

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan sistem informasi telah membawa banyak perubahan dalam berbagai bidang kehidupan seperti pada bidang kesehatan, bidang politik, bidang pendidikan, bidang ekonomi dan sektor Perusahaan. (Dinarti, 2022). Internet adalah salah satu bentuk kemajuan teknologi dan sistem informasi yang menyediakan berbagai fasilitas kemudahan bagi penggunanya. Internet telah menjadi suatu kebutuhan bagi sebagian besar kehidupan manusia.

Berdasarkan hasil data survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) ditemukan bahwa sebanyak 215.626.156 orang dari total populasi 275.773.901 orang penduduk Indonesia pada tahun 2023 merupakan pengguna internet. APJII menyatakan bahwa terjadi peningkatan jumlah penetrasi internet di Indonesia. Pada tahun 2022 tingkat penetrasi internet Indonesia sebesar 77.02% dan pada tahun 2023 meningkat menjadi 78.19%. Dinyatakan juga bahwa Provinsi Jambi memiliki tingkat penetrasi tertinggi kedua dengan persentase 80,46% setelah Provinsi Kepulauan Bangka dengan persentase 82,66%. Berdasarkan data yang disajikan, tingkat penetrasi tertinggi terjadi pada kalangan pelajar dan mahasiswa dengan persentase 98.88% dan memiliki kontribusi sebesar 16.10% (APJII, 2023).

Penggunaan internet di kalangan pelajar dan mahasiswa sebagian besar terjadi di bidang pendidikan. Internet digunakan untuk memudahkan proses pencarian informasi yang berkaitan dengan materi akademik, mendapatkan informasi, dan komunikasi. Maka dari itu, sebagian besar instansi pendidikan terutama pada jenjang perkuliahan telah memperbolehkan serta menyediakan akses internet (*wifi*) bagi mahasiswanya. Akses internet ini diharapkan mampu membantu mahasiswa dalam meningkatkan hasil belajar. Namun, sangat disayangkan pada praktiknya, apa yang ditemukan di lapangan tidak menunjukkan hal tersebut. Internet yang disediakan oleh kampus justru banyak dipergunakan oleh mahasiswa untuk keperluan non-akademik. Aktivitas mengakses internet untuk kebutuhan

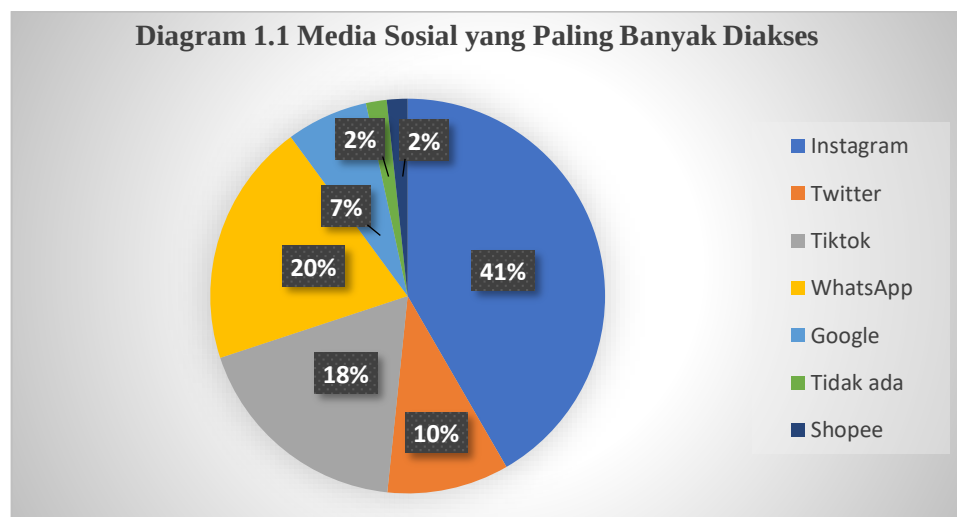
non-akademik ini terkadang juga dilakukan mahasiswa pada saat jam perkuliahan sedang berlangsung (Nasir dkk., 2023). Perilaku ini dikenal sebagai *cyberloafing*.

Cyberloafing atau yang juga disebut sebagai *cyberslacking* pertama kali diteliti pada dunia pekerjaan, tetapi saat ini *cyberloafing* juga telah diteliti dalam bidang pendidikan khususnya perguruan tinggi (Sucipto & Purnamasari, 2020; Nasir dkk., 2023; Simanjuntak dkk., 2022; Pranitasari dkk., 2023). Menurut Akbulut dkk., (2016), perilaku *cyberloafing* adalah suatu tindakan mengakses internet saat jam perkuliahan tengah berlangsung untuk tujuan yang tidak berkaitan dengan proses perkuliahan. Taneja dkk., (2015) menyatakan bahwa *cyberloafing* telah berkembang di bidang pendidikan terutama dunia perkuliahan, mahasiswa menggunakan internet untuk keperluan non akademik disaat jam perkuliahan. Jika disimpulkan, dapat dikatakan bahwa *cyberloafing* ialah kegiatan penggunaan internet yang dilakukan oleh individu demi kepentingan dan tujuan non akademik selama perkuliahan sedang berlangsung.

Menurut Akbulut dkk., (2016) aspek yang menggambarkan *cyberloafing* di perguruan tinggi antara lain, *shopping* (kegiatan yang berhubungan dengan jual beli secara online), *real-time updating* (kegiatan berbagi atau mengomentari situasi terkini), *sharing* (kegiatan berbagi, berkomentar serta memeriksa mengenai sebuah postingan di media sosial serta berinteraksi dengan orang lain melalui percakapan), *gaming/gambling* (kegiatan terkait *game* dan taruhan) dan *accessing online content* (aktivitas *browsing* situs hiburan). Penelitian oleh Saleem & Masadeh, (2021), menggambarkan aspek-aspek ini dan menunjukkan bahwa praktik *cyberloafing* yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Najran, Arab Saudi yaitu mengunggah *update* status di jejaring sosial, *chatting*, membaca *tweet*, mengunduh aplikasi yang disukai, menonton video *online* dan membuka situs olahraga *online*. Hasil penelitian oleh Nwakaego & Angela, (2018) juga menemukan bahwa *cyberloafing* yang dilakukan oleh mahasiswa S1 *LIS University of Ibadan* yaitu menggunakan aplikasi *Whatsapp* dan *Facebook*, menjelajahi *website* pribadi, *game online*,

Dari pemaparan diatas dapat dikatakan bahwa fenomena *cyberloafing* ini tak hanya terjadi di lingkungan kerja, tetapi banyak pula terjadi di lingkungan perkuliahan. Untuk melihat lebih lanjut terkait apakah fenomena *cyberloafing* juga

terjadi di Universitas Jambi, maka survei awal dilakukan oleh peneliti kepada mahasiswa Universitas Jambi. Survei dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara acak kepada 60 mahasiswa Universitas Jambi. Berdasarkan temuan survei yang dilaksanakan peneliti, diperoleh hasil data yang menyatakan bahwa sebanyak 98,3% dari total 60 mahasiswa bermain *handphone* saat jam perkuliahan sedang berlangsung. Sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa aktivitas internet yang mereka lakukan saat jam perkuliahan tengah berlangsung adalah untuk mengakses media sosial dan berbalas pesan atau *chatting*. Media sosial yang sangat banyak digunakan saat perkuliahan tengah berlangsung yaitu *instagram*, *tiktok*, *whatsapp*, *twitter* dan lain sebagainya.



Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan sejumlah mahasiswa program studi Psikologi Universitas Jambi pada tanggal 29 Oktober 2023, menyatakan bahwa alasan mereka melakukan *cyberloafing* dikarenakan merasa bosan dan mengantuk saat jam perkuliahan berlangsung. Adapun hasil wawancara tersebut yaitu :

“Ketika durasi perkuliahan cukup lama sampai berjam-jam dan hanya diisi dengan ceramah oleh dosen, seringkali hal tersebut membuat saya bosan, mengantuk hingga hilang konsentrasi. Jadi untuk mengatasinya, saya membuka handphone yang biasanya untuk balas chat atau buka instagram biar rasa bosan yang saya rasakan berkurang”. (SR, 21 thn, wanita, pada tanggal 29 November 2023, jam 10.06wib)

Dari pernyataan tersebut, SR menyatakan bahwa apabila materi yang diberikan hanya menggunakan metode ceramah dalam beberapa jam maka rasa bosan akan timbul, sehingga *handphone* merupakan salah satu sarana baginya untuk mengatasi rasa bosan tersebut.

Ketika mahasiswa merasakan jenuh atau bosan pada jam perkuliahan, maka mahasiswa akan lebih cenderung memilih mengakses internet atau sosial media dari pada mendengarkan penjelasan yang diberikan dosen (Pranitasari dkk., 2023). Simanjuntak dkk., (2022) juga melakukan penelitian terhadap 1485 mahasiswa di Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya. Penelitian tersebut menunjukkan sebanyak 48,08% atau 714 mahasiswa menyatakan alasan melakukan perilaku *cyberloafing* di dalam kelas yaitu untuk berkomunikasi dengan teman terkait hal-hal yang tidak berkaitan dengan materi perkuliahan. Kemudian, sebanyak 37,31% atau 544 mahasiswa menyatakan alasan melakukan perilaku *cyberloafing* adalah untuk mengakses media sosial.

Menariknya, mahasiswa yang melakukan *cyberloafing* sebetulnya tahu mengenai dampak negatif dari perilaku tersebut. Akan tetapi, mereka tetap memilih untuk melakukannya. Hal ini didapatkan dari hasil wawancara peneliti terhadap beberapa mahasiswa saat pengambilan data awal. Subjek menyatakan bahwa perilaku *cyberloafing* yang mereka lakukan sebetulnya memberikan dampak negatif seperti hilangnya fokus dan konsentrasi selama proses perkuliahan berlangsung. Adapun hasil wawancara tersebut, sebagai berikut :

“Berdampak negatif sih karena kan konteksnya bermain handphone itu sekitaran 5 menitan otomatis selama 5 menit itu fokus aku berkurang”. (RA, 21 tahun, Wanita, Tanggal 19 Oktober 2023, Jam 11.00WIB)

“Berdampak negatif karena main hp pada saat jam perkuliahan bagi saya akan mengurangi konsentrasi dan fokus terhadap materi yang dijelaskan dosen. Perhatian yang semula tertuju ke dosen, akan beralih ke handphone. Otak ga lagi berpikir dengan baik karena sudah kedistract”. (SR, 21 thn, wanita, pada tanggal 29 November 2023, jam 10.15WIB)

Sejalan dengan hasil wawancara diatas, hasil riset sebelumnya juga menyatakan bahwa perilaku *cyberloafing* dapat menimbulkan dampak negatif bagi mahasiswa seperti mengalihkan perhatian mahasiswa dari aktivitas belajar mengajar di kelas. Mahasiswa dengan tingkat *cyberloafing* yang tinggi cenderung

mendapat Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) yang cenderung lebih rendah dibandingkan mahasiswa dengan tingkat *cyberloafing* yang rendah (Nasir dkk., 2023). Mahasiswa yang terlibat *cyberloafing* cenderung menerima hasil ujian yang buruk (Arabaci, 2017; Junco & Cotten, 2012) serta mengalami penurunan motivasi belajar (Arabaci, 2017). Yilmaz dkk., (2015) menyatakan bahwa perilaku *cyberloafing* akan mengurangi fokus dan kinerja mahasiswa terhadap materi perkuliahan sehingga mudah teralihkan. Apabila perilaku *cyberloafing* ini dibiarkan tanpa adanya penanganan yang diberikan maka dapat berujung pada adiksi internet (Gökçearslan dkk., 2016).

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa fenomena perilaku *cyberloafing* ini dapat menimbulkan berbagai dampak negatif di lingkungan pendidikan khususnya perkuliahan. Banyaknya perilaku *cyberloafing* yang terjadi dalam dunia pendidikan ini didukung oleh perkembangan teknologi serta akses internet yang semakin mudah. Mengingat dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari fenomena *cyberloafing* ini, maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan.

Sejalan dengan dampak negatif yang ditimbulkan dari perilaku *cyberloafing*, peneliti melakukan wawancara terkait tujuan mahasiswa mengikuti perkuliahan. Menariknya, dari hasil wawancara tersebut ditemukan bahwa responden yang mengetahui dengan jelas tujuan alasan mengapa mereka mengikuti perkuliahan lebih cenderung memilih untuk tidak melakukan *cyberloafing* selama perkuliahan berlangsung. Adapun hasil wawancara tersebut, sebagai berikut:

“(tujuan kuliah) jadi sebenarnya kan tujuan kita semua kuliah itu kan untuk menimba ilmu gitu ya del. Sebenarnya nggak ada sih, tujuan sebenarnya ya mungkin itu tadi gitu kayak menambah wawasan gitu, dengan menambah wawasan itu nanti kita mendapatkan pengetahuan gitu dan dengan pengetahuan itu kita nanti punya keahlian dan keahlian itu kan nantinya membantu kita dalam ee baik mencari kerja gitu kan ya del, jadi bisa juga pendidikan itu selain untuk menambah wawasan bisa menjadi apa namanya tuh ee bisa lah menjadi penunjang kita dalam berkarir di dunia kita bekerja gitu yaa tujuannya juga untuk merubah apa namanya itu ee merubah pola pikir juga bisa kan. Karena ee mungkin ee kalau dari keluarga kami kan ee mungkin kami cuma ee kami alhamdulillah baru satu orang yang bisa menempuh kuliah gitu kan jadi dari itu di harapkan bisa merubah pola pikir, trus juga ee bisa memiliki pendidikan yang lebih tinggi dengan memiliki pengetahuan dan juga memiliki pengetahuan yaa merubah nasib lah kaya gitu kan bahasanya gitu. Trus yaa kalo tujuan kami untuk kuliah yaa ga jauh dari itu tadi del. Ujung-ujungnya ya nanti untuk merubah nasib dengan mendapatkan pengetahuan.” (NA, 21 Tahun, Wanita, Tanggal 14 November 2023, Jam 13.20 WIB)

“(kenapa memilih untuk tidak melakukan cyberloafing) ...karena memang kan tujuan kita biar bisa belajar tadi tuh ya memang untuk menambah ilmu, untuk menambah pengetahuan gitu. Apa sih tujuan kita datang untuk belajar kalo bukan untuk menambah ilmu ya kok malah kita main hp. Misalnya kita kan sudah susah-susah buat bisa belajar gitu maka nya ya itu del.” (NA, 21 Tahun, Wanita, Tanggal 14 November 2023, Jam 13. 18WIB)

Peneliti juga melakukan wawancara kepada seorang mahasiswa dengan inisial MW terkait tujuan mengikuti perkuliahan. MW adalah salah satu mahasiswa yang sering melakukan *cyberloafing*. Berkebalikan dengan NA, MW tidak memberikan keterangan yang spesifik mengenai tujuannya berkuliah. Ia hanya menyatakan bahwa tujuan ia berkuliah adalah untuk mengikuti keinginan orang tuanya dan bukanlah keinginan dari dirinya sendiri. Adapun hasil wawancara tersebut yaitu sebagai berikut:

“(tujuan berkuliah) Jadi tujuan utama aku kuliah tu ya itu buat nyenening orang tua gitu dan denger apa kata bunda juga kata bunda bunda biar ga nyesel liat temen-temennya kuliah jadi akunya juga ikut kuliah gitu” (MW, 22 Tahun, Wanita, Tanggal 29 Mei 2024, Jam 11.26WIB)

Dari hasil wawancara dengan kedua subjek, maka dapat disimpulkan bahwa dalam fenomena *cyberloafing*, kejelasan tujuan/ *goal* mahasiswa yang bersangkutan dalam berkuliah, memberikan pengaruh terhadap perilaku belajar yang dimunculkan. Dari hasil wawancara MW menyatakan bahwa ia memilih untuk melakukan *cyberloafing* karena ia merasa bahwa tujuan ia berkuliah adalah untuk menyenangkan orang tua dan tidak memiliki tujuan yang lebih spesifik. Sedangkan NA menyatakan bahwa ia memilih untuk menghindari perilaku *cyberloafing* selama perkuliahan berlangsung dikarenakan ia menyadari dan memahami dengan jelas apa yang menjadi tujuan dari mengikuti perkuliahan.

Adanya tujuan yang jelas, secara tidak langsung dapat membantu mahasiswa untuk membentengi diri dari perilaku *cyberloafing*. Kejelasan tujuan dapat mendukung seseorang untuk mengetahui apa yang diharapkan dan perilaku fungsional apa yang harus dilakukannya untuk dapat mencapai tujuan (Kasmiah, 2019). Dalam bahasan psikologi, kejelasan tujuan atau *goal clarity* mengarah kepada tujuan akhir yang mana tujuan tersebut dijelaskan dengan teliti dan dapat didefinisikan dengan baik (Sartika, 2017). Dalam literatur manajemen dan psikologi terapan, kejelasan tujuan didefinisikan sebagai “sejauh mana tujuan hasil

dan sasaran pekerjaan dinyatakan dengan jelas serta didefinisikan dengan baik” (Sawyer, 1992).

Sebagaimana yang dinyatakan oleh Derfuss, 2009 (dalam Hernando dkk., 2020) *goal clarity* memiliki dampak terhadap konsekuensi dalam berperilaku positif. *Goal clarity* dapat membantu individu untuk tetap termotivasi dan fokus dalam mencapai tujuan. Tujuan yang jelas akan meningkatkan hasil kinerja yang lebih tinggi dibandingkan dengan mendorong seseorang untuk melakukan yang terbaik tanpa tujuan yang pasti (Anderson & Stritch, 2016). Bellamkonda dkk., (2021) juga menyatakan bahwa kurang jelasnya tujuan / *goal clarity* dapat menyebabkan efek disfungsional termasuk berkurangnya motivasi dan menurunnya kinerja individu.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa *goal clarity* memiliki dampak yang positif terhadap perilaku seseorang. Maka itu, dengan memiliki *goal clarity*, individu diharapkan mampu memilah tindakan yang akan di munculkan serta dapat menghindari gangguan atau distraksi yang tidak relevan dengan tujuan yang dimiliki. Dengan demikian, *goal clarity* diharapkan mampu mencegah serta mengurangi terjadinya perilaku kontraproduktif seperti perilaku *cyberloafing* yang tengah terjadi dikalangan mahasiswa di Universitas Jambi.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti ingin melakukan penelitian mengenai hubungan antara *goal clarity* dengan perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Universitas Jambi. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat hubungan antara *goal clarity* dengan perilaku *cyberloafing* yang terjadi pada mahasiswa Universitas Jambi.

1.2 Perumusan Masalah

Berlandaskan pada latar belakang yang telah dijabarkan oleh peneliti, rumusan masalah pada penelitian ini adalah : apakah terdapat hubungan antara *goal clarity* dengan perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Universitas Jambi ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian Umum

Tujuan dari penelitian ini yaitu menganalisis hubungan antara *goal clarity* dengan perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Universitas Jambi.

1.3.2 Tujuan Penelitian Khusus

Tujuan khusus penelitian ini ialah :

1. Mengetahui gambaran *goal clarity* pada mahasiswa Universitas Jambi
2. Mengetahui gambaran perilaku *cyberloafing* yang terjadi pada mahasiswa Universitas Jambi

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan lebih banyak wawasan serta informasi dan membantu perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang psikologi. Terutama pada masalah yang berkaitan dengan hubungan *goal clarity* terhadap perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa di Universitas Jambi.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Perguruan Tinggi

Mampu memenuhi gambaran mengenai *goal clarity* yang dimiliki mahasiswa dan perilaku *cyberloafing* yang terjadi pada mahasiswa. Penelitian ini juga diharapkan mampu membantu Universitas Jambi dalam melakukan tindakan antisipasi terhadap perilaku *cyberloafing* dikalangan mahasiswa.

b. Bagi Mahasiswa

Dapat dipergunakan sebagai referensi untuk evaluasi diri bagi mahasiswa terkait perilaku *cyberloafing* yang mereka lakukan sehingga dapat meningkatkan fokus serta motivasi dalam belajar sebagai tindakan antisipasi terhadap perilaku *cyberloafing*.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Bisa dipakai sebagai acuan atau referensi terhadap penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan perilaku *cyberloafing* dan *goal clarity*. Penelitian ini juga diharapkan dapat dipakai sebagai sumber informasi pada bidang Psikologi.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang menyelidiki hubungan antara *goal clarity* dengan perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa Universitas Jambi. Peneliti tertarik untuk meneliti variabel *goal clarity* ini karena dianggap merupakan salah satu faktor yang mampu mempengaruhi terjadinya perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa. Selain itu, kedua variabel ini merupakan variabel yang belum banyak diteliti dalam dunia pendidikan.

Penelitian kuantitatif korelasional digunakan dalam penelitian ini. Peneliti mencari keterkaitan hubungan antara variabel dengan mengukur indikator variabel penelitian, sehingga didapatkan pemahaman mengenai arah dari variabel tersebut. Responden penelitian yaitu mahasiswa yang berkuliah di Universitas Jambi. Data yang digunakan terdiri dari data primer serta data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil wawancara serta data lapangan. Kemudian data sekunder berasal dari jurnal dan artikel terkait.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis statistic melalui perangkat lunak SPSS. Penelitian ini memakai instrumen skala penelitian yaitu skala *goal clarity* dan skala *cyberloafing*. Metode pengambilan data selanjutnya akan dilakukan dengan penyebaran kuesioner/skala secara online.

1.6 Keaslian Penelitian

Penelitian ini terfokus pada hubungan *goal clarity* dengan perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa di Universitas Jambi. Penelitian ini merupakan hasil karya dari peneliti sendiri dan bukan hasil memplagiasi penelitian – penelitian terdahulu. Peneliti memakai penelitian sebelumnya sebagai referensi

dalam merancang penelitian ini. Terdapat beberapa kemiripan variabel dengan beberapa penelitian sebelumnya. Namun agar keaslian dalam penelitian ini terjaga, berikut tabel spesifikasi perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Jurnal/Artikel/Naskah Publikasi	Hasil dan Kesimpulan
1.	<i>Goal And Process Clarity : Specification of Multiple Construct of Role Ambiguity And a Structural Equation Mation of Their Antecedents</i>	- John E. Sawyer	<i>Journal of Applied Psychology, Vol. 77. No 2. 130-142. Tahun 1992</i>	Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan pengukuran multidimensional untuk konstruk ambiguitas peran. Hasil penelitian menemukan bahwa terdapat dua dimensi ambiguitas peran yaitu <i>goal clarity</i> dan <i>process clarity</i> . Dalam penelitian ini dinyatakan bahwa semakin rendah ambiguitas peran (tingginya <i>goal</i> dan <i>process clarity</i>) akan meningkatkan hasil kerja yang positif
2.	<i>Goal Clarity, Task Significance, and Performance: Evidence From a Laboratory Experiment</i>	- Derrick M. Anderson - Justin M. Stritch	<i>Journal Of Public Administration Research and Theory Advance Access Published August 6, 2015</i>	Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa <i>goal clarity</i> dan signifikansi tugas memiliki hubungan dengan kinerja dengan arah hubungan positif.
3.	<i>In Search Of A Measure To Investigate Cyberloafing In Educational Settings</i>	- Yavuz Akbulut - Ozcan Ozgur - Dursun - Onur Donmez - Yusuf Levent Sahin	<i>Computers In Human Behavior, Tahun 2016</i>	Penelitian ini memvalidasi lima factor skala <i>cyberloafing</i> pada mahasiswa dalam berbagai <i>setting</i> . Lima faktor tersebut yaitu <i>sharing, shopping, real-time updating, accessing online content</i> dan <i>gaming/gambling</i>
4.	<i>Peranan Conscientiousness</i>	- Lu'lu'ul Fuadiah - Heny Anward	<i>Jurnal Ecopsy, 3(1). Tahun 2016</i>	Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat korelasi negatif antara

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Jurnal/Artikel/Naskah Publikasi	Hasil dan Kesimpulan
	Terhadap Perilaku - <i>Cyberloafing</i> Pada Mahasiswa/i	Neka Erlyani		<i>conscientiousness</i> dengan perilaku <i>cyberloafing</i> . Semakin banyak <i>conscientiousness</i> yang dimiliki mahasiswa/i maka akan semakin sedikit perilaku <i>cyberloafing</i> .
5.	<i>The Moderator Role of Individual Goal Clarity In The Relationships Between, career Goal Discrepancies And Distresses</i>	- Dian Ratna Sawitri - Mirwan Surya Perdhana - Bambang Suryadi	<i>Journal of Educational Health And Community Psychology, Vol.8, No.4, Tahun 2019</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan hubungan positif yang signifikan antara kesenjangan dan tekanan karir individu. Hal ini menunjukkan bahwa mereka yang memiliki kesenjangan lebih tinggi cenderung merasakan tekanan karir individu yang lebih tinggi, terutama bagi mereka yang memiliki individual <i>goal clarity</i> yang rendah. Hasil ini konsisten dengan <i>goal setting theory</i> oleh (Locke, 1990) bahwa tujuan yang jelas akan menghasilkan kinerja yang baik.
6.	Hubungan Antara - Regulasi Diri Dengan Perilaku <i>Cyberloafing</i> Pada Mahasiswa/i Psikologi Universitas Negeri Surabaya	- Mochammad Yoga Aditya Pratama - Yohana Wuri Satwika	Jurnal Penelitian Psikologi, Vol. 9, No.1 Tahun 2022	Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dengan arah hubungan negatif antara regulasi diri dengan perilaku <i>cyberloafing</i> pada mahasiswa/i Psikologi Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini menunjukkan bahwa regulasi diri mempunyai hubungan yang signifikan tetapi tidak terlalu kuat terhadap perilaku

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Jurnal/Artikel/Naskah Publikasi	Hasil dan Kesimpulan
				<i>cyberloafing</i> yang terjadi pada mahasiswa/i.
7.	<i>Self Control, Self Awareness</i> dan Kejenuhan Belajar Pada Perilaku <i>Cyberloafing</i> Mahasiswa/i Dalam Pembelajaran Daring	- Diah Pranitasari - Nurul Afifah - Dodi Prastuti - Pristina Hermastuti - Ginanjar Syamsur - Dwi Windu Suryono	Media Manajemen Jasa, Vol.11, No.1 Tahun 2023	Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa <i>self control</i> dan <i>self awareness</i> mempengaruhi perilaku <i>cyberloafing</i> dengan arah korelasi negatif. Kemudian, kejenuhan belajar mempengaruhi perilaku <i>cyberloafing</i> dengan arah korelasi positif.

Berdasarkan tabel penjelasan diatas, peneliti telah melakukan komparasi dengan penelitian sebelumnya. Meskipun terdapat kesamaan pada variabel penelitian, tetapi terdapat perbedaan pada objek penelitian, waktu penelitian, serta lokasi pelaksanaan penelitian. Keunikan dari penelitian ini ialah penelitian ini memakai variabel *goal clarity* pada bidang pendidikan dimana *goal clarity* sebagian besar diteliti dalam bidang manajemen dan keuangan. Kemudian subjek penelitian ini yaitu mahasiswa yang tengah menjalani pendidikan di Universitas Jambi. Penelitian terkait *cyberloafing* ini juga belum dilakukan di Universitas Jambi. Bukti keaslian penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya.