the assistance of SPSS software. The result indicates that only the variable of job boredom significantly affects cyberloafing behavior, with a negative coefficient. Meanwhile, work-related stress and work environment variables do not have a significant effect. Simultaneously, the three independent variables do not significantly influence cyberloafing behavior. The coefficient of determination (R^2) of 0.117 indicates that these three variables can only explain 11.7% of the variation in cyberloafing. In contrast, the remaining variation is influenced by other factors such as self-control, digital culture, and new work patterns like working from home. These findings imply that organizational management should pay attention to job design, task variation, and implement a healthy digital culture to mitigate cyberloafing behavior.

Keywords: *Cyberloafing, Job Boredom, Work Stress, Work Environment*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah memberikan pengaruh signifikan terhadap dunia kerja, termasuk dalam sektor pemerintahan. Internet yang awalnya difungsikan sebagai alat bantu pekerjaan kini telah menjadi kebutuhan primer dalam menunjang aktivitas organisasi. Di Indonesia, berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2024 tercatat sebanyak 221,5 juta penduduk atau sekitar 79,50% dari total populasi telah terhubung ke internet [1]. Kondisi mencerminkan penetrasi internet yang sangat tinggi di berbagai sektor kehidupan, termasuk di lingkungan kerja.

Peningkatan akses internet membawa konsekuensi ganda: di satu sisi mempercepat akses informasi, namun di sisi lain memunculkan perilaku menyimpang seperti *cyberloafing*, yaitu penggunaan internet di tempat kerja untuk keperluan pribadi. Aktivitas seperti mengakses media sosial, belanja daring, menonton video, atau bermain gim secara online merupakan bentuk nyata dari *cyberloafing* yang kian marak terjadi [2]

Fenomena ini menjadi perhatian serius karena dapat menurunkan produktivitas dan profesionalitas pegawai, termasuk di pemerintahan desa. Berdasarkan pengamatan awal, perilaku *cyberloafing* cenderung dilakukan oleh pegawai sebagai bentuk pelarian dari kejenuhan, tekanan pekerjaan, maupun ketidaknyamanan lingkungan kerja [3], [4].

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor utama yang mendorong terjadinya perilaku *cyberloafing*, antara lain kebosanan kerja (job boredom), stres kerja (job stress), dan kondisi lingkungan kerja [5], [6]. Kebosanan kerja timbul akibat rutinitas berulang yang tidak menantang secara mental maupun emosional, sehingga pegawai terdorong mencari hiburan di luar tugasnya. Sementara itu, stres kerja muncul sebagai respons terhadap beban kerja yang tidak proporsional, konflik peran, atau tekanan waktu yang juga dapat memicu perilaku pelarian dalam bentuk akses internet untuk kepentingan pribadi [7]. Selain itu, lingkungan kerja yang tidak kondusif, baik dari sisi fisik seperti fasilitas, maupun non-fisik seperti hubungan interpersonal dapat menciptakan ketidaknyamanan dan menurunkan motivasi kerja [8].

Beberapa penelitian terdahulu menemukan hubungan positif antara kebosanan kerja dan *cyberloafing*, di mana pegawai yang merasa bosan cenderung mengalihkan perhatian pada aktivitas non-produktif berbasis internet [9], [10]. Namun, studi terkini menunjukkan hasil yang bervariasi, termasuk kemungkinan hubungan negatif, terutama dalam konteks organisasi yang memiliki pengawasan ketat atau keterbatasan akses internet [11].

Di sisi lain, tren budaya *digital* [12] dan munculnya pola kerja fleksibel seperti work from home (WFH) [13] turut memengaruhi dinamika *cyberloafing*. Dalam situasi tersebut *cyberloafing* kadang dipandang bukan hanya sebagai perilaku menyimpang, tetapi juga sebagai mekanisme coping yang membantu pegawai mengurangi kejenuhan [14].

Namun demikian, hasil temuan dari berbagai studi sebelumnya masih menunjukkan ketidakkonsistenan. Beberapa penelitian menemukan bahwa *job boredom* dan *job stress* berpengaruh positif terhadap *cyberloafing*, sementara penelitian lainnya menunjukkan hasil sebaliknya. Begitu pula dengan pengaruh lingkungan kerja yang pada beberapa studi signifikan [15], [16], namun tidak pada studi lainnya. Hal inilah yang mendorong pentingnya kajian lebih lanjut secara kontekstual di tingkat desa untuk menjawab kesenjangan tersebut..

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kebosanan kerja, stress kerja, dan lingkungan kerja terhadap perilaku *cyberloafing* pada pegawai Kantor Desa Kayu Raja. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami faktor-faktor internal yang memengaruhi produktivitas pegawai serta menjadi dasar penyusunan strategi manajerial untuk menciptakan lingkungan kerja yang sehat dan produktif.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksplanatori yang bertujuan untuk menjelaskan pengaruh antara variabel bebas yaitu kebosanan kerja (X1), stress kerja (X2), dan lingkungan kerja (X3) terhadap variabel terikat yaitu perilaku *cyberloafing* (Y). Penelitian eksplanatori digunakan untuk menguji hipotesis dan menjelaskan hubungan sebab-akibat antar variabel melalui pendekatan statistik inferensial.

Sementara populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pegawai aktif di Kantor Desa Kayu Raja, Kabupaten Indragiri Hilir sebanyak 37 orang. Teknik pengambilan sampling yaitu menggunakan total sampling (Census) dengan kriteria pegawai atau staf aktif, dan memiliki akses perangkat internet, baik komputer maupun smartphone saat bekerja. Oleh Karena jumlah populasi relatif kecil (<100), maka seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel atau disebut dengan total sampling (census).

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif yang bersumber dari data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada responden. Sementara data sekunder diperoleh telaah literatur, artikel ilmiah yang relevan dengan topik penelitian, dan data dari Kantor Desa Kayu Raja. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument tertutup dengan skala likert 1-10 (1 = sangat tidak setuju, 10 sangat setuju). Kuesioner disusun berdasarkan indikator masing-masing variabel yang telah didefinisikan dalam studi terdahulu.

Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu, X1 (Kebosanan Kerja) dengan indikator kecemasan, kemarahan dan penurunan konsentrasi. Kebosanan kerja merupakan kondisi psikologis di mana pegawai merasa jenuh, kurang tertantang, dan kehilangan motivasi dalam menjalankan tugasnya. Untuk X2 (Stress Kerja) diukur dengan indikator tuntutan atasan, perbedaan persepsi, tekanan waktu, dan tingkat kesulitan pekerjaan. Stres kerja merupakan kondisi ketegangan yang muncul ketika pegawai merasa tidak mampu memenuhi tuntutan pekerjaan atau menghadapi tekanan lingkungan kerja.

Variabel X3 (Lingkungan Kerja) mencakup peralatan kerja, pencahayaan, suhu, keamanan, serta hubungan antar pegawai. Lingkungan kerja mencakup seluruh kondisi fisik dan sosial yang mempengaruhi kenyamanan dan efektivitas pegawai dalam bekerja. Terakhir adalah variabel Y (Perilaku *Cyberloafing*) yang dinilai melalui aktivitas non value added selama jam kerja, seperti menggunakan media sosial, belanja daring, dan bermain game..

Teknik analisis data dilakukan dengan bantuan *software SPSS* dengan tahapan analisis terdiri dari: uji instrument, yaitu uji validitas menggunakan korelasi *pearson product-Moment*. Sementara uji reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha* dengan kriteria $\alpha \geq 0.60$. Selanjutnya dilakukan uji asumsi klasik meliputi normalitas (Shapiro-Wilk), multikoleniaritas diuji dengan nilai *Tolerance* dan *VIF*, dan *Heteroskedastisitas* diuji dengan uji *Glejser*. Kemudian dilanjutkan dengan Analisis Regresi Berganda untuk menguji pengaruh simultan (uji F) dan parsial (uji t). Variabel bebas terhadap perilaku *cyberloafing* menggunakan model regresi dengan persamaan berikut:

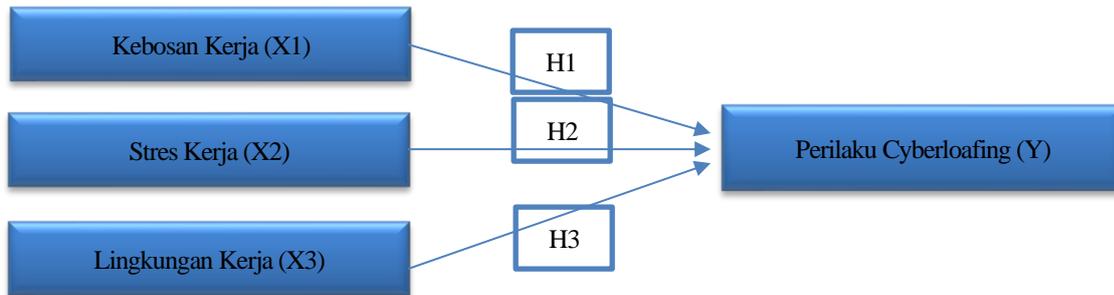
$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \varepsilon \quad (1)$$

dimana:

- Y = Perilaku *Cyberloafing*
- α = Konstanta
- $\beta_1, \beta_2, \beta_3$ = Koefisien regresi
- X_1, X_2, X_3 = Kebosanan Kerja, Stress Kerja, Lingkungan Kerja
- ε = *Error term*

Setelah itu, uji terakhir dilakukan pengujian hipotesis yang terdiri dari uji t, uji F, dan perhitungan koefisien Determinasi (R^2). Uji t dilakukan untuk mengetahui pengaruh parsial masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Perhitungan R^2 dilakukan untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen.

Dalam kajian ini, akan mencoba Menyusun kerangka berpikir sebagaimana Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Kerangka berpikir kajian penelitian

- X1: Kebosanan Kerja → Diduga berpengaruh positif terhadap perilaku *cyberloafing* (H1).
- X2: Stres Kerja → Diduga berpengaruh positif terhadap perilaku *cyberloafing* (H2).
- X3: Lingkungan Kerja → Diduga memiliki hubungan signifikan (positif/negatif tergantung kondisi) terhadap perilaku *cyberloafing* (H3).
- Y: Perilaku *cyberloafing* adalah variabel dependen yang dipengaruhi oleh ketiga variabel independen di atas.

Hasil Dan Pembahasan

Statistik Deskriptif

Hasil kuesioner yang dibagikan sebanyak 37 kepada pegawai Kantor Desa Kayu Raja, seluruhnya berhasil dikumpulkan kembali, dimana analisis statistik deskriptif menunjukkan karakteristik demografis bahwa mayoritas responden berusia 25-35 tahun (56%), berjenis kelamin perempuan (44.5%), dan masa kerja antara 5-10 tahun (72%). Untuk rata-rata skor variabel ditunjukkan pada table berikut:

Tabel 1. Rata-rata skor variabel responden

Variabel	Rata-rata	Standar Deviasi
Kebosanan Kerja (X1)	7,703	1,175
Stres Kerja (X2)	7,378	0,924
Lingkungan Kerja (X3)	7,514	0,989
<i>Cyberloafing</i> (Y)	7.389	1,103

Rata-rata semua variabel berada diatas angka 7, menunjukkan tingkat kejenuhan, stress, dan perilaku *cyberloafing* yang relatif tinggi pada variabel lingkungan kerja. Lingkungan kerja yang tidak mendukung dapat menimbulkan stres, menurunkan motivasi, dan meningkatkan kecenderungan *cyberloafing*. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa lingkungan kerja yang nyaman dan harmonis mampu menurunkan perilaku menyimpang dan meningkatkan produktivitas pegawai [9], [17]

Uji Validitas dan Reliabilitas

Semua item dalam kuesioner memiliki nilai korelasi item-total (r hitung) > 0,342 (signifikan pada $\alpha = 0,05$), sehingga seluruh butir pernyataan dinyatakan valid. Sementara nilai *Cronbach Alpha* untuk masing-masing variabel adalah, kebosanan kerja (X1): 0,876, stress kerja (X2): 0,823, lingkungan kerja (X3): 0,793, *Cyberloafing* (Y): 0,841. Semua variabel memiliki $\alpha > 0,6$. Seluruh nilai setiap variabel berada di atas ambang batas 0,60, yang menunjukkan bahwa instrument yang digunakan sangat reliabel dan layak digunakan untuk pengumpulan data.

Uji Asumsi Klasik

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden ($n = 37$). Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai *Shapiro-Wilk* sebesar 0,962 dengan signifikan 0,232 ($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi sehingga data layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik. Sedangkan *Tolerance* $> 0,1$ dan *VIF* < 10 , tidak terjadi multikolinearitas dengan nilai masing-masing berkisar antara 0,512 hingga 0,958 (*Tolerance*), dan nilai 1,044 hingga 1,951 (*VIF*). Untuk hasil uji *Glejser* menunjukkan adanya gejala *heteroskedastisitas* ada variabel lingkungan kerja dengan nilai sig 0,008 $< 0,05$. Hal ini seharusnya dianalisis dengan robust SE (HC3/HC4) atau WLS, tetapi dalam penelitian ini dilaporkan sebagai keterbatasan. Sementara variabel kebosanan kerja, stress kerja memiliki nilai sig $> 0,05$, dengan kata lain tidak terdapat heteroskedastisitas.

Analisis Regresi Linier Berganda

Untuk nilai koefisien determinasi (R^2) = 0,117 artinya 11,7% variabel perilaku *cyberloafing* dapat dijelaskan oleh ketiga variabel independen (kebosanan kerja, stress kerja, lingkungan kerja), sementara sisanya 88,3% dijelaskan oleh faktor lain di luar model. Sementara hasil uji F (Simultan) diperoleh $F(df1 = 3, df2 = 33) = 1,459$, $p = 0,244$ yang artinya simultan tidak signifikan. Sedangkan hasil uji parsial (uji t) disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil uji parsial regresi linier berganda

Variabel	t_Hitung	Sig	Kesimpulan
Kebosanan Kerja (X1)	-2,090	0.044	Berpengaruh signifikan
Stres Kerja (X2)	-0,407	0.687	Tidak Berpengaruh signifikan
Lingkungan Kerja (X3)	1,388	0,174	Tidak Berpengaruh signifikan

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa adanya kesamaan hasil regresi sebelumnya yang menunjukkan bahwa hanya kebosanan kerja yang secara parsial berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku *cyberloafing*. Menurut Zhou [10], kebosanan memiliki hubungan positif terhadap perilaku *cyberloafing*. Pegawai yang merasa bosan cenderung mencari pelarian, salah satunya dengan mengakses internet untuk kepentingan pribadi guna mengatasi kejenuhan. Novianti [5], menyebutkan bahwa kebosanan kerja dapat memicu menurunnya fokus, ketidakhadiran, hingga intensi keluar dari pekerjaan. Hairunnisa [18], mengelompokkan lingkungan kerja menjadi dua yaitu, lingkungan kerja fisik (pencapaian, suhu, fasilitas kerja) dan lingkungan kerja non-fisik (hubungan antarpegawai, budaya kerja, keamanan, serta dukungan atasan).

Pembahasan

Untuk memastikan instrument yang digunakan dapat diandalkan, dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan *Cronbach's Alpha*, dimana hasil pengujian menunjukkan seluruh konstruk memiliki nilai alpha yang tinggi, yaitu kebosanan kerja 0.876, stress kerja sebesar 0.823, lingkungan kerja sebesar 0.793, dan *cyberloafing* sebesar 0.841. Nilai ini menunjukkan bahwa instrument yang digunakan sangat reliabel, dan menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan dalam kuesioner memiliki konsistensi internal yang baik dalam mengukur konstruk masing-masing.

Untuk mengetahui hubungan antar variabel, dilakukan uji kolerasi pearson antar dimensi-dimensi *cyberloafing* (Y_1-Y_2). Hasil menunjukkan bahwa semua dimensi memiliki hubungan yang signifikan dan kuat, dengan koefisien korelasi tertinggi pada dimensi Y_4 ($r = 0,856; p < 0,001$). Hal ini menunjukkan bahwa seluruh dimensi merupakan bagian dari integral konstruk *cyberloafing* secara menyeluruh, dan menyatakan bahwa *cyberloafing* merupakan perilaku yang kompleks dan multidimensional, yang mencerminkan upaya pekerja dalam mengalihkan perhatian dari pekerjaan karena kondisi maupun lingkungan. Dimana *cyberloafing* merupakan bentuk perilaku menyimpang di tempat kerja yang ditandai dengan penggunaan fasilitas internet untuk kepentingan pribadi selama jam kerja. Aktivitas ini mencakup mengakses media sosial, belanja daring, bermain gim, atau menonton video yang tidak terkait dengan pekerjaan [19], [20]. [21] menyatakan bahwa meskipun tidak termasuk pelanggaran hukum, *cyberloafing* berdampak negatif terhadap produktivitas dan disiplin kerja. Menurut Munandar [22], *cyberloafing* dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yaitu faktor individu (misalnya, kontrol diri, kebiasaan penggunaan internet), faktor organisasi (kebijakan internal dan budaya kerja), dan faktor situasional (kemudahan akses internet di tempat kerja). Dalam konteks pemerintahan, perilaku ini dapat mengganggu kualitas layanan publik dan efektivitas kerja pegawai, termasuk pelayanan yang diberikan oleh pegawai Kantor Desa Kayu Raja.

Hasil analisis regresi yang dilakukan menunjukkan bahwa hanya kebosanan kerja yang berpengaruh signifikan terhadap perilaku *cyberloafing* ($B = -0,623; p = 0,044 < 0,05$). Arah koefisien yang negatif menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kebosanan yang dirasakan pegawai, semakin rendah tingkat kemungkinan mereka untuk melakukan *cyberloafing*. Fenomena ini bisa dijelaskan oleh pengawasan, keterbatasan akses internet, atau budaya kerja desa yang tidak memberi ruang besar untuk *cyberloafing*.

Sementara itu, variabel stress kerja dan lingkungan kerja tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan secara statistik, meskipun lingkungan kerja menunjukkan arah pengaruh positif terhadap *cyberloafing*. Ketidaksignifikan stress kerja dapat dijelaskan oleh kemungkinan bahwa stress lebih berkaitan dengan tekanan kognitif dan emosional yang menyebabkan kelelahan, bukan pencarian hiburan seperti *cyberloafing*. Andel menyebut stress kerja sebagai kombinasi tekanan fisik dan emosional yang dapat mengganggu kinerja dan produktivitas [23]. Sedangkan menurut Ihsan stress kerja dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti beban kerja, ketidakjelasan peran, hubungan antarpegawai, dan lingkungan kerja yang tidak

mendukung [24]. Beberapa studi menemukan bahwa stres kerja dapat mendorong pegawai melakukan *cyberloafing* sebagai mekanisme koping (coping mechanism) terhadap tekanan yang dialami [25].

Namun demikian, nilai koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh dari model regresi sebesar 0,117 menunjukkan bahwa hanya 11,7% variabel *cyberloafing* dapat dijelaskan oleh kombinasi kebosanan kerja, stress kerja, dan lingkungan kerja. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat banyak faktor lain yang belum dimasukkan ke dalam model, seperti kontrol diri, budaya digital, motivasi intrinsik, dan keadilan organisasi. Dalam konteks budaya digital, normalisasi multitasking di kantor memperkuat perilaku *cyberloafing* [26]. Sementara itu, praktik work from home (WFH) membuat *cyberloafing* semakin sulit dikontrol. Temuan ini sejalan dengan pandangan [3], yang menyatakan bahwa *cyberloafing* merupakan perilaku yang dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal yang kompleks yang memperkuat pentingnya pendekatan yang lebih menyeluruh dalam menganalisis fenomena tersebut [27]

Selanjutnya, dalam memastikan validitas model regresi dilakukan uji asumsi klasik, yang mencakup uji multikoleniaritas dan heteroskedastisitas. Hasil uji multikoleniaritas menunjukkan bahwa tidak terdapat masalah multikoleniaritas di antara variabel bebas, karena nilai *Tolerance* berada di atas 0.1 dan *VIF* di bawah 10. Artinya, variabel bebas dalam model tidak saling berhubungan secara linear yang tinggi, sehingga hasil estimasi model dapat diinterpretasikan dengan lebih akurat. Namun, uji *Glejser* mengindikasikan adanya gejala heteroskedastisitas pada variabel lingkungan kerja ($p = 0.008$). Hal ini mungkin disebabkan oleh persepsi responden terhadap lingkungan kerja yang sangat bervariasi, tergantung pada unit kerja atau gaya kepemimpinan pada setiap atasan yang mereka hadapi [28]

Sementara uji F, yang berfungsi untuk menilai pengaruh simultan dari ketiga variabel bebas, menunjukkan bahwa secara kolektif ketiga variabel bebas tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *cyberloafing* ($p = 0.244 > 0.05$). Meskipun variabel kebosanan kerja terbukti signifikan secara parsial, namun ketika digabungkan dengan dua variabel lainnya, kontribusinya terhadap *cyberloafing* secara keseluruhan tidak cukup kuat. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi variabel dalam model belum optimal dalam menjelaskan perilaku *cyberloafing*. Dengan demikian, diperlukan pengembangan model yang lebih komprehensif dengan mempertimbangkan faktor-faktor tambahan seperti kontrol diri, persepsi terhadap keadilan organisasi, dan motivasi intrinsik [29]

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hanya kebosanan kerja yang berpengaruh signifikan terhadap *cyberloafing*, namun arah koefisien negatif yang berarti menunjukkan bahwa semakin tinggi kebosanan, justru menurunkan *cyberloafing*. Hal ini mungkin disebabkan keterbatasan akses internet atau pengawasan ketat. Sementara stress kerja dan lingkungan kerja tidak cukup kuat untuk menjelaskan fenomena tersebut dalam konteks ini. Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi manajemen organisasi untuk lebih memperhatikan desain pekerjaan, variasi tugas, dan keterlibatan karyawan dalam aktivitas yang bermakna untuk mencegah terjadinya kebosanan yang berujung pada perilaku menyimpang seperti *cyberloafing* [30], [31]

Simpulan

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dari ketiga variabel yang dianalisis, yaitu kebosanan kerja, stress kerja, dan lingkungan kerja, hanya kebosanan kerja yang berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku *cyberloafing* pada pegawai Kantor Desa Kayu Raja. Sementara itu, stress kerja dan lingkungan kerja tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *cyberloafing*. Secara simultan, ketiga variabel juga tidak memberikan pengaruh yang signifikan, dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,117 yang berarti hanya 11,7% variasi perilaku *cyberloafing* dapat dijelaskan oleh ketiga variabel tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat faktor-faktor lain di luar model, seperti kontrol diri, budaya digital, dan motivasi intrinsik, yang lebih berperan dalam memengaruhi *cyberloafing*. Temuan utama penelitian ini menegaskan bahwa kebosanan kerja merupakan faktor penting yang patut diperhatikan dalam upaya pengendalian perilaku *cyberloafing* di lingkungan organisasi publik.

Daftar Pustaka

- [1] R. D. Wiastuti, O. Prawira, and D. Yulianti, "The Influence of Hotel Employee Job Stress Towards Cyberloafing," *Journal of Indonesian Tourism Hospitality and Recreation*, vol. 5, no. 1, pp. 67–78, 2022, doi: 10.17509/jithor.v5i1.40494.
- [2] L. R. Ependi Malau and K. R. Rambe, "Efek Sertifikasi RSPO Dan Determinan Lainnya Terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan Perkebunan Kelapa Sawit Di Indonesia," *Jurnal Ekonomi Modernisasi*, 2022, doi: 10.21067/jem.v18i2.7270.
- [3] M. D. B. Moffan and S. Handoyo, "Pengaruh Stres Kerja Terhadap Cyberloafing Dengan Kepuasan Kerja Sebagai Variabel Moderator Pada Karyawan Di Surabaya," *Analitika*, vol. 12, no. 1, pp. 64–72, 2020, doi: 10.31289/analitika.v12i1.3401.
- [4] A. Reizer, B. L. Galperin, M. Chavan, A. Behl, and V. Pereira, "Examining the Relationship Between Fear of COVID-19, Intolerance for Uncertainty, and Cyberloafing: A Mediatonal Model," *J Bus Res*, vol. 145, pp. 660–670, 2022, doi: 10.1016/j.jbusres.2022.03.037.

- [5] K. R. Novianti and K. Roz, "Cyberloafing Behavior: The Determinant Factors Related to Work Stress and Workload in the Banking Sector," *Jurnal Aplikasi Bisnis Dan Manajemen*, 2023, doi: 10.17358/jabm.9.2.378.
- [6] B. Zhou, Y. Li, Y. Tang, and W. Cao, "An Experience-Sampling Study on Academic Stressors and Cyberloafing in College Students: The Moderating Role of Trait Self-Control," *Front Psychol*, vol. 12, 2021, doi: 10.3389/fpsyg.2021.514252.
- [7] Y. Chen, H. Chen, F. Andrasik, and C. Gu, "Perceived Stress and Cyberloafing Among College Students: The Mediating Roles of Fatigue and Negative Coping Styles," *Sustainability*, vol. 13, no. 8, p. 4468, 2021, doi: 10.3390/su13084468.
- [8] S. Fahad and A. Kistyanto, "The Effect of Job Stress and Cyberloafing on Organizational Commitment on Soe Bank Employees in the City of Surabaya," *Ilomata International Journal of Management*, vol. 2, no. 3, pp. 133–141, 2021, doi: 10.52728/ijjm.v2i3.251.
- [9] J. H. Mahsyar, D. Fatmasari, G. N. D. P. Pramesti, and R. Pratama, "Pengaruh Cyberloafing Dan Komitmen Organisasi Terhadap Kinerja Pegawai Dengan Self Control Sebagai Variabel Moderasi," *Excellent*, vol. 10, no. 2, pp. 231–246, 2023, doi: 10.36587/exc.v10i2.1581.
- [10] X. Zhou, "Driving force for China's economic development under Industry 4.0 and circular economy: Technological innovation or structural change?," *J Clean Prod*, vol. 271, 2020, doi: 10.1016/j.jclepro.2020.122680.
- [11] D. W. Carito and R. B. Sulistyan, "Stres Kerja Dan Perilaku Cyberloafing Pada Pegawai," *Jurnal Manajemen Dan Penelitian Akuntansi*, vol. 14, no. 2, pp. 115–128, 2021, doi: 10.58431/jumpa.v14i2.220.
- [12] H. Megawati, R. Rustyawati, R. D. Suryaratri, and S. J. Kusumawardhani, "Analisis Faktor Konfirmatori Terhadap Skala Cyberloafing Mahasiswa," *JPPP - Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi*, 2023, doi: 10.21009/jppp.121.05.
- [13] A. Abidah, H. N. Hidaayatullaah, R. M. Simamora, D. Fehabutar, and L. Mutakinati, "The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of 'Merdeka Belajar,'" *Studies in Philosophy of Science and Education*, vol. 1, no. 1, pp. 38–49, 2020, doi: 10.46627/sipose.v1i1.9.
- [14] E. Simanjuntak, F. Fajrianti, and U. Purwono, "Skala Cyberslacking Pada Mahasiswa," *Jurnal Psikologi*, vol. 18, no. 1, p. 55, 2019, doi: 10.14710/jp.18.1.55-68.
- [15] D. Hurriyati and I. Marlinda, "The Relationship Between Job Stress and Cyberloafing Behavior in Administrative and HR Employees of Sunan Rubber Palembang LTD," *Endless International Journal of Future Studies*, vol. 6, no. 1, pp. 239–256, 2023, doi: 10.54783/endlessjournal.v6i1.140.
- [16] Q. Ma and Y. Xie, "The Effects of Illegitimate Tasks on Task Crafting and Cyberloafing: The Role of Stress Mindset and Stress Appraisal," *Behavioral Sciences*, vol. 14, no. 7, p. 600, 2024, doi: 10.3390/bs14070600.
- [17] S. N. Kurnia and O. Mardian, "Hubungan Antara Employee Engagement Dan Perilaku Cyberloafing Pada Karyawan Generasi Y Dan Z," *Jurnal Riset Psikologi*, pp. 109–116, 2023, doi: 10.29313/jrp.v3i2.2753.
- [18] A. Hairunnisa and R. Nuryadin, "Pengaruh Cyberloafing Terhadap Kinerja Asn Dimediasi Oleh Budaya Kerja Pada Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pinrang," *Decision*, vol. 6, no. 1, pp. 216–229, 2025, doi: 10.31850/decision.v6i1.3559.
- [19] S. N. Azizah and H. A. Setyawati, "Cyberloafing Sebagai Strategi Mengatasi Kebosanan Kerja," *Fokus Bisnis Media Pengkajian Manajemen Dan Akuntansi*, vol. 18, no. 1, pp. 1–7, 2019, doi: 10.32639/fokusbisnis.v18i1.301.
- [20] D. Sofyanty, "Perilaku Cyberloafing Ditinjau Dari Psychological Capital Dan Adversity Quotient," *Jurnal Ilmiah Manajemen Ubhara*, vol. 1, no. 2, 2019, doi: 10.31599/jmu.v1i2.550.
- [21] K. S. Wijanarko and H. P. Purba, "Hubungan Cyberloafing Dengan Innovative Work Behavior Pada Pekerja Generasi Milenial Dalam Industri Kreatif Digital," *Insan Jurnal Psikologi Dan Kesehatan Mental*, vol. 3, no. 2, p. 101, 2018, doi: 10.20473/jpkm.v3i22018.101-113.
- [22] H. Munandar, D. W. Guntoro, and D. Setyawan, "Investigasi Efek Cyberloafing Terhadap Dinamika Stres Profesional," *J Perspektif Penelitian Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 1–6, 2024, doi: 10.33084/jppp.v2i1.7443.
- [23] S. A. Andel, S. R. Kessler, S. Pindek, G. Kleinman, and P. E. Spector, "Is Cyberloafing More Complex Than We Originally Thought? Cyberloafing as a Coping Response to Workplace Aggression Exposure," *Comput Human Behav*, vol. 101, pp. 124–130, 2019, doi: 10.1016/j.chb.2019.07.013.
- [24] M. Ihsan, M. Fadhil, and U. Hamid, "Pengaruh Cyberloafing, Stres Kerja Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Badan Kepegawaian Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah (BKPSDMD)," *Paradoks Jurnal Ilmu Ekonomi*, vol. 5, no. 2, pp. 171–182, 2022, doi: 10.57178/paradoks.v5i2.405.

- [25] B. G. da S. Cezar and K. B. Corso, "The Two Sides of Cyberloafing: A Qualitative Analysis of Workers' Perceptions of the Negative and Positive Consequences of ICT Usage Behavior for Personal Purposes in the Workplace," 2024, doi: 10.56238/sevenced2024.018-010.
- [26] K. S. Wijanarko and H. P. Purba, "Hubungan Cyberloafing Dengan Innovative Work Behavior Pada Pekerja Generasi Milenial Dalam Industri Kreatif Digital," *Insan Jurnal Psikologi Dan Kesehatan Mental*, vol. 3, no. 2, p. 101, 2018, doi: 10.20473/jpkm.v3i22018.101-113.
- [27] R. Masruroh, A. Budiman, D. Dodi, M. N. Komarudin, and N. Irawan, "Self Control and Organizational Commitment Views of Cyberloafing Behavior," *Jurisma Jurnal Riset Bisnis & Manajemen*, vol. 14, no. 1, pp. 167–174, 2024, doi: 10.34010/jurisma.v14i1.12312.
- [28] X. Lu, Y. Wang, X. Chen, and Q. Lu, "From Stress to Screen: Understanding Cyberloafing Through Cognitive and Affective Pathways," *Behavioral Sciences*, vol. 14, no. 3, p. 249, 2024, doi: 10.3390/bs14030249.
- [29] T. K. Betts, A. J. Setterstrom, J. Pearson, and S. Totty, "Explaining Cyberloafing Through a Theoretical Integration of Theory of Interpersonal Behavior and Theory of Organizational Justice," *Journal of Organizational and End User Computing*, vol. 26, no. 4, pp. 23–42, 2014, doi: 10.4018/joeuc.2014100102.
- [30] R. A. Malau and A. H. Muhammad, "Kontrol Diri Dan Perilaku Cyberloafing Pada Karyawan Generasi Z," *Journal of Social and Industrial Psychology*, vol. 11, no. 2, pp. 94–110, 2022, doi: 10.15294/sip.v11i2.64801.
- [31] Y. Chen, H. Chen, F. Andrasik, and C. Gu, "Perceived Stress and Cyberloafing Among College Students: The Mediating Roles of Fatigue and Negative Coping Styles," *Sustainability*, vol. 13, no. 8, p. 4468, 2021, doi: 10.3390/su13084468.