



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 3194-3208

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

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

Perilaku *Cyber-Slacking* Pada Mahasiswa Di Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas

Putu Govinda Sai Ramawati^{1✉}, Elly Yuliandari²

Universitas Surabaya

Email: saigovinda2814@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dan memunculkan berbagai inovasi baru telah membawa perubahan pada dunia, tak terkecuali sektor pendidikan. Internet menjadi media pendukung yang memberikan manfaat sebagai penunjang informasi dalam proses pembelajaran, namun tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan internet dapat memberikan dampak negatif salah satunya munculnya perilaku *cyber-slacking*. Secara khusus *cyber-slacking* dikategorikan dalam beberapa aktivitas yakni *sharing*, *shopping*, *real time updating*, *accessing content online*, dan *gaming*. Penggunaan internet memang memberikan dampak yang positif, namun tidak dapat dipungkiri kehadiran internet dapat menjadi salah satu faktor penghambat proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengamati bagaimana perilaku *cyber-slacking* pada proses pembelajaran di kelas, pada mahasiswa, dan mendalami pengalaman mahasiswa yang telah diamati tersebut. Penelitian ini, menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa perilaku *cyber-slacking* didasari oleh kepentingan mendesak di luar pembelajaran dan kebutuhan yang mendukung proses belajar, seperti pemahaman materi. Selain itu, *cyber-slacking* juga digunakan sebagai upaya pengalihan suasana untuk meningkatkan kembali motivasi belajar yang menurun akibat kebosanan. Evaluasi individu terhadap perilaku ini didasarkan pada penilaian kognitif dan afektif, yang sejalan dengan aspek attitude dalam Theory of Planned Behavior (TPB), serta dukungan lingkungan yang mempengaruhi subjective norms. Meskipun terjadi perilaku *cyber-slacking*, kontrol diri yang baik pada subjek menghindarkan dampak negatif terhadap pembelajaran. Kesimpulannya, *cyber-slacking* tidak secara signifikan mengganggu proses belajar selama individu dapat mengendalikan durasi dan kepentingan penggunaan teknologi tersebut.

Kata Kunci: *Cyber-slacking*, Mahasiswa, Pembelajaran, Kontrol Diri

Abstract

The development of increasingly sophisticated technology and the emergence of various new innovations has brought changes to the world, including the education sector. The internet is a supporting medium that provides benefits as supporting information in the learning process, but it cannot be denied that internet use can have negative impacts, one of which is the emergence of cyber-slacking behavior. Specifically, cyber-slacking is grouped into several activities, namely sharing, shopping, real-time updating, accessing online content, and playing games. Using the internet does have a positive impact, but it cannot be denied that the presence of the internet can be a factor in hampering the learning process. This research aims to observe how cyber-slacking behavior affects the learning process in the classroom, among students, and explore the experiences of the students who have been observed. This research uses qualitative methods. The research results show that cyber-slacking behavior is based on urgent interests outside of learning and needs that support the learning process, such as understanding the material. Apart from that, cyber-slacking is also used as a concentration effort to increase learning motivation which has decreased due to boredom. Individual evaluation of this behavior is based on cognitive and affective assessments, which are in line with the attitudinal aspects in the Theory of Planned Behavior (TPB), as well as environmental support that influences subjective norms. Even though cyber-slacking behavior occurs, good self-control on the subject avoids negative impacts on learning. In conclusion, cyber-slacking does not significantly interfere with the learning process as long as individuals can control the duration and importance of using the technology.

Keywords: *Cyber-slacking, Students, Learning, Self-Control*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dan memunculkan berbagai inovasi baru telah membawa perubahan pada dunia, tak terkecuali sektor pendidikan. Internet menjadi media pendukung yang memberikan manfaat sebagai penunjang informasi dalam proses pembelajaran, namun tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan internet dapat memberikan dampak negatif salah satunya munculnya perilaku *cyber-slacking*. *Cyber-slacking* merujuk pada perilaku mengakses internet yang dilakukan individu diluar dari konteks kegiatan yang sedang dilakukan (Nasir, Adetya, & Yuliana, 2023), dalam konteks ini adalah kegiatan mahasiswa saat berada di dalam kelas tidak difungsikan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas melainkan diluar dari konteks pembelajaran. Secara khusus *cyber-slacking* dikategorikan dalam beberapa aktivitas yakni *sharing*, *shopping*, *real time updating*, *accessing content online*, dan *gaming*. Perilaku *cyber-slacking* umumnya dilakukan melalui media pendukung seperti *smartphone* maupun laptop. Data penggunaan *smartphone* berdasarkan jenjang pendidikan di Indonesia

40.87% individu yang berada pada jenjang SD menggunakan *smartphone*, 59.89% jenjang SMP, 79.56% jenjang SMA, 93.02% jenjang Diploma/S1, dan 100% jenjang S3/S3 (Kominfo, 2017). Dari uraian data tersebut dapat disimpulkan bahwa semua individu yang berpartisipasi pada jenjang S2/S3 pengguna *smartphone*. Penggunaan laptop dalam proses pembelajaran umumnya banyak digunakan oleh pembelajar tingkat SMA hingga Mahasiswa Strata 1 hingga 3 (Alexandro & Situmorang, 2021).

Penggunaan perangkat seperti *smartphone* laptop dalam konteks pembelajaran dapat membantu siswa mengakses informasi dan sumber daya yang menunjang proses pembelajaran, sehingga dapat memperluas cakupan dan memberikan fleksibilitas (Singh & Samah, 2018). Menurut Ahmadi (1998, dalam Asmurti, Unde, & Rahamma, 2017) keberhasilan belajar dapat didukung dengan adanya penunjang yang memadai melalui media maupun alat bantu lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi mampu menjadi alat penunjang mahasiswa dalam berkesperimen dan mengeksplorasi ilmu sebanyak-banyaknya.

Penggunaan internet memang memberikan dampak yang positif, namun tidak dapat dipungkiri kehadiran internet dapat menjadi salah satu faktor penghambat proses pembelajaran. Sebuah penelitian mengungkapkan penggunaan internet di kelas cenderung digunakan untuk kepentingan diluar konteks pembelajaran (Tindell & Bohlander, 2012). Sejalan dengan penelitian tersebut sebuah temuan mengenai tujuan penggunaan internet di kalangan mahasiswa mengungkapkan 98.1% untuk berkomunikasi, 91.6% penggunaan sosial media, 89.1% mengunjungi situs lain (*browser, google*), dan 84.1% bermain *game online* (Ching & et al, 2015). Penelitian Soyemi & Soyemi (2020) tentang analisis gangguan di kelas pada perguruan tinggi ditemukan faktor yang paling banyak mengganggu proses pembelajaran baik pria dan wanita adalah penggunaan *smartphone* dengan persentase 100%. Suciati & Hidayah (2011) menemukan bahwa penggunaan laptop diluar konteks pembelajaran dianggap sebagai tindakan yang tidak etis, karena ketidakmampuan menghargai dosen maupun teman lainnya pada proses pembelajaran.

Hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan internet baik pada perangkat *smartphone* maupun laptop di kelas menciptakan perilaku menyimpang yang tidak berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas, istilah tersebut dikenal dengan *cyber-slacking*. Berdasarkan penjelasan diatas dan pemaparan beberapa data, penulis ingin melihat dan mengamati bagaimana perilaku *cyber-slacking* pada proses pembelajaran di kelas, pada mahasiswa, dan mendalami pengalaman mahasiswa yang

telah diamati tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini, menggunakan metode kualitatif. Subjek dalam penelitian ini berjumlah satu orang, yang mana teknik pengambilan subjek adalah *purposive sampling*, yang mengacu pada hasil pengamatan awal yang telah dilakukan diketahui bahwa subjek memunculkan beberapa indikator perilaku sesuai dengan perilaku amatan. Pengumpulan dalam penelitian ini dibantu oleh data observasi dan wawancara. Proses observasi ini menggunakan panduan metode *time sampling*, *event sampling frequency*, dan *behavior checklist*. Metode *time sampling* adalah metode yang dilakukan secara objektif dengan menggunakan pencatatan yang bersifat naratif yang dilakukan dengan pengamatan yang sudah ditentukan dalam jangka waktu dalam proses pengamatannya, kemudian *observer* akan mencatat perilaku yang muncul dari subjek. *Event sampling frequency* adalah kemungkinan perilaku yang muncul sangat sering terjadi pada subjek dan dalam jangka panjang yang telah ditentukan. Sedangkan *behavior checklist* adalah metode observasi yang mampu memberi keterangan mengenai muncul atau tidaknya suatu perilaku dengan memberikan tanda ($\sqrt{}$) jika perilaku yang muncul tersebut. Pengumpulan data jenis wawancara dalam penelitian ini menggunakan metode *semi-structure* yaitu teknik wawancara yang memiliki serangkaian pertanyaan yang telah ditentukan sebelumnya namun adanya pertanyaan lanjutan yang tidak disusun untuk penyelidikan informasi lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi

Hasil pengamatan yang dilakukan selama 1 jam ditemukan indikasi perilaku *cyber-slacking* yang berarti terdapat penggunaan internet untuk keperluan non-akademik yang dilakukan oleh subjek. Berdasarkan 5 aspek *cyber-slacking* terdapat perilaku amatan yang tidak muncul yakni pada aspek *gaming*. Individu nampak memunculkan 4 aspek yakni *sharing*, *shopping*, *real-time updating*, dan *accessing online content* dan tidak nampak melakukan aspek *gaming* selama proses pengamatan. Aspek *sharing* terdiri dari 3 jenis perilaku amatan yakni membuka aplikasi jejaring sosial, *chatting*, dan memberikan komentar maupun *likes* pada sosial media. Pada proses pengamatan pertama subjek nampak membuka jejaring sosial sebanyak 7 kali, yang intensitasnya paling dominan pada 10 menit ke 5, sedangkan pada observasi ke dua tidak ada

peningkatan maupun penurunan jumlah perilaku, hanya saja intensitas dominanya kali ini ada pada 10 menit pertama. Perilaku *sharing* lainnya yang nampak yakni melakukan *chatting*, observasi pertama nampak sejumlah 19 kali dengan yang mana muncul pada 10 menit pertama hingga ke lima saja, sedangkan observasi kedua mengalami peningkatan sebanyak 21 total perilaku yang muncul di tiap pembagian waktu. Perilaku terakhir yakni memberikan komentar atau *likes*, pada observasi pertama dan kedua perilaku muncul hanya sebanyak 2 kali.

Aspek lainnya *shopping* terbagi menjadi 2 jenis perilaku yakni membuka aplikasi *ecommerce* dan melakukan transaksi. Selama proses observasi melakukan transaksi hanya muncul pada observasi pertama sebanyak 1 kali, dan membuka aplikasi muncul 3 kali di 10 menit ke 6 pada observasi pertama dan 2 kali pada observasi kedua. *Real-time updating* merujuk pada perilaku melakukan unggahan terkini pada laman apapun. Pada observasi pertama perilaku muncul sebanyak 4 kali, dan observasi kedua mengalami peningkatan sebanyak 6 kali, yang mana intensitas waktu kemunculannya sama-sama di menit awal pengamatan. Perilaku terakhir yang nampak adalah melakukan *browsing* pada aspek *accessing online content*. Perilaku ini menjadi salah satu perilaku yang dominan muncul setelah *sharing* dengan frekuensi pada observasi pertama sebanyak 12 kali, dan observasi kedua sebanyak 10 kali.

Berdasarkan pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa subjek selama proses pengamatan sama sekali tidak melakukan kegiatan bermain *game online*, namun pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran dalam durasi 1 jam dalam 2 kali proses pengamatan ditemukan indikasi *cyber-slacking* berdasarkan 4 dari 5 aspek yang ada dengan dominasi perilaku *chatting*, *browsing*, dan membuka jejaring sosial.

Hasil Wawancara

Hasil wawancara yang dilakukan sebanyak 2 kali menghasilkan beberapa tema, yang kemudian dikelompokkan ke dalam 5 tema besar yang membahas bagaimana pengalaman partisipan terkait dengan perilaku *cyber-slacking* yang dilakukannya selama proses pembelajaran di kelas. Tema yang pertama yaitu orientasi pada kepentingan dan kebutuhan, tema ini secara spesifik memuat pernyataan subjek yang mengarah pada perspektif subjek tentang perilaku *cyber-slacking* yang muncul akibat adanya kepentingan baik dalam konteks pekerjaan maupun kegiatan organisasi yang cukup mendesak.

Tema kedua yakni pengalihan suasana, yang mana memuat pernyataan subjek yang mengarah pada perilaku lain yang dilakukannya ketika sedang ada pada situasi tertentu

sehingga dialihkan ke perilaku lainnya. Tema ketiga adalah penilaian terhadap perilaku. Tema keempat yaitu kontrol terhadap perilaku, yang mengarah pada pernyataan subjek mengenai batasan-batasan pada saat melakukan perilaku *cyber-slacking* baik dari durasi penggunaan, kesadaran, serta tujuan penggunaan. Tema terakhir yakni situasi yang mendukung, memuat pernyataan subjek yang membahas terkait bagaimana situasi di dalam kelas memengaruhi perilaku *cyber-slacking*.

PEMBAHASAN

Pendalaman mengenai pengalaman subjek terkait perilaku *cybers-lacking* berdasarkan hasil wawancara menghasilkan beberapa tema yang kemudian disusun menjadi lima tema besar yang mencakup orientasi munculnya perilaku yang berdasar pada kepentingan dan kebutuhan, cara dalam pengalihan suasana ketika berada pada kondisi yang memungkinkan berdampak pada proses pembelajaran, penilaian mengenai pengalaman yang dialaminya, bentuk batasan akan perilaku *cyber-slacking*, hingga situasi-situasi yang mendukung terjadinya *cyber-slacking*. Mina (nama samaran) dalam menjalani kesehariannya memiliki beberapa aktivitas lain selain sebagai mahasiswa aktif, yakni individu yang terlibat aktif juga dalam organisasi diluar kampus, serta seorang wirausaha. Dalam menjalaninya diketahui ketika Mina sedang mengikuti proses pembelajaran di kelas, dua kegiatan lainnya juga dilakukan pada waktu bersamaan,

"„karna kalau kita kelas nih,,diluar jam kantor,,pelayanan dan orderan-orderan restoran itu jugak di luar jam kantor jadi tepat aja,, ituu,bareng sama kelas" (Mina, W1, 57-59)

Cara yang dilakukan untuk dapat berperan aktif pada dua aktivitas tersebut ketika sedang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi internet. Penggunaan internet diluar konteks pembelajaran di kenal dengan istilah *cyber-slacking* (Nasir, Adetya, & Yuliana, 2023). Berdasarkan teori *cyber-slacking* merujuk pada beberapa aspek yakni *sharing*, *shopping*, *real-time updating*, *acesing online content*, dan *gaming*. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan Mina nampak menunjukkan 4 aspek *cyber-slacking* dengan dominansi berada pada aspek *sharing* yaitu perilaku *chatting*. Pada proses *wawancara* secara langsung menyatakan bahwa *chatting* merupakan salah satu hal yang paling dominan di lakukan,

"„ tapi memang paling banyaknya di *chatting*" (Mina, W1, 154)

Komunikasi yang terjalin selama proses pembelajaran melalui *chatting* nampak paling dominan. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil pengamatan di lapangan, observasi pertama muncul 19 kali dan mengalami peningkatan pada observasi kedua

sebanyak 21 dalam 60 menit pengamatan. Berdasarkan pendalaman informasi, diketahui bahwa perilaku tersebut didasari oleh kepentingan tertentu.

"sebenarnya kalau bukak WA itu terjadi karna suatu kebutuhan yang memang itu harus di respon dengan cepat," (Mina, W1, 50-51)

Pernyataan tersebut mengisyaratkan terdapat kepentingan selama *chatting* yang membutuhkan respon cepat, sehingga Mina memunculkan aktivitas tersebut. Selain proses komunikasi, orientasi terhadap kepentingan juga disebutkan Mina pada perilaku lain selain *chatting*,

"perilaku lain,, itu misal seperti,, sesekali pernah bukak ,,ee shopee,, sama bukak instagram,, tapi itu jarang,, dan bukak itu pun karena ada satu kepentingan tertentu yang dikerjakan" (Mina, W1, 75-77)

",,kalok shopee itu biasanya untuk ngecek harga barang untuk pelayanan atau yang ditanyakan sama resto,,sedangkan instagram itu sesekali untuk ngecek orang lain aja sih,, sesekali untuk kepentingan pelayanan" (Mina, W1, 75-77)

Perilaku lain yang berorientasi pada kepentingan sesuai dengan pernyataan tersebut yakni mengakses *ecommerce shopee*, dan sosial media *instagram*. Mengacu pada aspek *cyber-slacking* hal tersebut tergolong pada aspek *shopping* dengan perilaku mengakses situs *ecommerce* dan aspek *sharing* ,perilaku mengakses sosial media. Sesuai hasil pengamatan *shopping* muncul pada observasi pertama dan kedua dengan frekuensi yang cukup rendah yakni 2 dan 3, sedangkan mengakses sosial media nampak pada observasi 1 dan 2 sebanyak 7 kali. Kedua perilaku tersebut cenderung lebih rendah, dan sesuai dengan pernyataan Mina membuka sesekali & jarang.

Perilaku diatas dilakukan karena adanya kepentingan diluar konteks pembelajaran yang perlu dilakukan, dengan tujuan tidak memicu pengaruh yang memberikan kerugian baik pada pekerjaan maupun organisasi,

"memberikan dampak,dalam artian kerjaan,,itu orangnya tidak dapat konfirmasi,, dia pesan barang atau tidak, itu dia itu akan carik penjual yang lain, tapi kalo untuk pelayanan pelayanan tidak langsung di respon berarti timeline kerjanya jadi mundur" (Mina, W1, 223-225)

Selain berorientasi terhadap kepentingan, nampaknya perilaku *cyber-slacking* pada pengalaman Mina juga berorientasi pada kebutuhan selama proses pembelajaran,

"itu di browsing biar bisa mengikuti penjelasan dosen" (Mina, W1, 166)

"tapi kalo misalnya browsing browsingnya ee,,,membuka hak hal yang lain lah,,kayak Chat GPT,, karna ada beberapa penjelasan dosen itu yang kurang dipahami,,atau

bahasanya yang kurang dipahami,,itu yang browsing dulu untuk menjaga jaga misalnya nanti dosennya itu tanya, ato untuk melengkapi materi yang dikasi sama dosen"(Mina, W2, 53-58)

Penggunaan teknologi dapat membantu individu memperluas cakupan pemahaman materi (Singh & Samah, 2018), dan mendukung kemudahan dalam proses pembelajaran (Sasmita, 2020). Pada pengalaman Mina, pemenuhan kebutuhan di lakukan dengan pemanfaatan fungsi teknologi salah satunya *Artificial Intelligence (AI) ChatGPT* untuk membantu memahami penjelasan dosen dan sebagai bahan apabila semisal dosen ingin melakukan konfirmasi materi. Sejalan dengan itu, berdasarkan hasil pengamatan *browsing* menjadi aktivitas dengan intensitas cukup sering muncul, pada observasi pertamac12 kali, dan observasi ke 2, 10 kali.

Selain melakukan *browsing*, dalam pengamatan Mina nampak memunculkan aspek *real-time updating*, pada observasi pertama 4 dan meningkat sebanyak 6 pada observasi kedua,

"update,,ee update,, aku kan ada buat time table,,harian ada ngapain, time table oo,, tugas in dikumpulkan kapan,, jadi udah mulai ngecek bahan bahan tugasnya" (Mina, W2, 241-243)

Pernyataan tersebut mengungkap bahwa *real-time updating* yang dilakukan sebagai bahan pengingat tugas-tugas yang berorientasi pada kebutuhan proses perkuliahan. Perilaku *cyber-slacking* yang nampak berdasarkan hasil wawancara diketahui tidak hanya berorientasi pada kepentingan dan kebutuhan saja, namun sebagai media pengalihan suasana ketika mengalami perasaan pada situasi yang mengganggu,

"trigger utamanya sih pasti karna bosan atau kayak,,ohhh,, yang dijelaskan ini tidak ada kaitannya, jadi lebih ke eee,, apa untuk memicu supaya mood belajarnya ada lagi,, jadi sesekali liat sosmed terus sesekali fokus lagi melihat dosen menjelaskan" (Mina, W2, 72-75)

"kalo dampak positifnya itu,,ya itu tadi motivasi kecil kecil untuk semangat lagi belajar untuk suasana hatinya enak lagi,," (Mina, W2, 101-102)

Selama proses pembelajaran, menurut Mina ketika dosen tidak memberikan penjelasan terkait materi, cenderung membuatnya bosan, sehingga terjadi perubahan suasana. Penanganan dilakukan dengan sesekali mengakses sosial media, yang memberikan pengaruh langsung pada motivasi dan semangat belajar Mina. Situasi kelas yang cenderung monoton memicu adanya perasaan bosan, kurang semangat, dan minat belajar yang menurun, namun dengan penggunaan internet didalam kelas hal tersebut

dapat menambah motivasi siswa dalam belajar (Gustami, 2020).

Penggunaan internet dapat tergolong positif apabila individu mampu membedakan konteks penggunaan, dan fungsi sesuai kebutuhan dan kepentingan. Kedua hasil pengamatan menemukan satu dari lima aspek yang tidak nampak yakni *gaming*,

"*hanya kalok main game itu fokusnya beda,, karna game itu yang ditangkap fokus dari pendengaran fokus dari visual,,jadi ketika sudah main game itu akan,,susah swich fokus ke dosen itu lagi,,jadi itu lebih beresiko sih,,jadi kenapa tidak main game saat dosen ada*" (Mina, W2, 184-188)

"*dia tidak ee,,pake visual,, fokus liat videonya atau liat gambarnya enggak,,tapi kan berupa text jadi tidak memancing*" (Mina, W2, 115-117)

Gaming dinilai sebagai aktivitas yang membutuhkan fokus pada pendengaran dan visual *game* itu sendiri. Ketika individu sudah mulai bermain *game* maka untuk menyudahinya memerlukan waktu yang lama. Dalam pembelajaran *game* menjadi perilaku yang cukup beresiko, selain mengalihkan fokus perhatian, penggunaan *game* dapat mengganggu teman disekitar karena dianggap suatu kegiatan yang memancing fokus, walaupun dalam konteks bukan pengguna.

Proses pembelajaran apabila dibarengi dengan bermain *game* akan mempengaruhi perilaku belajar siswa yang berdampak pada menurunnya motivasi belajar (Sundara & Nasar, 2020). Sensasi menantang yang didapat membuat individu lupa akan waktu dan dapat mengarah pada perilaku kecanduan (Ismi & Akmal, 2020), menurunnya kebugaran tubuh, sulit berkonsentrasi, merusak kesehatan mata, berkurangnya aktifitas sosial, serta penurunan pemahaman dan nilai akademis (Nisrinafatin, 2020).

Orientasi terhadap kepentingan dan kebutuhan, pengalihan suasana, serta penilaian individu dianalisis menggunakan *theory planned behavior*, khususnya pada aspek *attitude*, yang berarti adanya pertimbangan terkait perilaku yang akan dimunculkan yang mencakup keyakinan dan penilaian terhadap apakah perilaku tersebut dianggap benar atau salah, baik atau buruk, dan penting atau tidak (Akbulut, Dursun, Donmez, & Sahin, 2016).

Pada pengalaman Mina kemunculan *sharing* , *shopping* , *real-time updating*, dan *accessing online content* dan tidaknya *gaming* karena ada sebuah kepentingan dan kebutuhan yang telah di pertimbangkan sebelumnya terkait bagaimana dampak positif dan negatif kedepannya baik pada pekerjaan, organisasi, serta proses pembelajaran.

Kemunculan perilaku dilihat dari *setting* situasi, diketahui ada beberapa situasi yang cenderung mendukung memunculkan perilaku,

"mendukungnya,,,mendukungnya dalam artian,, karna tidak semua penjelasan dosen itu kan menjadi inti dari materinya, kadang beberapa dosen itu bercerita atau menjawab pertanyaan yang tidak ada hubungannya dengan pekerjaan kita,,jadi momen momen itu baru bukak chat,," (Mina, W2, 34-37)

"intonasi dosen itu kan ada yang datar,,, ada yang,,,ee misal kita tanyanya A tapi jawabnya A B C D E F G,,,"(Mina, W2, 129-130)

"secara spesifik ke dosen siapa itu,,mata kulaih tertentu itu tidak ada" (Mina, W2, 144)

Gaya pengajaran memengaruhi keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, pengajaran dianggap baik apabila bahan yang diberikan jelas dan pengajar paham akan materi dan mampu menjelaskan dengan bahasa yang dipahami siswa sesuai dengan jenjang pendidikan (Anwar, Daud, Abubakar, Zainuddin, & Fonna, 2020). Dalam gaya pengajaran selain bahan ajar, nampaknya gaya komunikasi juga menjadi salah satu hal yang penting, intonasi salah satu bagian gaya komunikasi yang memberikan pengaruh pada keberhasilan proses pembelajaran (Dewi, 2019).

Selain gaya pengajaran, nampaknya kegiatan pembelajaran, spesifikasi waktu, serta tanggapan pengajar dan teman juga menjadi situasi yang mendukung munculnya perilaku

"konsultasi ke,, dosennya, katakanlah giliran ku itu giliran ke 5,,jadi 4 sebelumnya itu tidak semuanya bisa berkaitan dengan materiku,,masukannya tidak selamanya misal menjadi masukanku jugak,,jadi kadang yang menjadi bosannya itu disana" (Mina, W2, 157-160)

",,tunggu dosennya menjelaskan itu yang lebih santai,,atau ke tidak lebih materi hari itu"(Mina, W2, 294-295)

"kalo dari dosen jugak,,sejauh ini belum pernah ada teguran karna setiap kali dosennya bertanya itu tetap bisa menjawab seperti harapan dosen" (Mina, W2, 117-119)

"tapi kalo situasi kelasnya dalam artian kepada teman temannya mungkin lebih tepatnya teman-temannya itu tidak membuat suasana yang mengancam kayak,,ohh ketika bukak HP atau bukak sosmed itu langsung dikucilkan,,atau diberikan tatapan kurang mengenakan kaya gitu siih" (Mina, W2, 37-41)

Kegiatan pembelajaran yang cenderung memunculkan perilaku *cyber-slacking* pada saat bimbingan terkait tugas tertentu, yang mana Mina merasa *gap* waktu yang terjadi tersebut sebuah peluang dirinya untuk melakukan kegiatan kepentungan dan kebutuhan lain diluar konteks pembelajaran. Selain kegiatan, nampaknya terdapat waktu khusus yang cenderung menggundang perilaku seperti yaitu proses pembelajaran dimana ketika pengajar sedang menjelaskan hal yang dianggap lebih santai, maka pada saat itulah

perilaku akan muncul.

Situasi lain yang mendukung adalah respon yang diberikan baik pengajar dan teman sekelas. Berdasarkan pengalaman Mina, selama perilaku *cyber-slacking* nampak tidak sekalipun dosen memberikan teguran terhadapnya, serta teman sekelas pada saat itu tidak memandang buruk perilaku yang dilakukannya. Respon lingkungan memengaruhi bagaimana persepsi individu dalam berperilaku, dalam konteks belajar, ketika kemunculan perilaku dinilai positif maka individu cenderung mengulangi dan menganggap hal tersebut bukan perilaku yang mengancam, dan sebaliknya apabila kemunculan perilaku dinilai negatif maka dimasa mendatang perilaku akan berkurang (Nugraha, 2018).

Situasi yang mendukung berdasarkan pengalaman Mina mengacu pada bagaimana persepsi individu terhadap perilaku terkait norma sosial yang ada dalam lingkungan mereka. Aspek *subjective norm* pada *theory planned behavior* menjelaskan pandangan individu tentang apa yang dianggap benar atau salah, diterima atau tidak oleh orang lain dianggap dasar kemunculan sebuah perilaku (Akbulut, Dursun, Donmez, & Sahin, 2016).

Perilaku *cyber-slacking* dalam konteks pembelajaran secara umum menghasilkan dampak negatif bagi individu yang melakukan, namun tidak dapat dipungkiri perilaku tersebut dapat dinilai positif apabila sebagai pengguna paham akan batasan. Persepsi individu terhadap sejauh mana mereka memiliki kendali terhadap perilaku yang dilakukan dijelaskan dengan *theory planned behavior* khususnya aspek *perceived behavior control* (Akbulut, Dursun, Donmez, & Sahin, 2016). *Perceived behavior control* mengacu pada keyakinan individu bahwa probabilitas faktor pendukung dan penghambat akan hadir, sehingga perlu adanya kontrol terhadap perilaku untuk menghindari hal tidak terduga (Ajzen, 2020)

"itu membatasinya itu dengan kesadaran aja sih,, jadi tidak,, jadi kalau bukak WA itu untuk balas chat, jadi konteksnya ada chat yang masuk dan kita membalas, bukan kita yang ngechat orang untuk nanyak sesuatu gitu,,jadi melanjutkan pembicaraan di WA bukan memulai pembicaraan baru" (W1, 104-107)

"perilaku yang,,selama dilakukannya masih dalam dosis yang baik dan cukup itu tidak jadi masalah,,tapi kalo perialaku,,internet itu sampai mengganggu konsentrasi belajar secara penuh itu menjadi masalah" (Mina, W1, 24-27)

"bukak untuk seperlunya saja sih,, jadi kalo msialnya sudah mendapatkan informasi yang dicari jadi ya udah ditutup langsung" (Mina, W1, 112-113)

"WA nya isinya panjang,,dan balasannya harus panjang,, itu cenderung tidak di balas,, pada saat itu,,jadi WA yang dibalas saat kelas itu yang yes or no, bisa atau tidak,,

kayak gitu sifatnya itu pendataan,,jadi tidak memerlukan fokus yang terlalu banyak" (Mina, W2, 202-205)

"untuk fitur pop up chat itu di laptop itu tidak saya aktifkan,, supaya tidak mengganggu fokus juga,,jadi kalo misal ada chat masuk,,," (Mina, W2, 290-291)

Pernyataan ini mengisyaratkan adanya kontrol perilaku terhadap batasan yang dilakukan berdasarkan sejauh mana perilaku tersebut boleh atau tidak dilakukan, kebutuhandan kepentingan, respon yang diberikan, serta bagaimana langkah untuk membatasi munculnya perilaku. Dalam keseluruhan, nampak adanya penggunaan strategi pengaturan diri yang dilakukan untuk memastikan penggunaan yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan mereka, serta menghindari gangguan yang dapat memengaruhi konsentrasi dan produktivitas mereka.

Secara garis besar perilaku *cyber-slacking* yang dialami Mina tidak memberikan pengaruh kearah negatif terhadap proses pembelajarann,

"tidak,, tidak ada pengaruh yang signifikan yang mengganggu proses belajar" (Mina, W2, 122-123)

"ketika saya melakukan itu fokus saya terhadap pelajaran, terhadap dosen itu masih full sih dan bahkan lebih dominan kesana,,jadi menurut saya tidak menjadi distraksi yang menjadi masalah sih" (Mina, W1, 87-90)

Kondisi tersebut dapat terjadi karena adanya pertimbangan, keyakinan akan norma sosial, serta kendali terhadap perilaku yang mengacu pada baik atau buruk, penting atau tidak, serta diterima atau tidak oleh orang lain.

SIMPULAN

Berdasarkan pengamatan individu nampak memunculkan perilaku *cyber-slacking*, untuk mendalami perilaku dilakukan pendalaman dengan metode *wawancara*. Hasil pendalaman pengalaman tersebut kemudian dikelompokkan dalam 5 tema besar, yang menjelaskan motivasi munculnya perilaku, penilaian, kontrol, serta situasi yang mendukung. Perilaku *cyber-slacking* yang nampak didasari akan orientasi terhadap kepentingan dan kebutuhan. Kepentingan mengacu pada aktivitas pekerjaan dan organisasi diluar kampus yang secara *setting* waktu bersamaan dengan proses pembelajaran dikelas, yang dilakukan atas dasar kepentingan mendesak, dengan pertimbangan meminimalisir pengaruh tidak baik pada diri maupun orang lain. Sedangkan kebutuhan mengacu pada hal-hal yang membantu keberlangsungan proses pembelajaran, dari segi pemahaman dan kejelasan.

Motivasi lain, adanya pengalihan suasana yang diyakini dapat menghambat proses pembelajaran. Ketidaksesuaian proses pembelajaran dalam hal kesinambungan materi dengan penjelasan terkadang memunculkan perasaan bosan yang kemudian menghilangkan *mood* belajar. Antisipasi agar tidak berlarut, dilakukan dengan melakukan perilaku *cyber-slacking* yang diakui memberikan pengaruh positif pada peningkatan *mood* sehingga memunculkan kembali motivasi belajar. Sedangkan perilaku yang tidak nampak didasari adanya penilaian terhadap perilaku yang diasumsikan dalam penggunaannya menyita banyak fokus dari segi pendengaran serta visual yang kemungkinan akan berlangsung lama, sehingga fokus terhadap pelajaran teralihkan yang berdampak pada pemahaman terkait materi dan bahkan mengganggu fokus teman sekitar.

Evaluasi individu terhadap perilaku didasari atas pertimbangan penilaian mengenai keyakinan apakah perilaku tersebut tergolong baik atau buruk untuk dilakukan pada saat itu dan tergolong penting atau tidak. Dasar pertimbangan tersebut didasari oleh aspek *attitude* dalam *theory planned behavior*, yang secara langsung menjelaskan bagaimana keyakinan kognitif dan evaluasi afektif berpengaruh terhadap perilaku.

Setting situasi menjadi salah satu kondisi yang mendukung munculnya perilaku *cyber-slacking*, yang mana situasi mendukung tersebut mencakup gaya pengajaran, intonasi dalam menjelaskan, *setting* waktu, respon mendukung dari pengajar serta teman sekelas. Validasi positif oleh lingkungan sekitar memicu adanya perilaku yang pada *theory planned behavior* dijelaskan pada aspek *subjective norms*. *Cyber-slacking* dapat memberikan pengaruh positif apabila individu mampu mengendalikan diri dan sadar akan batasan. Pada kasus ini subjek mampu melakukan kontrol diri dengan membatasi perilaku berdasarkan kesadaran akan tingkat kepentingan, durasi penggunaan, serta bentuk kontrol dengan menonaktifkan fitur yang dianggap mengganggu. Secara garis besar *cyber-slacking* yang nampak pada subjek tidak memberikan pengaruh kearah negatif melainkan membantu individu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa perilaku yang nampak dan pengalaman individu mengenai perilaku yang dimunculkan ada karena kepentingan tertentu, kebutuhan penunjang proses pembelajaran, yang didukung pula dengan penilaian terhadap perilaku, situasi di dalam kelas, serta dukungan lingkungan. *Cyber-slacking* yang nampak pada subjek dikatakan tidak memberikan pengaruh negatif ke proses pembelajaran, karena adanya kesadaran terhadap kontrol akan perilaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, I. (2020). The Theory of Planned Behavior: Frequently and Quistions. *Journal of Human Behavior and Emerging Technologies*, Vol.2, No.4, 314-325.
- Akbulut, Y., Dursun, O. O., Donmez, O., & Sahin, Y. L. (2016). In Search of a Measure to Investigate Cyberloafing in Educational. *Computer in Human Behavior*, 616-625.
- Alexandro, R., & Situmorang, N. M. (2021). Dampak Pemanfaatan Laptop sebagai Media Penukung Belajar terhadap Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 5, No. 3. DOI: <https://dx.doi.org/10.23887/jipp.v5i3.39216>, 510-520.
- Anam, K., & Pratomo, G. A. (2019). Fenomena Cyberslacking pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Ilmiah* 11(3), 202-208.
- Anwar, Daud, M., Abubakar, Zainuddin, & Fonna, F. (2020). Analisis Pengaruh Gaya Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Serambi Ilmu*, Vol.21, No. 1, 64-85.
- Bahari, K. A., & Afiati, N. S. (2021). Apakah Mahasiswa Benar-Benar Mengakses Internet untuk Belajar? Strudi Deskriptif Tentang Cyberslacking pada Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional*, 1-10.
- Ching, S. M., & et al. (2015). Validation of a Malay Version of the Smartphone Addiction Scale among Medical Student in Malaysia. *PLoS ONE*, Vol. 10, No. 10, 1-11.
- Dewi, P. Y. (2019). Hubungan Gaya Komunikasi Guru Terhadap Tingkat Keefektifan Proses Pembelajaran. *Jurnal Agama dan Budaya*, Vol.3, No.2, 71-79.
- Gustami, S. A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Internet Terhadap Prestasi Siswa SMA. *Al'Adzkiya International of Education and Social*, 25-34.
- Hamrat, N., Hidayat, D. R., & Sumantri, M. S. (2019). Dampak Stress Akademik danCyberloafing terhadpa Kecanduan Smartphone. *Jurnal Education*, Vol.5, No.1, 13-20.
- Ismi, N., & Akmal. (2020). Dampak Game Online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civid Education*, Vol.3, No.1, 1-10.
- Kominfo. (2017). *Kominfo*. Retrieved Maret 18, 2023, from Kominfo: <https://www.kominfo.go.id/>
- McCoy, B. (2013). Digital Distractions in the Classroom: Student Classroom Use of Digital Devices for Non-Class Related Purposes. *Journalism and Mass Communication*, 1-16.
- Megawati, H. (2023). Analisis Faktor Konfirmatori Terhadap Skala Cyberloafing Mahasiswa. *Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi*, Vol. 12, No.1, 35-44.

- N., P. M. (2013, April 7). *Distraction*. Retrieved September 1, 2019, from psychologydictionary.org: <https://psychologydictionary.org/distraction/>
- Nasir, N., Adetya, S., & Yuliana, Y. V. (2023). Dampak Cyberlacking pada Tingkat Pembelajaran Mahasiswa. *Journal on Education, Vol. 5, No. 2*, 4624-4632.
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 115-123.
- Nugraha, A. I. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Smartphone dalam Aktivitas Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan, Vol.7, No.3*, 267-282.
- Pardjono. (2000). Konsepsi guru tentang belajar dan mengajar dalam perspektif belajar aktif. *Jurnal psikologi*, 73-83.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-Span Development (13th ed.) Bahasa Indonesia language edition. Jilid 2*. Surabaya: Erlangga.
- Sasmita, R. S. (2020). Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vo.2, No.1*, 99-103.
- Simanjuntak, E., Fajrianthi, Purwono, U., & Ardi, R. (2019). Skala Cyberlacing Pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi, Vol. 18, No. 1*, 55-68.
- Singh, M. K., & Samah, N. A. (2018). Impact of Smartphone: A Review on Positive and Negative Effects on Student. *Asian Social Science; Vol. 14, No. 11*, 83-89.
- Soyemi, O. B., & Soyemi, J. (2020). Analysis of Classroom Distractions in Tertiary Institutions. *The Council for Scientific & Industrial Research*, 37-46.
- Sundara, K., & Nasar, M. A. (2020). Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMK 1 Narmada. *Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan, Vol.8, No.2*, 84-90.
- Tindell, D., & Bohlander, R. (2012). The Use and Abuse of Cell Phones and Text Messaging in The Classroom: A Survey of College Students. *Collage Teaching, Vol. 60, No.1*, 1-9.
- Willig, C. (2013). *Introducing Qualitative Research In Psychology 3rd ed*. New York: McGraw.

Innovative: Journal Of Social Science Research





Innovative : Journal Of Social Science Research

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

UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI

E-ISSN : 2807-4238

P-ISSN : 2807-4246



[Home](#) / [Editorial_Team](#)

Editorial_Team

Editor In Chief

Putri Hana Pebriana, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Indonesia

Section Editor

Vitri Angraini Hardi, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Riau, Indonesia

Fadhilaturrahmi, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Riau, Indonesia

Rizki Amalia, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Riau, Indonesia

Nurhaswinda, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Riau, Indonesia

Lenny Julia Lingga, Universitas Riau, Riau, Indonesia

Ani Rosidah, Universitas Majalengka, Majalengka, Indonesia

Peer Reviewers

Eva Astuti Mulyani, Universitas Riau, Riau, Indonesia

Lenny Julia Lingga, Universitas Riau, Riau, Indonesia

Pranita Yuliana, ID SINTA (6199497) Universitas PGRI Palembang, Sumatera Selatan Indonesia, Indonesia

Mutiani Mutiani, Universitas Lambung Mangkurat, Kalimantan Selatan, Indonesia

Mufarizuddin Mufarizuddin, (ID 5976546) Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Riau, Indonesia

Novi Yona Sidratul Munti, ID (6020809) Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Riau, Indonesia

Muhammad Fendrik, ID (6048107) Universitas Riau, Riau, Indonesia

...: MAIN MENU :...**Editorial Team****Reviewers****Peer Review Process****Focus & Scope****Author's Guide****Publication Ethics****Online Registration****Open Access Statement****Plagiarism Policy****Copyright and License****Contact Us****Authors Index**☒ Articles ☐ Case law





06032280 [View My Stat](#)

Indeks

Current Issue

ATOM 1.0

RSS 2.0

RSS 1.0

Open Journal Systems

Browse

[Make a Submission](#)

Information

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

Published by Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Platform &
workflow by
OJS / PKP



Vol. 4 No. 5 (2024): Innovative: Journal Of Social Science Research



UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI

DOI: <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5>

Published: 2024-09-01

Articles

Peran Komunikasi Organisasi dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan Bagian Gudang PT. Ekspedisi Pada Jaya

Nurwidiyastuti Ahmad, Ukon Furkon Sukanda, Suci Emelsi Jeffri, Miftahul Adib
2944-2954



pdf

Interjeksi Volitif Dalam Bahasa Batak Toba : Kajian Metabahasa Semantik Alami

Sari Rosa Jeli Lumbantoruan, Mulyadi Mulyadi, Parlaungan Parlaungan
7064-7078



PDF

Pengaruh Kebijakan Pajak Terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan Manufaktur Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia (BEI) Pada Tahun 2023

Tomi Mulyana
1884-1895



Optimalisasi Sumber Daya Lokal dan Pemberdayaan Masyarakat di Desa Kesongo Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro

Inayatul Maghfiroh, Nurul Izzah Afida, Melvi Noviza, Wahyu Eko Arianto, Dianafa Sasita Anggraeni, Mohammad Zainul Ikhwan

6470-6482



Penerapan Indikator Ema Dalam Pembuatan Robot Expert Advisor Pada Trading Forex Eur/Usd

Maydupi Astri Turnip, Gladly Caren Rorimpandey

1970-1977



Pengenaan Pajak Penghasilan Atas Harta Warisan Yang Diperoleh Oleh Ahli Waris

Tarmudi Tarmudi, Bernadete Nurmawati, Rinaldi Agusta Fahlevie, KMS Herman, Farida Santi

3487-3501



Pengaruh Experiential Marketing dan Inovasi Produk terhadap Loyalitas Pelanggan Kedai D'bago Cijeruk melalui Intervening Kepuasan Pelanggan

Dede Hamdani, Titiek Tjahja Andari, Yulianingsih Yulianingsih

7258-7270



Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Wordwall pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 060909 Medan Denai

Ester Vika Siregar, Mutia Febriyana

3268-3276



Pengaruh Kebijakan Dividen dan Profitabilitas Terhadap Harga Saham Perusahaan yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia (Sektor Teknologi Periode 2020-2022)

Jozef R Pattiruhu, Anna Valensia C de Fretes, Ulfa Umul Jihad

6758-6766



Penerapan Framework Codeigniter dalam Perancangan Website Pada Yenny Salon

Menggunakan Metode Agile

Yenny Julanti Sartika Siagian, Ihsan Lubis, Nurjamiyah Nurjamiyah

3969-3978



The Effectiveness of Job Enrichment in Increasing Work Productivity of RRI Bukittinggi's Employees

Andini Miza Putri, Dasep Suryanto

5214-5227



Analisis Faktor-Faktor yang Berpengaruh Terhadap Kinerja Karyawan pada Fresh Mart Bahu Mall Manado

Erna Ngala, Beatrix Lapalelo

4803-4815



Zakat Produktif untuk Peningkatan Pendapatan Masyarakat Miskin

Syamsuri Syamsuri, Alfiya Utami

4161-4175



Strategi Peningkatan Efisiensi Operasional Rumah Sakit Melalui Pendekatan Lean Management : Kajian Literatur

Anita Anita, Farida Yuliati

9718-9730



Implementasi Rehabilitasi Medis Untuk Mengurangi Dependensi Terhadap Narapidana Narkotika Di Lapas Narkotika Kelas IIA Cipinang

Wisam Muhammad Nawwar, Wido Cepaka Warih

4925-4938



Penyelenggaraan Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup Berdasarkan Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009 Tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup (Studi Asas Partisipatif Masyarakat)

Lastri Palentina Siregar, Ramsul Nababan

6839-6853

 PDF

Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 5–6 Tahun Di TK Al-Basitoh Cilegon

Yoyok Khotimah, Sholatul Hayati, Is Nurhayati
6653-6662

 PDF

Analisis Faktor yang Mempengaruhi Minat Masyarakat dalam Memilih Produk Asuransi Takaful Dana Pendidikan

Milda Novita Vianti, Ade Irma Suryani Lating, Mohammad Dliyauf Muflihini, Muh. Syaikin Muttaqin
4376-4389

 PDF

Peran Manajemen Kesehatan Lingkungan Dalam Penurunan Kasus Stunting Di Kec. Bolang Itang Timur, Kab. Bolaang Mongondow Utara

Jenne Mandu, Farida Yuliaty, Ayu Laili Rahmiyati, Vip Paramarta, Chevi Wirawan
5114-5131

 PDF

The Development of Wordwall-Based Digital Media for Teaching English Vocabulary for Sixth Graders

Ni Putu Anjar Astriani Dewi, I.G.A Lokita Purnamika Utami, G.A.P Suprianti
919-928

 PDF

Efektifitas Pisang Ambon (*Musa Acuminata Cavendish*) Dan Jus Stroberi Terhadap Peningkatan Kadar Hemoglobin (Hb) Pada Ibu Hamil Trimester II Dengan Anemia Ringan Di UPT Puskesmas Mandalawangi Tahun 2024

Siti Aisah, Irma Jayatmi, Maryam Syarah
9731-9742

 PDF

Pengaruh Kebijakan Logistik Terhadap Efisiensi Inventori di TNI AL

Dwi Sudarwanto, Edi Riesnandar, Yogi Indarto, Imam Munajat Nurhartonosuro
895-907

 PDF

The Effectiveness of Educational Games in Enhancing English Vocabulary for Beginners

Lalu Deni Kurniawan, Usuluddin Usuluddin, Siti Maysuroh, Ari Prasetyaningrum

863-876



Penyelenggaraan Migrasi Data Rekam Medis Elektronik Pada Era Digitalisasi Dalam Mendukung Kesiapan Retensi Di RSUD Srengat

Retno Dewi Prisusanti, Budi Santoso, Nadila A'malia Ummul Fadlilah

306-314



Studi Evaluasi Kinerja Program “Normalisasi & Gotong Royong Sungai Deli” Di Kota Medan

Rafidah Kurnia Safitri, R. Sally Marisa Sihombing

494-506



Pengembangan Permainan Edukatif Ular Tangga “Eduta” Untuk Menstimulasi Aktivitas Gerak Anak Usia 5-6 Tahun

Elisa Maryamah, Pramono, Munaisra Tri Tirtaningsih

1640-1650



Analisis Kemajuan Tambang Berdasarkan Survey Rtk Pada Aktifitas Coal Getting Di Pit South Sekako 1 PT Suprabari Mapanindo Mineral

I Dewa Made Prawindya Kumara, Deddy Nan Setya Putra Tanggara, I Putu Putrawiyanta, Hepryandi Luwyk Djanas Usup, Ferra Murati

2361-2370



Gambaran Tingkat Pengetahuan Remaja Kelas X Tentang Infeksi Menular Seksual Di SMA Santo Yoseph Medantahun 2024

Gryttha Tondang, Indra Hizkia P, Vanesa Ria Agatha

7834-7846



Analisis Pengaturan Hukum atas Perbuatan Pengambilan Paksa Kendaraan Fidusia oleh Debt Collector

Rahmat Dhany, Riki Zulfiko

8744-8754



Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Game Sebagai Media Informasi Studi Lanjut Bagi Siswa Kelas IX SMP Negeri 19 Pontianak

Indah Prenesti Cahyani, Yuline Yuline, Halida Halida
6592-6608



Pengaruh Kualitas Produk dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian di Citraland Ambon: Faktor Kunci Memilih Properti Idaman

Feky Reken, Jacsy Tubalawony, Siska Jeanete Saununu, Walter Tabelessy
9292-9304



Transfer Kebijakan pada Rencana Induk Kota Cerdas Kabupaten Karo dalam Aspek Smart Governance

Andar Maruli Ambarita, Februati Trimurni
8598-8607



Efektivitas Program Bapak Asuh Anak Stunting dalam Penanganan Stunting (Studi Kasus di Kota Payakumbuh)

Daswirman Daswirman, Delfia Tanjung Sari
2504-2521



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Animate untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Nugraha Prasetya Dwicahya, Ahmad Fajri Lutfi
646-657



Evaluasi Efek Inflasi dan Perubahan Suku Bunga terhadap Performa Saham PT Indofood Sukses Makmur Tbk di Bursa Efek Indonesia (2020-2022)

Dewi Sari Dharmayanti, I Nyoman Suparta, Wisnu Ardiansyah
1351-1359



Deteksi Kerapatan Vegetasi Dan Suhu Permukaan Lahan Kabupaten Banyuwangi Menggunakan Citra Landsat 8-Oli (Studi Kasus Tahun 2023)

Arini Khoirunnisa, I Gede Astra Wesnawa, I Putu Ananda Citra, Made Dwipayana
1446-1460

 PDF

Analisi Campaign Influencer Tyna Dwijayanti Dalam Membangun Brand Awareness Terhadap Produk Fashion Lokal Di Instagram (Studi Kasus Pada Oemah Etnik)

Hemalya Yunnisa; Een Irianti, Ajeng Pradesti

4756-4772

 PDF

Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android Untuk Usaha Feeding Cat Dengan Skema Diskon Menggunakan Algoritma Hungarian

Satria Sabaruddin, Budi Tjahjono

1139-1149

 PDF

Analisis Keberlanjutan Usaha Peternakan Sapi Perah Pada Peternak Milenial (Studi Kasus di Milk Collection Point Warnasari, Kecamatan Pangalengan)

Muhammad Waskita Julian, Syahirul Alim, Marina Sulistiyawati

7901-7910

 PDF

Manajemen Budidaya Ikan Lele di Desa Perdamaian Langkat dalam Perspektif Maqasid Syariah: Upaya Mewujudkan Kesejahteraan

Tri Hildayana, Natasya Salsabila Nainggolan, Muhamad Wahyu Suciono, Frety Salma Annisa, Tia Munika, Romiza Arika

6173-6181

 PDF

Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Pertolongan Pertama Diare Pada Balita Di Klinik Romana Tahun 2024

Clara Oktoriana Sitohang, Rusmauli Lumban Gaol, Nasipta Ginting

3096-3106

 PDF

Pengaruh Media Electric Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra El Haqqa Quraniq School Pekanbaru

Hasanah Balqiah, Rita Kurnia, Zulkifli Zulkifli

2034-2042

 pdf

Pengetahuan Berhubungan dengan Sikap Mahasiswi tentang Kesiapan Menikah

Arrahmah Ridhowati, Yulia Irvani Dewi, Erika Erika

4325-4339



Faktor Risiko Kejadian Pre Eklampsia Pada Ibu Hamil

Yeyen Anugrah Harmin, Nugraha Palupessy, Abdul Muthalib

2863-2877



Peningkatan Pengetahuan Ibu Balita Terkait Asupan Nutrisi Anak Untuk Pencegahan Stunting di Desa Mangkai Lama

Adnan Buyung Nasution, Nafi Beckhamsyah Siahaan, Omega Megarani, Weni Sastika, Silvia Ramadhani, Nur Ainun, Devia Astry Khairani, Yuli Febrianti, Nur Erlinda, Nurul Oktafianti

2843-2850



Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce pada Konten Tiktok dalam Political Branding Prabowo-Gibran Di Pemilihan Umum 2024

Hanifah Fitri, Muhammad Ichsan, Ria Yunita

4825-4844



Efektivitas Program Pembangunan Desa di Dusun Rumah Olat Desa Sawai Kecamatan Seram Utara Kabupaten Maluku Tengah

Astrid Chabelita, Pieter Sammy Soselisa, Ahmad Rosandi Sakir

9644-9655



Peran Pemerintah Daerah Terhadap Pemberdayaan UMKM Tenun Ikat di Kota Kupang (Studi Pada Dinas Koperasi dan UMKM Kota Kupang)

Ikesy Maresa Mone, Nikson Tameno, Maria Indriyani H. Tiwu

6791-6801



Hubungan Kecemasan dan Pemenuhan Nutrisi Ibu Terhadap Keberhasilan Pemberian ASI Eksklusif Pada Bayi Usia 0-6 Bulan di Puskesmas Tegalgede Kabupaten Garut Tahun 2024

Siti Nurasih, Meinasari Kurnia Dewi, Maryam Syarah

4202-4210



Komparasi Pola Penempatan Personel Intelijen di Baintelkam Polri dan BIN

M Alghifari, Chairul Muriman Setyabudi, Basir S
6901-6922



Evaluasi Ketepatan Penggunaan Obat Pada Pasien Penyakit Saraf Di Apotek Sinar Baru Pangkalan Bun 2023

Nurhasanah Nurhasanah, Yogie Irawan, Harun Efendi
7441-7455



Analisis Perbandingan Desain Proses Produksi Terhadap Pengaruh Kadar Nikel Di Smelter Feronikel Maluku Utara

Riswan Asri, Sinardi Sinardi
9709-9717



Implikasi Hukum Pemenuhan Hak Ekonomi Masyarakat Nelayan Dalam Pengelolaan Sumber Daya Perikanan Di Kota Tidore

Sukarno Nyo; Emma Senewe
2052-2062



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Caringin

Syifa Amalia, Yustika Irfani Lindawati, Muhammad Agus Hardiansyah
8942-8949



Faktor-faktor yang mempengaruhi Audit Delay pada Perusahaan Manufaktur Sub Sektor Pulp and Paper yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode 2019-2023

Rianti Zahra, Ade Budi Setiawan, Didi Didi
791-801



Pemanfaatan Fly Ash Batubara dalam Penurunan Kadar Besi dan Mangan Limbah Air Asam Tambang PT Bukit Asam

Rahmaida Sari, Muhammad Yerizam, Robert Junaidi
688-701



PDF

Analisis Pengaruh Kompetensi, Integritas, Pelayanan Prima, Dan Intelegktualitas Sumber Daya Manusia Terhadap Kinerja Pegawai PT. Bank Central Asia Dikota Makassar

Yuliatti Tamanyira, Masdar Mas'ud, St. Nurhayati Azis

5927-5942



PDF

Code Switching Used By The Characters In The One Fine Day Film

I Dewa Ayu Tri Puspawati, Sang Ayu Isnu Maharani , Made Detriasmata Saientisna

507-517



PDF

Evaluasi Sistem Penyimpanan Obat Narkotika di Apotek Catur Warga 1 Kota Mataram

Early Suhayatman, Mahacita Andanalusia

7985-7992



PDF

Pengaruh Harga Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada Pekayon Convenience Store

Nazah Anggun Stianingrum, Ety Nurhayaty

293-305



PDF

Eksplorasi Etnomatematika pada Tari Lenggong Nyai Betawi dalam Aktivitas Fundamental Matematis Bishop

Nabillah Pangesti Rahayu, Leny Hartati, Soeparlan Kasyadi

7092-7106



PDF

Kepastian Hukum Jaminan Atas Hak Cipta Dalam Skema Pembiayaan Berbasis Kekayaan Intelektual Pasca Berlakunya Peraturan Pemerintah Nomor 24 Tahun 2022 Tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif

Manotar Saulus Situmorang, Putra Hutomo, Tasya Safiranita Ramli

4275-4283



PDF

Konseling Kelompok dalam Meningkatkan Harga Diri pada Remaja

Tuffahatii Fadhillah, Nurus Sa'adah

1518-1532

**Implementasi Smart Village dalam Mewujudkan Desa Digital di Desa Cijantra Kecamatan Pagedangan Kabupaten Tangerang**

Siti Khaerunisa, Udin Syamsudin, Muhammad Ibrahim Rantau
8386-8400

**Pengaruh Proteksi Sumber Daya Manusia Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Kinerja Pegawai PDAM Kota Makassar**

Hidayatul Khaeriyah, Dahliah Dahliah, Amir Amir, Amir Mahmud
9354-9367

**Pengaruh Kualitas Produk, Dan Promosi Terhadap Kepuasan Pelanggan Melalui Brand Image Sebagai Variabel Intervening**

Kesi Eri Susanti, Sutrisno Sutrisno, M. Fadjar Dharmaputra
594-607

**Eksplorasi Peluang dalam Pengembangan Wisata Berkelanjutan di Pantai Hukurila**

Herwic Krisjuardto Pinoa
10001-10012

**Penerapan Earned Value Management (EVM) Sebagai Upaya Pengendalian Kinerja Biaya Dan Waktu Pelaksanaan Pada Pekerjaan Infrastruktur Jalan**

Moh. Sholahuddin, Ichwan Hadi Saputra
3353-3366

**Literatur Review : Analisis Faktor Pembekuan Darah dan Gambaran Radiologi pada Pasien Covid 19**

Hasri Ainun Basri, Erlin Syahril, Suciati Damopolii, Damopolii, Irna Diyana Kartika Kamaluddin
2764-2779

**Peran Think Volunteer Terhadap Yayasan Rumah Impian Indonesia (Dreamhouse) dalam**

Upaya Pemenuhan Hak Anak Jalanan di Yogyakarta Tahun 2022 – 2023

Renny Novalin Babuno, Yeyen Subandi, Harits Dwi Wiratma

2803-2814



Analisis Rasio Keuangan Daerah Dalam Menilai Kinerja Keuangan Pemerintah Kota Bekasi Tahun Anggaran 2016-2020

Affan Hidayatullah, Indra Cahya Kusuma, Farizka Susandra

3781-3795



Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen Terhadap Pembelian Frozen Food Secara Online Di Kota Kendari

Alifah Risky Salsabilla, Abdul Gafaruddin, Muhammad Aswar Limi

3003-3018



Gambaran Pelaksanaan Caring Code Mahasiswa Tingkat III Di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan Tahun 2024

Agnes Roh Karlina Barasa, Mestiana Br. Karo, Rusmauli Lumbangaol

2927-2943



Penyebab Perilaku Self-Harm Pada Remaja: Literature Review

I Gusti Agung Dea Suryananta, Ni Made Ari Wilani

3502-3515



Hubungan Perilaku Diri dengan Pencegahan Penularan Skabies Pada Lansia di Lembaga Pemasarakatan Kelas IIB Lubuk Pakam

Mitro Subroto, Gabriel Armada Sinaga

8780-8789



Eksplorasi Ornamen Rumah Adat Melayu Terhadap Konsep Geometri

Lutemaria Hia, Epiphanias Br. Sihite, Heldon Sihombing, Hardi Tambunan, Ruth Mayasari Simanjuntak

2640-2659



Management Strategi Pemasaran Rumah Sakit dalam Meningkatkan Pendapatan dengan Media Sosial

Sitti Lolo Sundari Manik, Ahmad Ahmad, Yani Restiani Widjaja, Purwadhi Purwadhi
3932-3938



Perilaku Cyber-Slacking Pada Mahasiswa Di Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas

Putu Govinda Sai Ramawati, Elly Yuliandari
3194-3208



The Implemation of Describing Pictures Strategy in Improving Students Speaking on the Descriptipive Text Ability in SMP Abbasyiah NW Jerua

Wiranto Zulsapikri, Usuluddin, Ahmad Yusri, Zahratul Fikni
7653-7662



Storytelling untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Siswa dengan Orang Tua Tunggal di SD X Bukittinggi

Resha Yuwanda, Yuninda Tria Ningsih
7300-7309



Kontribusi Moral Disengagement terhadap Perilaku Cyberslacking pada Mahasiswa

Rina Syafri Yani, Maya Yasmin
3915-3923



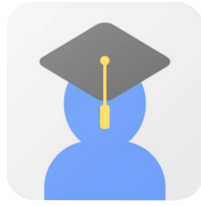
Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Prestasi Akademik: Tinjauan Literatur Pada Pembelajaran Kolaboratif

Mila Karina, Loso Judijanto, Ai Rukmini, Muhammad Sukron Fauzi, Muhammad Arsyad
6334-6343



Pemanfaatan Skema Common Criteria Indonesia Terhadap Produk TIK Berdasarkan Peraturan BSSN Nomor 15 Tahun 2019 dengan Perbandingan Implementing Regulation (EU) 2024/482

Siti Nahrissa Nur Gayatri, Muhamad Amirulloh, Mustofa Haffas
4340-4357



INNOVATIVE: JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE RESEARCH

📍 [UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI](#)

✴️ [P-ISSN : 28074246](#) < > [E-ISSN : 28074238](#)



10.8005
Impact



23643
Google Citations



Sinta 5
Current Accreditation

🔍 [Google Scholar](#) 📖 [Garuda](#) 🌐 [Website](#) 🌐 [Editor URL](#)

History Accreditation

2021

2022

2023

2024

2025

[Garuda](#) [Google Scholar](#)

[Analisis Proses Penyusunan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Desa Periode 2020-2025 Di Desa Kota Baru Kecamatan Tapung Hilir Kabupaten Kampar Provinsi RIAU](#)

[Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai](#) 📖 [Innovative: Journal Of Social Science Research Vol. 6 No. 1 \(2026\): Innovative: Journal Of Social Science Research 209-222](#)

📅 2026 📄 DOI: - 🏷️ [Accred : Unknown](#)

[Analisis Normatif-Komparatif Terhadap Reformasi Hukum Perkawinan Di Negara-Negara Muslim Afrika \(Tunisia, Maroko, Sudan, Dan Nigeria\)](#)

[Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai](#) 📖 [Innovative: Journal Of Social Science Research Vol. 6 No. 1 \(2026\): Innovative: Journal Of Social Science Research 154-172](#)

📅 2026 📄 DOI: [10.31004/innovative.v6i1.21427](#) 🏷️ [Accred : Unknown](#)

[Analisis Efektivitas Penggunaan Media Sosial Instagram Dan Tiktok Untuk Meningkatkan Penjualan Produk Di Zacky Dan Dicky Cafe](#)

[Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai](#) 📖 [Innovative: Journal Of Social Science Research Vol. 6 No. 1 \(2026\): Innovative: Journal Of Social Science Research 133-153](#)

📅 2026 📄 DOI: [10.31004/innovative.v6i1.21414](#) 🏷️ [Accred : Unknown](#)

[Implementasi Metode Sosiodrama Bermain Peran \(Role Playing\) Pembelajaran Sejarah Kepercayaan Diri XI IPS SMA Negeri 2 Sungai Penuh Provinsi Jambi](#)

[Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai](#) 📖 [Innovative: Journal Of Social Science Research Vol. 6 No. 1 \(2026\): Innovative: Journal Of Social Science Research 184-208](#)

Rehabilitasi Bagi Korban Perempuan Dan Anak Dalam Eksploitasi Seksual Di Kota Manado

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Innovative: Journal Of Social Science Research Vol. 6 No. 1 (2026); Innovative: Journal Of Social Science Research 108-117

2026 DOI: 10.31004/innovative.v6i1.21409 Accred : Unknown

Analisis Yuridis Pelaksanaan Wewenang Oleh Pejabat Pemerintah Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2014 Tentang Administrasi Pemerintahan

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Innovative: Journal Of Social Science Research Vol. 6 No. 1 (2026); Innovative: Journal Of Social Science Research 83-92

2026 DOI: 10.31004/innovative.v6i1.21408 Accred : Unknown

Pengaruh Kepercayaan Pengalaman Belanja Online Tren dan Promosi Penjualan Online terhadap Perilaku Belanja Online Pengguna Shopee Kabupaten Kudus

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Innovative: Journal Of Social Science Research Vol. 6 No. 1 (2026); Innovative: Journal Of Social Science Research 118-132

2026 DOI: 10.31004/innovative.v6i1.21402 Accred : Unknown

Peran Palang Merah Indonesia Kampus Dalam Penanganan Kedaruratan Kemanusiaan Di Perguruan Tinggi

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Innovative: Journal Of Social Science Research Vol. 6 No. 1 (2026); Innovative: Journal Of Social Science Research 173-183

2026 DOI: 10.31004/innovative.v6i1.21400 Accred : Unknown

Pengaruh Gaya Kepemimpinan dan Pemberian Insentif Terhadap Produktivitas Kerja Pegawai pada Bagian Umum Sekretariat Daerah Kota Tangerang

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Innovative: Journal Of Social Science Research Vol. 6 No. 1 (2026); Innovative: Journal Of Social Science Research 73-82

2026 DOI: 10.31004/innovative.v6i1.21398 Accred : Unknown

PENGARUH PENERAPAN SIKAP DASAR PEGAWAI DIREKTORAT JENDERAL BEA DAN CUKAI TERHADAP KINERJA PEGAWAI PADA SUBBAGIAN UMUM KPPBC TMP B. JAKARTA

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Innovative: Journal Of Social Science Research Vol. 6 No. 1 (2026); Innovative: Journal Of Social Science Research 63-72

2026 DOI: 10.31004/innovative.v6i1.21397 Accred : Unknown

[View more ...](#)