

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

3.1.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini berlangsung mulai bulan Januari hingga Desember 2024. Pemilihan rentang waktu tersebut didasarkan pada pertimbangan efisiensi alokasi waktu, sehingga memudahkan penulis dalam pelaksanaan penelitian. Adapun mengenai *timeline* proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat melalui Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Waktu (2024)					
		Jan- Feb	Mar- Apr	Mei- Jun	Jul- Agt	Sep- Okt	Nov- Des
1	Pengajuan Judul	✓	✓				
2	Penyusunan Bab I		✓	✓			
3	Observasi Pra-Riset			✓			
4	Penyusunan Bab II – Bab III			✓	✓	✓	
5	Seminar Proposal Penelitian				✓		
6	Penyebaran Kuesioner						✓
7	Penyusunan Bab IV – Bab V						✓

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2024).

3.1.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa jurusan Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 8 Jakarta, yang berlokasi di Jl. Pejaten Raya RT.06/RW.06, Pejaten Baru, Pasar Minggu, Jakarta Selatan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada penemuan peneliti terkait masalah perilaku *cyberloafing* pada siswa, sehingga siswa Manajemen Perkantoran dianggap sebagai subjek yang tepat untuk penelitian ini.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Metode survei merupakan metode yang menggunakan angket sebagai alat pengumpul datanya sedangkan pendekatan kuantitatif sendiri merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme* (Sugiyono, 2019). Metode survei juga menekankan pada aspek pengukuran secara obyektif terhadap fenomena sosial (Siyoto & Sodik, 2015) dimana data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

Selanjutnya data primer yang didapat melalui angket yang terkumpul akan diuji dengan teknik analisis data *Structural Equation Modeling* (SEM) melalui *software* SmartPLS. Penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis terkait pengaruh *Self-Control* (X1) dan *Self-Awareness* (X2) terhadap Perilaku *Cyberloafing* (Y) pada siswa melalui *Academic Burnout* (X3) sebagai variabel mediasi.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan subjek yang mempunyai kuantitas, serta karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada suatu penelitian dibedakan menjadi dua, yaitu populasi secara umum dan populasi sasaran yang dalam keberlakuan penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi umum adalah semua siswa SMK Negeri Jakarta dengan populasi sasarannya siswa jurusan manajemen perkantoran kelas XI dan XII di SMK Negeri 8 Jakarta.

Adapun populasi siswa manajemen perkantoran berdasarkan kelasnya dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Data Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI Manajemen Perkantoran 1	36
2	XI Manajemen Perkantoran 2	36
3	XII Manajemen Perkantoran 1	36
4	XII Manajemen Perkantoran 2	36
5	XII Manajemen Perkantoran 3	36
Jumlah Total		180

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2024).

Pada Tabel 3.2 menunjukkan populasi siswa jurusan manajemen perkantoran pada kelas XI dan kelas XII di SMK Negeri 8 Jakarta berjumlah 180 siswa. Sementara kelas XI berjumlah 2 kelas sedangkan kelas XII berjumlah 3 kelas. Adapun jumlah siswa pada setiap kelasnya adalah 36 siswa.

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari populasi atau bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *proportionate stratified random sampling*. Teknik ini digunakan agar semua anggota populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel secara proporsional (Sugiyono, 2019). Dalam menentukan sampel penelitian ini, peneliti menggunakan Tabel *Isaac* dan *Michael* dengan tingkat kesalahan 5%.

Berdasarkan Tabel 3.2, diketahui populasi dari siswa jurusan manajemen perkantoran di SMK Negeri 8 Jakarta berjumlah 180 siswa. Sehingga perhitungan sampel pada penelitian ini berdasarkan Tabel *Isaac* dan *Michael*

dengan tingkat kesalahan 5% adalah 123 orang (Sugiyono, 2019). Maka, minimal sampel dalam penelitian ini adalah 123 siswa jurusan manajemen perkantoran kelas X dan XI di SMK Negeri 8 Jakarta dengan proporsional sampel dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Sampel

No	Kelas	Populasi	Perhitungan Sampel	Sampel
1	XI Manajemen Perkantoran	72	$(72/180) \times 123$	49
2	XII Manajemen Perkantoran	108	$(108/180) \times 123$	74
Jumlah		180		123

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2024).

Berdasarkan Tabel 3.3, menunjukkan pada penelitian ini sampel untuk kelas XI manajemen perkantoran sebanyak 49 orang dari 2 kelas yang ada di SMK Negeri Jakarta. Sementara pada kelas XII manajemen perkantoran sebanyak 74 orang dari 3 kelas yang ada di SMK Negeri 8 Jakarta.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data menggunakan angket atau kuesioner dengan *likert scale*. Dimana kuesioner merupakan metode pengumpulan data dengan cara memberikan pernyataan tertulis kepada responden untuk dimintai jawaban tentang *self-control*, *self-awareness*, *academic burnout*, dan perilaku *cyberloafing*. Peneliti memilih *likert scale* kuesioner sebagai skala pengukuran dalam penelitian karena *likert scale* memberikan 5 skor alternatif jawaban pernyataan.

Adapun 5 skor alternatif jawaban pernyataan pada masing-masing item pernyataan, dari sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju. Skala ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi responden terhadap fenomena sosial. Skala likert pada penelitian ini terbagi dengan item positif

dan item negatif dengan rentang skor alternatif jawaban pada masing-masing pernyataan dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Skala Likert

No	Jawaban	Skor	
		Item Positif	Item Negatif
1	Sangat Setuju	5	1
2	Setuju	4	2
3	Ragu-Ragu	3	3
4	Kurang Setuju	2	4
5	Tidak Setuju	1	5

Sumber: Sugiyono (2019).

Kuesioner tersebut disebar secara langsung oleh peneliti kepada siswa SMK Negeri 8 Jakarta dengan menggunakan Teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*. Teknik *proportionate stratified random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dimana semua anggota populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel secara proporsional (Sugiyono, 2019). Angket yang diisi oleh responden akan diuji untuk mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh *Self-Control*, *Self-Awareness*, *Academic Burnout* Terhadap Perilaku *Cyberloafing* pada siswa SMK Negeri 8 Jakarta.

3.5 Pengembangan Instrumen

Penelitian ini mencakup empat variabel yang terdiri dari 3 variabel independen yaitu *Self-Control* (X1), *Self-Awareness* (X2) dan *Academic Burnout* (X3) serta satu variabel dependen Perilaku *Cyberloafing* (Y). Pada penelitian ini untuk mengembangkan instrumen diambil dari definisi konseptual, operasional dan kisi-kisi instrumen. Pemaparan definisi

konseptual, operasional, dan kisi-kisi instrumen dengan kisi-kisi tersebut telah diujicobakan sebelum disebarkan pada responden penelitian dari variabel-variabel tersebut yakni sebagai berikut:

3.5.2. Perilaku *Cyberloafing*

a. Definisi Konseptual

Perilaku *cyberloafing* merupakan perilaku seseorang yang melakukan penyimpangan penggunaan internet untuk kepentingan personal selama kegiatan belajar mengajar, kuliah atau jam kerja.

b. Definisi Operasional

Perilaku *cyberloafing* akan diukur melalui pernyataan-pernyataan yang mencakup indikator-indikator tertentu. Indikator dari perilaku *cyberloafing* mencakup aktivitas sosial, aktivitas informasi, aktivitas hiburan, dan aktivitas emosi virtual.

c. Kisi-Kisi Instrumen

Untuk mengukur variabel perilaku *cyberloafing*, penelitian ini menggunakan instrumen yang diadopsi dari penelitian-penelitian terdahulu. Instrumen tersebut terdiri dari sejumlah pernyataan yang dirancang untuk mengukur sejauh mana instrumen tersebut mencerminkan keempat indikator perilaku *cyberloafing*. Rincian kisi-kisi instrumen dapat ditemukan pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Perilaku *Cyberloafing*

No	Indikator	Item Kuesioner	Tidak Valid	Valid
1	Aktivitas sosial	1, 2, 3, 4	4	1, 2, 3
2	Aktivitas informasi	5, 6, 7	5, 7	6
3	Aktivitas hiburan	8, 9, 10, 11, 12	8, 9, 10, 11	12
4	Aktivitas emosi virtual	13, 14, 15, 16, 17	13, 14, 15	16, 17

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2024).

Pada Tabel 3.5 menunjukkan hasil pengujian valid dan tidak validnya item kuesioner pada variabel perilaku *cyberloafing*. Adapun pada indikator aktivitas sosial memiliki 3 item valid dari 4 item kuesioner yang diujikan. Sementara pada indikator aktivitas informasi dan aktivitas hiburan memiliki 1 item valid setelah diujikan kepada responden di luar sampel penelitian, sedangkan pada indikator aktivitas emosi virtual memiliki 2 item valid dari 5 item kuesioner yang diujikan. Berarti pada perilaku *cyberloafing* terdapat 7 item valid yang dapat diujikan kepada sampel penelitian.

3.5.3. Self-Control

a. Definisi Konseptual

Self-control merupakan kemampuan individu dalam membatasi diri dan mengendalikan kecenderungan berperilaku negatif di kehidupan sehari-hari.

b. Definisi Operasional

Self-Control akan diukur melalui pernyataan-pernyataan yang mencakup beberapa indikator tertentu. Indikator dari *self-control* mencakup kontrol perilaku, kontrol kognitif, dan kontrol keputusan.

c. Kisi-Kisi Instrumen

Untuk mengukur variabel *self-control*, penelitian ini menggunakan instrumen yang diadopsi dari penelitian terdahulu. Instrumen tersebut terdiri dari sejumlah pernyataan yang dirancang untuk mengukur sejauh mana instrumen tersebut mencerminkan ketiga indikator *self-control*. Adapun rincian kisi-kisi instrumen variabel *self-control* pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen *Self-Control*

No	Indikator	Item Kuesioner	Tidak Valid	Valid
1	Kontrol perilaku	1, 2, 3	2	1, 2
2	Kontrol kognitif	4, 5, 6, 7	-	4, 5, 6, 7
3	Kontrol keputusan	8, 9, 10, 11	8	9, 10, 11

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2024).

Pada Tabel 3.6 menunjukkan hasil pengujian valid dan tidak validnya item kuesioner pada variabel *self-control*. Adapun pada indikator kontrol perilaku memiliki 2 item valid dari 3 item kuesioner yang diujikan. Sementara pada kontrol kognitif tidak memiliki item yang tidak valid, sedangkan pada indikator kontrol keputusan memiliki 3 item valid dari 4 item kuesioner yang diujikan. Berarti variabel *self-control* memiliki 9 item valid yang dapat diujikan kepada sampel penelitian.

3.5.4. *Self-Awareness*

a. Definisi Konseptual

Self-awareness adalah kemampuan individu dalam berpikir realistis, memiliki kepercayaan diri yang tinggi serta kemampuan mengenali kelemahan dan kelebihan.

b. Definisi Operasional

Self-Awareness akan diukur melalui pernyataan-pernyataan yang mencakup indikator-indikator tertentu. Indikator dari *self-awareness* sendiri yakni *emotional awareness*, *accurate awareness*, dan *self-confidence*.

c. Kisi-Kisi Instrumen

Untuk mengukur variabel *self-awareness*, penelitian ini menggunakan instrumen yang diadopsi dari beberapa penelitian sebelumnya. Instrumen tersebut terdiri dari sejumlah pernyataan yang dirancang untuk mengukur

sejauh mana instrumen tersebut mencerminkan ketiga indikator dari *self-awareness*. Rincian kisi-kisi instrumen dapat ditemukan pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen *Self-Awareness*

No	Indikator	Item Kuesioner	Tidak Valid	Valid
1	<i>Emotional awareness</i>	1, 2, 3, 4	-	1, 2, 3, 4
2	<i>Accurate awareness</i>	5, 6, 7	-	5, 6, 7
3	<i>Self confidence</i>	8, 9, 10, 11	-	8, 9, 10, 11

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2024).

Pada Tabel 3.7 menunjukkan hasil pengujian valid dan tidak validnya item kuesioner pada variabel *self-awareness*. Adapun pada indikator *emotional awareness*, *accurate awareness*, dan *self confidence* tidak memiliki item yang tidak valid setelah diujikan kepada responden di luar sampel penelitian. Berarti pada variabel *self-awareness* terdapat 11 item valid yang dapat diujikan kepada sampel penelitian.

3.5.5. *Academic Burnout*

a. Definisi Konseptual

Academic burnout merupakan kondisi dimana peserta didik lelah secara fisik, mental, dan emosional serta menimbulkan perasaan negatif seolah-olah kemajuan belajarnya tidak membuahkan hasil sehingga membuat siswa tidak bersemangat dan memiliki motivasi untuk belajar.

b. Definisi Operasional

Academic burnout akan diukur melalui pernyataan-pernyataan yang mencakup tiga indikator tertentu. Indikator dari *self-control* yang digunakan pada penelitian ini mencakup kelelahan emosional, depersonalisasi, dan menurunnya keyakinan belajar.

c. Kisi-Kisi Instrumen

Untuk mengukur variabel *academic burnout*, penelitian ini menggunakan instrumen yang diadopsi dari penelitian terdahulu. Instrumen tersebut terdiri dari sejumlah pernyataan yang dirancang untuk mengukur sejauh mana instrumen tersebut mencerminkan ketiga indikator *academic burnout*. Rincian kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen *Academic Burnout*

No	Indikator	Item Kuesioner	Tidak Valid	Valid
1	Kelelahan emosional	1, 2, 3, 4	1	2, 3, 4
2	Depersonalisasi	5, 6, 7	6	5, 7
3	Penurunan keyakinan belajar	8, 9, 10, 11	-	8, 9, 10, 11

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2024).

Pada Tabel 3.8 menunjukkan hasil pengujian valid dan tidak validnya item kuesioner pada variabel *academic burnout*. Adapun pada indikator kelelahan emosional dan depersonalisasi memiliki 1 item yang tidak valid setelah diujikan. Sementara pada indikator penurunan keyakinan belajar tidak memiliki item yang tidak valid setelah diujikan kepada responden di luar sampel penelitian. Berarti pada variabel *academic burnout* terdapat 9 item valid yang dapat diujikan kepada sampel penelitian.

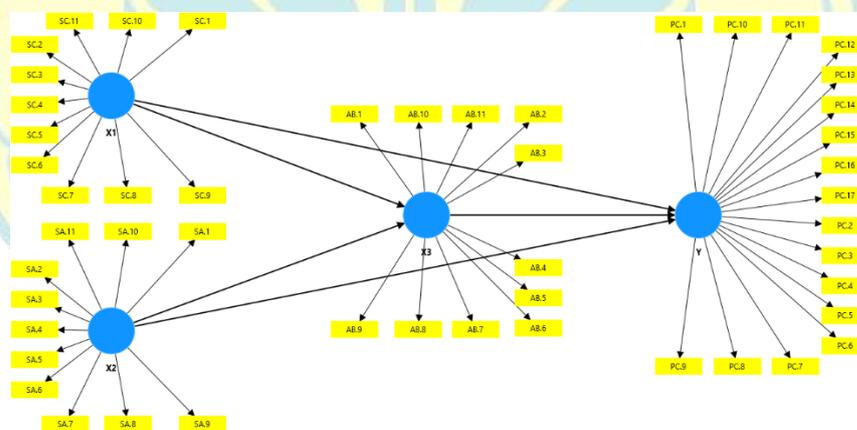
3.6 Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui keabsahan dan keandalan item kuesioner dalam mengungkap fenomena pada sampel dari populasi yang diambil. Jumlah anggota sampel yang digunakan untuk uji coba sebanyak 30 orang (Sugiyono, 2012). Sugiyono (2019), mengatakan item kuesioner yang tidak valid dan reliabel dapat diperbaiki atau dibuang.

Pada penelitian ini instrumen penelitian dilakukan uji coba kepada 30 responden yang merupakan siswa Manajemen Perkantoran SMK Negeri 8 Jakarta di luar sampel penelitian.

3.6.1. Model Penelitian

Model pada penelitian ini terdiri dari 3 variabel independen yaitu *Self-Control* (X1), *Self-Awareness* (X2) dan *Academic Burnout* (X3) serta satu variabel dependen *Perilaku Cyberloafing* (Y). Pada penelitian ini, item kuesioner pada model awal penelitian terdiri dari 50 butir pernyataan yang terdiri dari 17 butir pernyataan variabel perilaku *cyberloafing*, 11 butir pernyataan variabel *self-control*, 11 butir pernyataan variabel *self-awareness*, dan 11 butir pernyataan variabel *academic burnout*. Model awal pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 3.1.

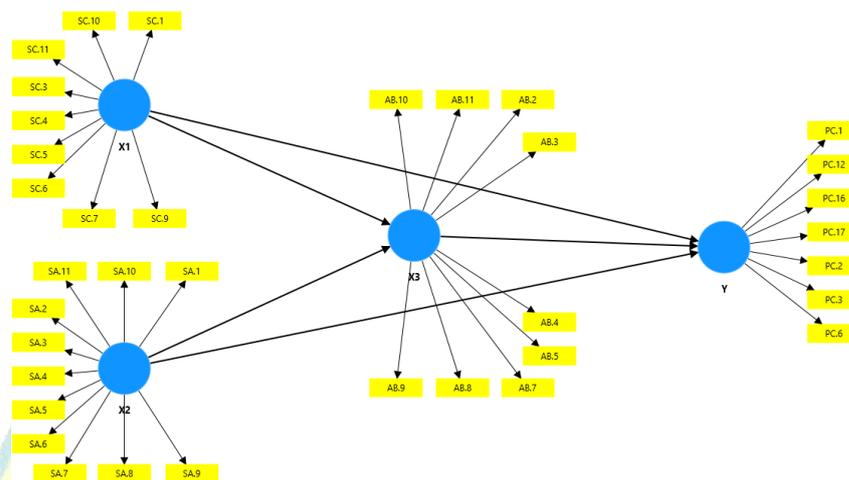


Gambar 3.1 Model Awal Penelitian

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2024).

Setiap item kuesioner dihitung menggunakan perangkat lunak SmartPLS versi 4.0 untuk mengetahui nilai validitas dan reliabilitasnya. Untuk pengujian validitas item kuesioner dapat dilihat dari nilai *loading factor* yang lebih dari 0.7. Sementara pengujian reliabilitas dapat dilihat dari nilai

composite reliability > 0.7. Item kuesioner yang telah valid dan reliabel, maka telah memenuhi syarat penelitian untuk pembentukan model penelitian kedua seperti pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Model Penelitian Setelah *Dropping*

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2024).

3.6.2. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menentukan item kuesioner yang valid, sehingga dapat dipergunakan sebagai instrumen untuk menguji hipotesis dalam penelitian. Uji validitas item kuesioner menggunakan hasil *loading factor* dengan alat hitung SmartPLS versi 4.0, dimana item kuesioner harus memiliki nilai *loading factor* > 0.7 untuk dikatakan valid.

1. Hasil uji validitas variabel perilaku *cyberloafing* (Y)

Pada variabel perilaku *cyberloafing*, terdapat 17 item kuesioner yang diujicobakan dengan hasil uji validitasnya dapat dilihat pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9 Nilai Validitas Uji Coba Instrumen Variabel Perilaku *Cyberloafing*

Indikator	Item Instrumen	<i>Loading Factor</i>	Keterangan
Aktivitas sosial	PC.1	0.798	Valid
	PC.2	0.834	Valid
	PC.3	0.736	Valid

Indikator	Item Instrumen	Loading Factor	Keterangan
Aktivitas sosial	PC.4	0.174	Tidak Valid
	PC.5	0.513	Tidak Valid
Aktivitas informasi	PC.6	0.914	Valid
	PC.7	0.419	Tidak Valid
Aktivitas hiburan	PC.8	0.344	Tidak Valid
	PC.9	0.595	Tidak Valid
	PC.10	0.537	Tidak Valid
	PC.11	-0.064	Tidak Valid
	PC.12	0.867	Valid
Aktivitas emosi virtual	PC.13	0.357	Tidak Valid
	PC.14	0.622	Tidak Valid
	PC.15	0.237	Tidak Valid
	PC.16	0.725	Valid
	PC.17	0.733	Valid

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2024).

Pada Tabel 3.9 menunjukkan hasil uji validitas pada variabel perilaku *cyberloafing* memiliki 7 item kuesioner yang dinyatakan valid karena memenuhi syarat nilai *loading factor* > 0.70 (Rahadi, 2023). Adapun pernyataan dari 7 item kuesioner tersebut yakni PC.1 “Saya tidak menghidupkan mode hening pada handphone saat di kelas”; PC.2 “Saya pernah keasyikan bermain media sosial saat kelas berlangsung”; PC.3 “Saya menggunakan aplikasi bertukar pesan ketika kelas berlangsung”; PC.6 “Saya mengakses aplikasi membaca komik/novel ketika kelas berlangsung”; PC.12 “Saya mendengarkan musik dengan *earphone* saat kelas berlangsung”; PC.16 “Saya memberikan komentar pada trending topik di media sosial”; dan PC.17 “Saya memposting status di media sosial ketika kelas berlangsung”.

2. Hasil uji validitas variabel *self-control* (X1)

Pada variabel *self-control*, terdapat 11 item kuesioner dari 3 indikator yang digunakan pada penelitian ini kemudian diujicobakan dengan hasil uji validitasnya dapat dilihat pada Tabel 3.10.

Tabel 3.10 Nilai Validitas Uji Coba Instrumen Variabel *Self-Control*

Indikator	Item Instrumen	Loading Factor	Keterangan
Kontrol perilaku	SC.1	0.761	Valid
	SC.2	0.578	Tidak Valid
	SC.3	0.809	Valid
Kontrol kognitif	SC.4	0.699	Valid
	SC.5	0.707	Valid
	SC.6	0.813	Valid
	SC.7	0.753	Valid
Kontrol keputusan	SC.8	0.481	Tidak Valid
	SC.9	0.805	Valid
	SC.10	0.808	Valid
	SC.11	0.708	Valid

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2024).

Berdasarkan Tabel 3.10 terdapat 2 item kuesioner pada variabel *self-control* yang tidak valid dan perlu dilakukan *dropping* karena tidak memenuhi syarat nilai *loading factor* lebih dari 0.7 ataupun mendekati 0.7 (Rahadi, 2023). Adapun pernyataan dari 2 item kuesioner yang tidak valid yaitu SC.2 “Saya menjauhi apa pun yang dapat merugikan diri saya sendiri” dan SC.8 “Saya suka materi pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk beropini”.

3. Hasil uji validitas variabel *self-awareness* (X2)

Item kuesioner yang diujicobakan pada variabel *self-awareness* sebanyak 11 item. Hasil uji validitas pada variabel ini dapat dilihat pada Tabel 3.11.

Tabel 3.11 Nilai Validitas Uji Coba Instrumen Variabel *Self-Awareness*

Indikator	Item Instrumen	Loading Factor	Keterangan
<i>Emotional awareness</i>	SA.1	0.801	Valid
	SA.2	0.751	Valid
	SA.3	0.781	Valid
	SA.4	0.796	Valid
<i>Accurate awareness</i>	SA.5	0.791	Valid

Indikator	Item Instrumen	Loading Factor	Keterangan
<i>Accurate awareness</i>	SA.6	0.669	Valid
	SA.7	0.795	Valid
<i>Self confidence</i>	SA.8	0.836	Valid
	SA.9	0.910	Valid
	SA.10	0.772	Valid
	SA.11	0.816	Valid

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2024).

Pada Tabel 3.11 menunjukkan seluruh item kuesioner pada variabel *self-awareness* dinyatakan valid dan tidak perlu dilakukan *dropping* karena memenuhi syarat nilai *loading factor* lebih dari 0.7 ataupun mendekati 0.7 (Rahadi, 2023).

4. Hasil uji validitas variabel *academic burnout* (X3)

Hasil uji validitas pada variabel *academic burnout* dengan 11 item kuesioner dapat dilihat pada Tabel 3.12.

Tabel 3.12 Nilai Validitas Uji Coba Instrumen Variabel *Academic Burnout*

Indikator	Item Instrumen	Loading Factor	Keterangan
Kelelahan emosional	AB.1	0.448	Tidak Valid
	AB.2	0.810	Valid
	AB.3	0.806	Valid
	AB.4	0.682	Valid
Depersonalisasi	AB.5	0.804	Valid
	AB.6	0.521	Tidak Valid
	AB.7	0.710	Valid
Penurunan keyakinan belajar	AB.8	0.682	Valid
	AB.9	0.781	Valid
	AB.10	0.850	Valid
	AB.11	0.668	Valid

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2024).

Berdasarkan hasil uji validitas pada Tabel 3.12, terdapat 2 item kuesioner yang perlu di *dropping* karena tidak memiliki nilai *loading factor* > 0.7 maupun mendekati 0.7 yaitu item AB.1 “Saya merasa emosi terkuras ketika

materi pembelajaran sulit dipahami” dan item AB.6 “Meskipun guru telah menjelaskan materi pelajaran saya tetap kesulitan memahaminya”.

3.6.3. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan setelah mendapatkan hasil bahwa butir pernyataan yang akan diteliti telah valid. Uji reliabilitas ini menggunakan hasil *composite reliability* dengan alat hitung SmartPLS versi 4.0. Sebuah data dikatakan reliabel apabila nilai *composite reliability* > 0.7 .

Tabel 3.13 Nilai Reliabilitas Uji Coba Instrumen

Variabel	<i>Composite Reliability</i>
Perilaku <i>Cyberloafing</i> (Y)	0.891
<i>Self-Control</i> (X1)	0.924
<i>Self-Awareness</i> (X2)	0.949
<i>Academic Burnout</i> (X3)	0.918

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2024).

Berdasarkan Tabel 3.13, menunjukkan semua variabel pada penelitian ini reliabel karena memiliki nilai *composite reliability* > 0.7 (Rahadi, 2023). Berarti keseluruhan variabel yang digunakan pada penelitian ini layak digunakan dan dapat ditindaklanjuti pada tahap penelitian selanjutnya. Pada Tabel 3.13 dapat dilihat bahwa variabel *self-awareness* memiliki nilai reliabel tertinggi dalam penelitian ini, sementara perilaku *cyberloafing* memiliki nilai reliabilitas terkecil dalam penelitian ini.

3.7 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menganalisis data menggunakan pendekatan *Partial Least Square* (PLS) dengan *software* SmartPLS versi 4.0. SmartPLS merupakan program aplikasi yang digunakan untuk menganalisis data dengan *Structural Equation Modeling* (SEM) berbasis komponen dalam sekali pengujian

(Henseler et al., 2016). Pada pendekatan PLS (*Partial Least Square*) teknik analisa dilakukan sebagai berikut:

3.7.1. Analisis *Outer Model* (Model Pengukuran)

Analisis *outer model* bertujuan untuk menggambarkan hubungan antara indikator dengan variabel latennya. Terdapat tiga perhitungan dalam analisa ini, yaitu sebagai berikut:

1. *Convergent Validity*

Convergent validity dinilai berdasarkan korelasi antara *item score* atau *component score*. Ukuran refleksif individual dikatakan tinggi jika berkorelasi lebih dari 0.7 dengan variabel yang diukur. Tetapi untuk penelitian tahap awal skala pengukuran dengan nilai *loading* 0.5 sampai 0.6 dianggap cukup memadai (Rahadi, 2023).

2. *Discriminant Validity*

Diskriminan validitas dilakukan untuk memastikan bahwa setiap konsep dari masing-masing model laten berbeda dengan variabel lainnya. Dalam SmartPLS pengujian *discriminant validity* dapat dinilai berdasarkan HTMT (*Heterotrait-Monotrait Ratio*). Pengujian nilai *discriminant validity* HTMT (*Heterotrait-Monotrait Ratio*) menunjukkan rasio korelasi antar sifat terhadap korelasi dalam sifat. Hasil HTMT harus kurang dari 1 untuk memenuhi penilaian validitas diskriminan (Hair et al., 2022).

Selain itu diskriminan validitas juga dapat dihitung dengan membandingkan nilai akar kuadrat dari *average variance extracted* (AVE) yakni parameter *Fornell and Larcker Criterion*. Apabila nilai AVE lebih tinggi daripada nilai korelasi di antara variabel laten, maka diskriminan

validitas dapat dianggap tercapai. Diskriminan validitas dikatakan tercapai apabila nilai AVE lebih besar dari 0.5 (Rahadi, 2023).

3. *Composite Reliability*

Composite reliability merupakan uji untuk mengukur suatu konstruk yang dapat dilihat pada *view latent variable coefficients*. Untuk mengevaluasi *composite reliability* terdapat dua alat ukur yaitu *internal consistency* dan *cronbach's alpha*. Dalam pengukuran tersebut variabel laten dapat dikatakan memiliki reliabilitas yang baik apabila nilai *composite reliability* lebih besar dari 0.7 (Rahadi, 2023) dan nilai *cronbach's alpha* > 0.60 maka item pernyataan dalam kuesioner reliabel. Sebaliknya, apabila *nilai cronbach's alpha* < 0.70 maka item pernyataan dalam kuesioner tidak reliabel (Hair et al., 2019).

3.7.2. Analisis *Inner Model* (Model Struktural)

Analisis *inner model* adalah analisis model struktural yang menggambarkan model hubungan antar variabel laten yang dibentuk berdasarkan substansi teori (Suriana et al., 2022). Model struktural dapat dievaluasi dengan menggunakan analisis varian dan pengujian hipotesis.

a. Analisis varian *R-Square* (R^2)

Nilai koefisien determinasi atau *R-Square* berguna untuk memprediksi dan melihat seberapa besar kontribusi pengaruh yang diberikan variabel independen secara simultan terhadap variabel dependen. Semakin tinggi nilai *R-Square*, semakin baik model penelitian yang dilakukan (Firohmatillah & Arisena, 2020).

- 1) Jika nilai $R^2 > 0.75$, maka pengaruh antar konstruk tinggi/besar.
- 2) Jika nilai $R^2 > 0.50$, maka pengaruh antar konstruk moderat.
- 3) Jika nilai $R^2 > 0.20$, maka pengaruh antar konstruk rendah/kecil.

Namun, Hair et al. (2022) mengatakan bahwa *R-Square* merupakan fungsi dari jumlah konstruk prediktor dimana semakin banyak jumlah konstruk prediktor maka semakin tinggi nilai *R-Square*. Dapat disimpulkan bahwa apabila nilai *R-Square* kurang dari 0.50 belum tentu pengaruh antar konstruk rendah, karena nilai *R-Square* dipengaruhi oleh banyaknya jumlah konstruk prediktor.

b. Analisis varian *f-Square* (f^2)

Pengujian *f-square* bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh relatif dari konstruk laten independen terhadap konstruk laten dependen. Adapun untuk kriteria pengujian *f-square* menurut Cohen dalam Purwanto & Sudargini (2021) dapat dilihat berikut ini:

- 1) Apabila nilai *f-square* > 0.02 , maka pengaruh antar konstruk rendah/lemah.
- 2) Apabila nilai *f-square* > 0.15 , maka pengaruh antar konstruk moderat.
- 3) Apabila nilai *f-square* > 0.35 , maka pengaruh antar konstruk tinggi.

c. Variance Inflation Factor (VIF)

Pengujian *variance inflation factor* (VIF) merupakan pengujian multikolinearitas untuk membuktikan korelasi antar konstruk. Adapun kriteria VIF menurut Mason dan Perreault dalam Hair et al. (2019) sebagai berikut:

- 1) Nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) > 5.00 , terdapat masalah multikolinearitas.
- 2) Nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) < 5.00 , tidak terdapat masalah multikolinearitas.

3.7.3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk melihat hipotesis yang ditentukan. Peneliti menentukan hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teori penelitian terdahulu. Uji hipotesis dapat memberikan bukti pendukung hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh *self-control*, *self-awareness*, dan *academic burnout* terhadap perilaku *cyberloafing*. Proses pengujian hipotesis melibatkan pengaturan dua hipotesis yang bersaing, hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat dari pengaruh langsung dan tidak langsung (Rahadi, 2023) sebagai berikut:

1. Pengaruh langsung (*Direct effects*)

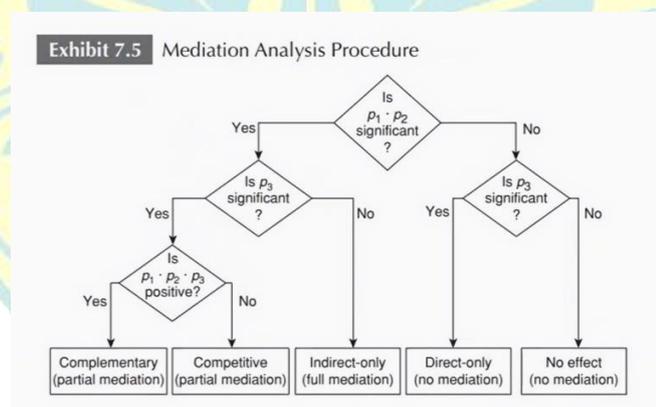
Pengaruh langsung merupakan variabel yang memengaruhi variabel dependen atau variabel yang diprediksi secara langsung dan signifikan secara statistik. Pada penelitian ini hipotesis variabel-variabel yang memiliki pengaruh langsung adalah

- 1) Terdapat pengaruh *self-control* terhadap *academic burnout* yang ditandai dengan nilai *p-value* < 0.05 dan nilai *t-value* < 1.96 .
- 2) Terdapat pengaruh *self-awareness* terhadap *academic burnout* yang ditandai dengan nilai *p-value* < 0.05 dan nilai *t-value* < 1.96 .
- 3) Terdapat pengaruh *self-control* terhadap perilaku *cyberloafing* yang ditandai dengan nilai *p-value* < 0.05 dan nilai *t-value* < 1.96 .

- 4) Terdapat pengaruh *self-awareness* terhadap perilaku *cyberloafing* yang ditandai dengan nilai *p-value* < 0.05 dan nilai *t-value* < 1.96.
- 5) Terdapat pengaruh *academic burnout* terhadap perilaku *cyberloafing* yang ditandai dengan nilai *p-value* < 0.05 dan nilai *t-value* < 1.96.

2. Pengaruh tidak langsung (*Indirect effects*)

Pengaruh tidak langsung dalam model mediasi sederhana merupakan sejauh mana variabel independen memengaruhi variabel dependen melalui mediator. Perhitungan uji mediasi pada model SEM-PLS ialah menggunakan pengujian *Bootstrapping* dengan uji signifikansi koefisien mediasi (*p-value* < 0.05). Untuk mengetahui model mediasi pada variabel mediasi yang digunakan pada penelitian ini dapat melakukan prosedur analisis model mediasi sesuai Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Prosedur Model Analisis Mediasi

Sumber: Hair et al. (2022).

Berdasarkan Gambar 3.3 menunjukkan prosedur model analisis mediasi, maka hipotesis pengaruh tidak langsung pada penelitian ini yaitu

- 1) Pengaruh *self-control* terhadap perilaku *cyberloafing* dimediasi oleh *academic burnout* yang ditandai dengan nilai *p-value* < 0.05 dan nilai *t-*

value < 1.96 serta analisis mediasinya dapat mengikuti prosedur sesuai pada Gambar 3.3; dan

- 2) Pengaruh *self-awareness* terhadap perilaku *cyberloafing* dimediasi oleh *academic burnout* yang dengan nilai *p-value* < 0.05 dan nilai *t-value* < 1.96 serta analisis mediasinya dapat mengikuti prosedur sesuai pada Gambar 3.3.

