

PERILAKU CYBERSLACKING DAN HUBUNGAN TERHADAP PRESTASI

AKADEMIK

SKRIPSI



Disusun Oleh:

Nama : Devara Windya Fadhila
NIM : 19311148
Nama Dosen : Prof. Dr. Muafi, S.E., M.Si
Program Studi : Manajemen
Bidang Konsentrasi : Sumber Daya Manusia

FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2025

PERILAKU CYBERSLACKING DAN HUBUNGAN TERHADAP PRESTASI

AKADEMIK

SKRIPSI

Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat ujian akhir guna memperoleh gelar sarjana strata-1 di Jurusan Manajemen, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas

Islam Indonesia

Oleh:

Nama : Devara Windya Fadhila

NIM : 19311148

Program Studi : Manajemen

Bidang Konsentrasi : Sumber Daya Manusia

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2025

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :Devara Windya Fadhila

NIM :19311148

Jurusan :Manajemen

Fakultas :Bisnis dan Ekonomika

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi in tidak terdapat karya yang pernah disajikan oleh pihak lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis dalam naskah ini dan diterbitkan dalam referensi. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, daya sanggup menerima hukuman/sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku.

Yogyakarta, 16 Juli 2025



Devara Windya Fadhila

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

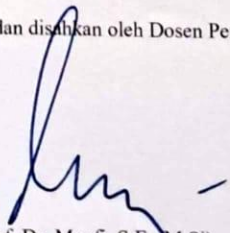
PERILAKU CYBERSLACKING DAN HUBUNGAN TERHADAP PRESTASI AKADEMIK

Oleh:

Nama : Devara Windya Fadhila
NIM : 19311148
Program Studi : Manajemen
Bidang Konsentrasi : Sumber Daya Manusia

Yogyakarta, 15 Juli 2025

Telah disetujui dan disahkan oleh Dosen Pembimbing



(Prof. Dr. Muafi, S.E., M.Si)

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR



FAKULTAS
BISNIS DAN EKONOMIKA

Gedung Prof. Dr. Aza Pertadewaja
Universitas Islam Indonesia
Gedung Catur Dugrak Yogyakarta 55283
T. (0274) 881546, 885376
F. (0274) 882089
E. lib@uii.ac.id
W. lib.uii.ac.id

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

NO.: 3428/DEK/10/Prodi.Mj/III/2025

Bismillahirrahmanirrahim,

Pada Semester Ganjil 2023/2024, Jumat 01 Agustus 2025, Program Studi Manajemen Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII telah menyelenggarakan Ujian Tugas Akhir yang disusun oleh:

Nama	: Devara Windya Fadhila
No. Mahasiswa	: 19311148
Judul Tugas Akhir	: Pengaruh Cyberslacking Terhadap Prestasi Akademik
Pembimbing	: Muafi, Prof., Dr., S.E., M.Si.

Berdasarkan hasil evaluasi Tim Dosen Penguji Tugas Akhir, maka Tugas Akhir tersebut dinyatakan:

Lulus Ujian Tugas Akhir

Nilai	: A/B
Referensi	: Layak ditampilkan di Perpustakaan

Tim Penguji :

Ketua Tim	: Arif Hartono, S.E., MHRM., Ph.D.
Anggota Tim	: Muafi, Prof., Dr., S.E., M.Si.

Yogyakarta, 01 Agustus 2025

Ketua Program Studi Manajemen,



Abdur Rafik, SE., M.Sc.

NIK. 133110105

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR

TUGAS AKHIR BERJUDUL

PENGARUH CYBERSLACKING TERHADAP PRESTASI AKADEMIK

Disusun oleh : Devara Windya Fadhila

Nomor Mahasiswa : 19311148

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji dan dinyatakan lulus
hari ini, tanggal: Jumat 01 Agustus 2025

Pembimbing TA
Penguji

: Muafi, Prof., Dr., S.E., M.Si.
: Arif Hartono, S.E., MHRM., Ph.D.

Mengetahui

Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia



Prof. Johan Arifin, S.E., M.Si., Ph.D.

MOTTO

“ Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah ayat 5-6)

“dan Dia mendapatimu sebagai sebagai seorang yang bingung, lalu dia memberikan petunjuk”

(QS. Ad-Dhuha ayat 7)

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puji dan Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga tugas akhir skripsi ini dapat selesai. Shalawat serta salam dihaturkan kepada Nabi Muhammad SAW. Proses penulisan tugas akhir ini terdapat perjuangan atas segala tantangan bagi penulis. Dengan begitu, tergulirkan banyak doa dan dukungan yang sangat besar dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Muafi, S.E., M.Si selaku dosen pembimbing yang telah membimbing serta memberi motivasi dan dukungan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Ibu Dr. Dra. Trias Setiawati, M.Si. selaku dosen yang telah memberikan saya banyak motivasi, dukungan, serta kesempatan untuk belajar dan pengalaman baru.
3. Mahasiswa Jurusan Manajemen Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII yang telah bersedia membantu dalam pengumpulan data penelitian.
4. Kedua orang tua tercinta, Alm Sunarno dan Dwi Asih Nuryani atas doa, perjuangan, dukungan, perhatian serta kasih sayang yang telah diberikan.
5. Kakak tercinta, Pradita Nindya Aryandha dan Farizal Andrianto atas dukungan yang telah diberikan.

6. Keponakan tersayang, Killua Abhiseva Rajendra atas tingkah lucunya yang menghibur.
7. Teman-teman seperjuangan, Alin, Salma, dan Ifan, yang selalu memberikan dukungan dan perhatian.
8. Teman-teman yang selalu menghibur, Gadis, Ayya, dan Eva.
9. Teman-teman yang telah membantu dalam proses penyelesaian tugas akhir ini, Kak Nilam, Mas Yusuf, Caca, Avin, Aulia, Nailah, Salsadilla, dan Kak Sheva.
10. Seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga segala doa dan dukungan yang telah diberikan dapat menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih terdapat kekurangan, sehingga segala kritik dan saran yang membangun diharapkan. Penulis berharap semoga dapat memberikan manfaat yang luas.

Wassalamualaikum Wr. Wb

PERILAKU CYBERSLACKING DAN HUBUNGAN TERHADAP PRESTASI AKADEMIK

Devara Windya Fadhila
Universitas Islam Indonesia
19311148@students.uii.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *media multitasking efficacy* dan *technostress* terhadap prestasi akademik dengan *cyberslacking* sebagai variabel mediasi pada mahasiswa Jurusan Manajemen Fakultas Bisnis dan Ekonomika (FBE) UII. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan kuesioner yang disebar pada mahasiswa Jurusan Manajemen FBE UII berjumlah 270 mahasiswa. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Structural Equation Model* (SEM) dengan menggunakan *Partial Least Square* (PLS).

Hasil penelitian menunjukkan *media multitasking efficacy* berpengaruh negatif terhadap *cyberslacking*, sedangkan terdapat pengaruh positif antara *technostress* terhadap *cyberslacking*. Selain itu, terdapat pengaruh negatif antara *cyberslacking* terhadap *performance academic*, dan terdapat pengaruh positif dari *media multitasking efficacy* terhadap prestasi akademik dimediasi *cyberslacking*.

Kata kunci: media multitasking efficacy, technostress, cyberslacking, prestasi akademik.

CYBERSLACKING BEHAVIOR AND ITS RELATIONSHIP TO ACADEMIC ACHIEVEMENT

Devara Windya Fadhila
Universitas Islam Indonesia
19311148@students.uii.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of media multitasking efficacy and technostress on academic achievement, with cyberslacking as a mediating variable, among students in the Management Department of the Faculty of Business and Economics (FBE) at UII. This study employed a quantitative method, with questionnaires distributed to 270 students in the Management Department of the FBE UII. The data analysis method used in this study was the Structural Equation Model (SEM) using Partial Least Squares (PLS).

The results of this study showed that media multitasking efficacy had a negative effect on cyberslacking, while technostress had a positive effect on cyberslacking. In addition, cyberslacking had a negative effect on academic performance. The findings also revealed that media multitasking efficacy had a positive effect on academic achievement when mediated by cyberslacking.

Keywords: *media multitasking efficacy, technostress, cyberslacking, academic performance.*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iv
BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR.....	v
MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Pertanyaan Penelitian	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 Media Multi-tasking Efficacy.....	8
2.1.2 Technostress	10
2.1.3 Cyberslacking.....	14
2.1.4 Academic Performance (Prestasi Akademik).....	16
2.2 Penelitian Terdahulu.....	19
2.2.1 Pengaruh Media Multi-Tasking Efficacy terhadap Cyberslacking ..	19
2.2.2 Pengaruh Technostress Terhadap Cyberslacking	23
2.2.3 Pengaruh Cyberslacking Terhadap Prestasi Akademik.....	25
2.2.4 Pengaruh Cyberslacking Memediasi Media Multi-Tasking Efficacy Terhadap Prestasi Akademik.....	29
2.3 Hubungan Antar Variabel.....	33

2.3.1	Hubungan Media Multi-Tasking Efficacy terhadap Cyberslacking.	33
2.3.2	Hubungan Technostress Terhadap Cyberslacking	33
2.3.3	Hubungan Cyberslacking Terhadap Prestasi Akademik	34
2.3.4	Hubungan Cyberslacking Memediasi Media Multi-Tasking Efficacy Terhadap Prestasi Akademik.....	35
2.4	Kerangka Penelitian.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....		37
3.1	Pendekatan Penelitian.....	37
3.2	Lokasi Penelitian	37
3.2.1	Profil Perusahaan.....	37
3.2.2	Visi dan Misi	38
3.3	Variabel Penelitian	39
3.3.1	Variabel Independen (Eksogen)	39
3.3.2	Variabel Dependen (Endogen)	39
3.3.3	Variabel Mediasi	39
3.4	Definisi Operasional.....	40
3.4.1	Media Multitasking Efficacy (X_1).....	40
3.4.2	Technostress (X_2).....	41
3.4.3	Cyberslacking (Z).....	42
3.4.4	Prestasi Akademik (Y)	44
3.5	Populasi dan Sampel.....	45
3.5.1	Populasi	45
3.5.2	Sampel Penelitian.....	45
3.6	Jenis dan Teknik Pengumpulan Data	46
3.6.1	Jenis Data	46
3.6.2	Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.7	Uji Instrumen Penelitian.....	47
3.7.1	Uji Validitas Data.....	47
3.7.2	Uji Reliabilitas	48
3.7.3	Analisis Deskriptif	48
3.7.4	Analisis Structural Equation Model (SEM)	49

3.7.5 Partial Least Square (PLS)	49
3.7.6 Evaluasi Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>)	49
3.8 Evaluasi Model Struktural (<i>Inner Model</i>)	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Analisis Deskriptif.....	54
4.1.1 Analisis Deskriptif Responden.....	54
4.1.2 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian.....	55
4.2 Pengujian Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>)	62
4.2.1 Uji Validitas.....	63
4.3 Pengujian Model Pengukuran (<i>Inner Model</i>)	70
4.3.1 R-Square	71
4.3.2 Q ² Predictive Relevance	71
4.4 Pengujian Hipotesis	72
4.4.1 Pengaruh secara langsung variabel laten	72
4.4.2 Pengaruh Tidak Langsung antar variabel Laten	74
4.5 Diskusi dan Pembahasan	75
BAB V PENUTUP	83
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran	84
5.3 Keterbatasan Penelitian	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Review Jurnal Hubungan Media Multi-Tasking Efficacy (MME) Terhadap Cyberslacking	21
Tabel 2. 2 Review Jurnal Hubungan Pengaruh Technostress Terhadap Cyberslacking	24
Tabel 2. 3 Review Jurnal Hubungan Cyberslacking Terhadap Prestasi Akademik	27
Tabel 2. 4 Review Jurnal Hubungan Cyberslacking Memediasi Media Multi-Tasking Efficacy Terhadap Prestasi Akademik	30
Tabel 2. 5 Rangkuman Teori Penelitian Terdahulu	31
Tabel 3. 1 Indikator Media Multitasking Efficacy	40
Tabel 3. 2 Indikator Technostress	41
Tabel 3. 3 Indikator Cyberslacking	43
Tabel 3. 4 Indikator Prestasi Akademik	45
Tabel 4. 1 Hasil Pengembalian Kuesioner	54
Tabel 4. 2 Analisis Deskriptif Responden	54
Tabel 4. 3 Skala Distribusi Berdasarkan Interval	56
Tabel 4. 4 Variabel Media Multitasking Efficacy (X_1)	57
Tabel 4. 5 Variabel Technostress (X_2)	58
Tabel 4. 6 Variabel Cyberslacking (Z)	59
Tabel 4. 7 Variabel Academic Performance (Y)	61
Tabel 4. 8 Nilai Loading Factor Media Multitasking Efficacy	63
Tabel 4. 9 Nilai Loading Factor Technostress	64
Tabel 4. 10 Nilai Loading Factor Cyberslacking	65
Tabel 4. 11 Nilai Loading Factor Academic Performance	66

Tabel 4. 12 Fornell-larcker Criterion	68
Tabel 4. 13 Composite Reliability dan Crobach's Alpha	69
Tabel 4. 14 Hasil Pengujian R-Square	71
Tabel 4. 15 Hasil Q2 Predictive Relevance	72
Tabel 4. 16 Hasil Uji Pengaruh Langsung (Direct Effect)	72
Tabel 4. 17 Hasil Uji Pengaruh Tidak Langsung (Indirect Effect)	74
Tabel 4. 18 Rekapitulasi Uji Hipotesis	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Model Awal Path Diagram	62
Gambar 4. 2 Model Path yang memenuhi Convergent Validity	67
Gambar 4. 3 Diagram Jalur <i>Inner Model</i>	70

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan dalam kehidupan, baik pada kehidupan sehari-hari, lingkungan kerja, hingga pada lingkungan pendidikan. Saat ini sebagian besar kampus di telah menyediakan akses internet bagi mahasiswa sebagai sarana meningkatkan kualitas hasil belajar mahasiswa (Lee & Tsai, 2011). Sebagian besar di Daerah Istimewa Yogyakarta telah menyediakan fasilitas WiFi guna mengakses internet bagi mahasiswa dan sivitas akademika lainnya. Penyediaan akses internet juga terdapat pada kampus Universitas Islam Indonesia yang memiliki beberapa jaringan yakni UIIConnect yang merupakan jaringan utama yang diperuntukkan sivitas akademika (mahasiswa, dosen, staf), Eduroam yang merupakan jaringan global untuk memungkinkan dosen, mahasiswa, dan peneliti untuk mendapatkan akses Internet dengan mudah dan aman ketika berkunjung ke institusi di luar mereka sendiri. Sedangkan untuk tamu yang berkunjung di UII, akses Internet dilayani melalui fasilitas UII Guest.

Aksesibilitas internet dalam proses perkuliahan merupakan tantangan bagi pengajar baik di dalam maupun di luar kelas. Hal tersebut dikarenakan mahasiswa cenderung mengakses hal-hal non akademik seperti mengakses kondisi terkini pada media sosial, bermain game online, dan mengakses hal-hal yang tidak

berhubungan dengan perkuliahan (Akbulut *et al.*, 2016; Ugrin & Pearson, 2013; Varol & Yildirim, 2018; Yilmaz *et al.*, 2015). *Cyberslacking* didefinisikan sebagai perilaku yang dilakukan secara sadar oleh karyawan dalam mengakses hal-hal yang tidak berkaitan dengan pekerjaan dengan menggunakan akses internet perusahaan (Lim, 2002). Sedangkan menurut Blanchard and Henle (2008), *cyberslacking* merupakan penggunaan akses internet dan email yang tidak berkaitan dengan pekerjaan. *Cyberslacking* atau *Cyberloafing* merupakan perilaku mahasiswa mengakses hal-hal non akademik pada saat perkuliahan (Akbulut, 2016). Perilaku *cyberslacking* mahasiswa dapat menimbulkan dampak negatif seperti distraksi, kecanduan *smartphone*, dan prestasi akademik yang buruk (Taneja *et al.*, 2015; Gockearsan *et al.*, 2016; Margaretha *et al.*, 2021).

Berdasarkan data yang dirangkum oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), ialah 2021-2022 Indonesia mengalami peningkatan penetrasi internet hingga 77,02% artinya pada periode tersebut dari 272.682.600 jiwa, 210.026.769 diantaranya sudah terkoneksi internet. Sebanyak 99,26% pelajar dan mahasiswa yang berkontribusi dalam penetrasi internet. Survei APJII membuktikan bahwa mayoritas responden menggunakan internet untuk mengakses sosial media seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan social media lainnya.

Media multi-tasking efficacy (MME) berhubungan dengan konsep *self efficacy*, yang mana menurut Bandura, *self efficacy* memiliki arti keyakinan diri

dalam kemampuan menggunakan media teknologi bersamaan dengan melakukan pekerjaan lain (Wu, 2017). Mahasiswa pada era ini merasa memiliki kemampuan yang tinggi dalam *media multi-tasking efficacy* (MME) yang memungkinkan mereka untuk mengakses internet sembari mendengarkan penjelasan materi oleh dosen (Sanbonmatsu *et al.*, 2013). MME memberikan dampak pada kemampuan mahasiswa untuk fokus pada materi belajar yang diberikan, yang mana melibatkan akses ke laptop atau *smartphone*. (Bowman *et al.*, 2010).

Academic performance atau prestasi akademik merupakan fitur utama dan tujuan penting dalam pendidikan yang dapat didefinisikan sebagai pengetahuan yang didapatkan siswa yang berdasarkan nilai oleh guru dan/atau tujuan pendidikan yang ditetapkan oleh siswa dan guru untuk dicapai dalam kurun waktu tertentu (Rono *et al.*, 2014; Narad and Abdullah, 2016). Mahasiswa saat ini telah merasakan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai hal dengan tersedianya fasilitas internet di kampus. Fasilitas tersebut diberikan guna mempermudah mahasiswa dalam mengakses bahan pembelajaran. Namun, beberapa studi terdahulu menunjukkan bahwa dampak negatif penggunaan internet di kelas tidak berhubungan dengan aktivitas non-akademik terhadap kinerja siswa. Penelitian terdahulu oleh Margaretha *et al* (2021) mengungkapkan *cyberslacking* memberikan pengaruh negatif pada prestasi akademik mahasiswa di Indonesia. Penelitian oleh Barks *et al* (2011) yang dilakukan pada mahasiswa Midwestern University memberikan hasil yang sama, yakni siswa yang menggunakan gadget

mereka untuk mengirim pesan teks selama proses pembelajaran berpengaruh terhadap nilai akademik yang buruk.

Technostress dapat terjadi ketika individu memiliki keterampilan dan kemampuan yang kurang memadai dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sehingga seringkali menyebabkan hilangnya fokus sehingga meningkatkan *cyberslacking* (Wang et al., 2020; Tarafdar et al., 2020; Taneja et al., 2015; Gugercin, 2020). *Technostress* merupakan ketidaksesuaian yang diakibatkan oleh ketidakmampuan untuk beradaptasi dengan kebutuhan penggunaan teknologi informasi (Brod, 1984). Beberapa peneliti menemukan bahwa mahasiswa cenderung menderita *technostress* ketika terlibat dalam penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran (Zhao, et al., 2021; Wang, et al., 2020; Essel, et al., 2021; Upadhyaya, 2021).

Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat menggerakkan penulis untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh perilaku *media multitasking efficacy* dan *technostress* terhadap prestasi akademik melalui *cyberslacking* pada mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang *cyberslacking* dan prestasi akademik pada mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Bisnis dan

Ekonomika Universitas Islam Indonesia yang berlokasi di Condongcatur, Daerah Istimewa Yogyakarta, untuk mengetahui perilaku *cyberslacking* mahasiswa di dalam kelas. Dengan kemudahan akses internet dan akses bahan pembelajaran yang saat ini melalui daring melalui gadget masing-masing merupakan tantangan bagi mahasiswa untuk tidak hal-hal selain bahan pembelajaran atau *cyberslacking*. Mahasiswa yang membagi fokusnya antara pembelajaran dalam kelas dengan mengakses hal-hal selain bahan pembelajaran akan kesulitan memahami apa yang disampaikan oleh dosen. Kurangnya fokus yang menjadikan mahasiswa kesulitan memahami materi pembelajaran akan berdampak terhadap nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh positif dan signifikan *media multitasking efficacy* terhadap *cyberslacking*?
2. Apakah terdapat pengaruh positif dan signifikan *technostress* terhadap *cyberslacking*?
3. Apakah terdapat pengaruh negatif dan signifikan *cyberslacking* terhadap prestasi akademik?
4. Apakah terdapat pengaruh *media multitasking efficacy* terhadap prestasi akademik dimediasi *cyberslacking*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *media multitasking efficacy* terhadap *cyberslacking*.
2. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *technostress* terhadap *cyberslacking*.
3. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *cyberslacking* terhadap prestasi akademik.
4. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *media multitasking efficacy* terhadap prestasi akademik dimediasi *cyberslacking*.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, seperti:

1. Bagi Insititusi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai pengaruh *media multitasking efficacy* dan *technostress* terhadap prestasi akademik melalui *cyberslacking*.

2. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan menjadi peluang bagi penulis dalam mempraktikkan teori, khususnya teori sumber daya manusia secara langsung ke dalam praktek

lapangan. Selain itu, dengan adanya penelitian ini menjadikan penulis belajar menghasilkan karya ilmiah.

3. Bagi Akademisi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi, informasi, dan sumber serta dapat memberikan gambaran yang lebih luas mengenai *media multitasking efficacy*, *technostress*, prestasi akademik, dan *cyberslacking*.

4. Bagi Pihak Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber atau referensi bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan topik sejenis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Media Multi-tasking Efficacy

1. Pengertian *Media Multi-tasking Efficacy*

Konsep *media multi-tasking efficacy* (MME) berawal dari konsep *self-efficacy* oleh Bandura (dalam Wu, 2017) mengenai keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri dalam memandang tugas-tugas sulit sebagai tantangan yang harus dikuasai dan mampu mempertahankan komitmen yang kuat terhadap tujuan yang ditetapkan. Konsep *self-efficacy* dapat menjadi penentu kuat terhadap usaha, ketekunan, penyusunan strategi, serta pelatihan dan kinerja selanjutnya. Oleh karena itu, konsep *self-efficacy* dapat menghasilkan pribadi yang berprestasi, mengurangi stress, dan menurunkan kerentanan terhadap depresi. Sebaliknya, orang-orang yang ragu terhadap kemampuan mereka akan menghindari tugas-tugas sulit karena dianggap sebagai ancaman pribadi.

Selaras dengan Bandura, menurut Heslin (2006) *self-efficacy* juga merupakan prediktor yang lebih kuat mengenai seberapa efektif seseorang dalam melakukan tugas yang diberikan. Dalam konteks kerja yang dinamis, di mana pembelajaran berkelanjutan dan peningkatan kinerja diperlukan, *self-efficacy* yang tinggi membantu individu untuk mengurangi

reaksi defensif ketika mereka menerima umpan balik negatif. Sedangkan *self-efficacy* yang rendah, cenderung melihat hasil negatif sebagai bukti ketidakmampuan yang mereka rasakan dalam diri mereka. Selain itu, mereka juga cenderung menyalahkan situasi atau orang lain ketika terjadi kesalahan. Penolakan tanggung jawab atas kinerja yang buruk menghambat peluang seseorang untuk belajar bagaimana bekerja lebih efektif di masa depan. Hal ini dapat menimbulkan siklus yang buruk, dimana hasil yang ambigu dianggap sebagai bukti ketidakmampuan yang dirasakan, sehingga semakin menurunkan *self-efficacy*, usaha, dan kinerja individu selanjutnya.

Dengan berkembangnya era digital di masa kini, *self-efficacy* dapat dikaitkan dengan penggunaan media dalam produktivitas sehari-hari yakni menjadi *media multitasking efficacy*. Menurut Pellas (2014) dan Brooks (2015) *media multitasking efficacy* (MME) terjadi ketika seseorang merasa kurang percaya diri ketika melakukan pekerjaan yang berkaitan dengan penggunaan media komunikasi.

Para peneliti menunjukkan bahwa mahasiswa dengan *self-efficacy* yang lebih tinggi dalam multitasking mungkin lebih banyak terlibat dalam multitasking media; namun demikian, semakin seringnya melakukan multitasking berkorelasi dengan kemampuan multitasking yang lebih buruk dalam melakukan tugas kognitif (Sanbonmatsu et al, 2013).

2. Indikator Media Multitasking Efficacy

Menurut Wu (2017), tema umum yang muncul mengenai pengalaman multitasking selama pembelajaran yaitu penggunaan media:

- a. Facebook
- b. Pesan instan
- c. Belanja online
- d. Penjelajahan web
- e. Panggilan video atau audio

2.1.2 Technostress

1. Pengertian *Technostress*

Perkembangan zaman telah menuntut manusia untuk mengikuti dan menerapkan kecanggihan teknologi dalam kehidupan salah satunya dalam dunia pendidikan. Saat ini bahan pembelajaran serta proses belajar mengajar dapat dilakukan secara daring yang menuntut baik mahasiswa maupun pengajar untuk fasih dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena adanya tuntutan untuk dapat selalu mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi inilah dapat menjadikan adanya *technostress*.

Istilah *technostress* diciptakan oleh Craig Brod (1984) yang didefinisikan sebagai gangguan psikologis yang dialami individu ketika berinteraksi dengan teknologi. Brod menyatakan bahwa *technostress* dapat bermanifestasi dalam berbagai bentuk seperti kebingungan, ketakutan, *technophobia*, atau gejala fisiologis, namun gejala utamanya adalah kecemasan. Weil dan Rosen (dalam Levinson, 1999) menjelaskan mengapa teknologi membuat orang stress, yakni karena bahwa sebagian besar dari kita tidak bersemangat, gembira, dan kagum dengan teknologi, namun merasa tidak nyaman, frustrasi, dan tidak yakin terhadap sebagian besar teknologi tersebut. Brod (1984) menyampaikan salah satu fitur komputer yang paling menarik adalah kecepatannya yang luar biasa. Harapan kami, teknologi komputer dengan akurasi sepersekian detik akan menghemat waktu, mempermudah pekerjaan, dan menciptakan lebih banyak waktu senggang. Dengan memberi kita begitu banyak kekuatan, kecepatan, dan akurasi, mereka mengembangkan konsep kita tentang apa yang bisa dan harus kita lakukan dengan sangat cepat.

Menurut Güğərçin (2020), *technostress* merupakan kondisi ketika individu memiliki keterampilan dan kemampuan yang kurang memadai dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Sedangkan menurut Tarafdar et al (2010), *technostress* terjadi ketika penggunaan teknologi informasi dan komunikasi secara konstan serta ketidakmampuan

karyawan untuk beradaptasi dalam menghadapi perubahan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Brod (1984) sifat kerja komputer yang menyendiri adalah sumber utama *technostress*. Bagi pekerja pada umumnya, tempat kerja lebih dari sekadar tempat untuk bekerja, namun juga sebagai lingkungan untuk menjalin pertemanan dan bersosialisasi, untuk berbagi lelucon, pendapat, dan rencana. di dunia elektronik, sayangnya, kita semakin terputus dari rekan kerja kita dibandingkan sebelumnya.

Menurut Brod (1984) ketika *technostress* terjadi, para pekerja berusaha untuk tetap berfungsi seefektif mungkin dengan hanya berkonsentrasi pada tugas yang ada. intoleransi terhadap interupsi adalah salah satu gejala dasar *technostress*, yang dirasakan oleh programmer dan orang yang mengisi keyboard. Kebanyakan dari kita hanya dapat mengingat sedikit angka, huruf, kata, atau prosedur yang baru dipelajari. Interupsi mengancam hilangnya data yang disimpan secara tidak sempurna yang harus kita ingat agar dapat mengoperasikan program komputer. konsentrasi yang diperlukan untuk bekerja dengan komputer bertentangan dengan kemudahan bersosialisasi di banyak tempat kerja tradisional.

Berdasarkan penjabaran teori-teori diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *technostress* dapat terjadi ketika individu tidak mampu beradaptasi

dengan kebutuhan akibat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

2. Faktor-faktor yang Menyebabkan Terbentuknya *Technostress*

Menurut Owusu-Ansah, Azasoo & Adu (2016), faktor utama terjadinya *technostress* adalah:

a. Faktor Lingkungan

Hal ini mengacu pada kondisi kerja yang buruk, penerangan yang buruk, peralatan kerja yang tidak memadai, tindakan keamanan yang tidak memadai, ketidakcocokan pengguna, peralatan yang bising, keterbatasan perangkat lunak, kurangnya pendanaan, adanya masalah kelistrikan, risiko kehilangan data yang tidak disengaja, kurangnya pengetahuan pemeliharaan, dan kekurangan staff senior.

b. Faktor Sosial

Hal ini mengacu pada konflik yang disebabkan oleh penggunaan teknologi, seperti penggunaan teknologi, perebutan kekuasaan, perubahan pekerjaan dan peran, kecemasan akan kehilangan pekerjaan, dan fragmentasi kerja dan hierarki perubahan.

3. Indikator *Technostress*

Menurut Güğerçin (2020) indikator *technostress* adalah sebagai berikut:

1. *Techno-overload*

Techno-overload terjadi ketika pengguna dihadapkan pada informasi yang berlebihan sehingga harus bekerja lebih cepat dan menangani lebih dari satu tugas pada saat yang bersamaan.

2. *Techno-complexity*

Techno-complexity terjadi ketika pengguna merasa terintimidasi oleh kebutuhan untuk belajar dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

3. *Techno-invasion*

Techno-invasion merupakan terjadinya invasi teknologi informasi dan komunikasi yang meluas ke dalam kehidupan pribadi.

2.1.3 **Cyberslacking**

1. **Pengertian *Cyberslacking***

Ketersediaan fasilitas internet di kampus yang diberikan dengan tujuan memudahkan mahasiswa dalam mengakses bahan pendukung pembelajaran seringkali disalahgunakan untuk mengakses hal-hal non akademik hingga dapat mengganggu konsentrasi dalam belajar. Perilaku tersebut banyak terjadi di lingkungan pekerjaan dan pendidikan. Kajian mengenai perilaku tersebut adalah *cyberslacking* atau *cyberloafing*.

Menurut Lim (2002), *cyberslacking* didefinisikan sebagai perilaku yang dilakukan secara sadar oleh karyawan dalam mengakses hal-hal yang

tidak berkaitan dengan pekerjaan dengan menggunakan akses internet perusahaan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Blanchard and Henle (2008), *cyberslacking* merupakan penggunaan akses internet dan email yang tidak berkaitan dengan pekerjaan. Sedangkan dalam lingkup pendidikan, Akbulut (2016) berpendapat bahwa *cyberslacking* atau *cyberloafing* merupakan perilaku mahasiswa mengakses hal-hal non akademik pada saat perkuliahan.

Berdasarkan teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa *cyberslacking* merupakan sebuah perilaku mengakses hal-hal non akademik yang dilakukan secara sadar pada saat perkuliahan berlangsung.

2. Jenis Cyberslacking

Menurut Blanchard & Henle (2008) dan Lim (2002), *cyberslacking* dibagi menjadi dua, yaitu *minor cyberslacking* dan *serious cyberslacking*. *Minor cyberslacking* terjadi ketika individu melakukan *cyberslacking* berupa menerima dan mengirim email pribadi, mengunjungi situs berita atau olahraga, dan mengunjungi situs *online shopping*. Sedangkan *serious cyberslacking* terjadi ketika individu melakukan taruhan online, menjelajahi situs dewasa, ikut serta dalam *group chat*.

3. Indikator Cyberslacking

Menurut Akbulut (2016) terdapat 5 indikator yang dapat digunakan sebagai penilaian perilaku *cyberslacking* antara lain:

1. Sharing

Perilaku *sharing* ditunjukkan dengan mengecek postingan, memberikan komentar pada postingan orang lain, mengecek video yang dibagikan di media sosial serta bertukar pesan atau *chatting* dengan orang lain, dsb.

2. Shopping

Perilaku *shopping* ditunjukkan dengan mengunjungi situs *online shopping* dan situs perbankan online.

3. Real-time updating

Perilaku *real-time updating* ditunjukkan dengan membagikan kondisi terkini serta memberikan komentar pada hal-hal yang menjadi pembicaraan terkini.

4. Accessing online content

Perilaku *accessing online content* ditunjukkan dengan mengakses music, video, aplikasi yang terdapat pada situs *online*.

5. Gaming/Gambling

Perilaku *gaming* dan *gambling* ditunjukkan dengan mengakses permainan dan melakukan taruhan *online*.

2.1.4 Academic Performance (Prestasi Akademik)

- 1. Pengertian Prestasi Akademik**

Suryani (2020) menyampaikan bahwa kinerja karyawan oleh para ahli sering disebut juga sebagai prestasi kerja karena kinerja merupakan perilaku nyata yang ditampilkan setiap karyawan sebagai prestasi kerja yang dihasilkannya. Kinerja karyawan atau prestasi kerja didefinisikan oleh Mangkunegara (dalam Suryani, 2020) sebagai hasil kerja secara kualitas dan kuantitas yang dicapai oleh seorang karyawan dalam melaksanakan tugas sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan. Sedangkan menurut Wijono (dalam Suryani, 2020), secara operasional kinerja karyawan disebut sebagai usaha seseorang untuk mencapai tujuan melalui produktivitas kerja yang dihasilkan secara kuantitas maupun kualitas.

Prestasi kerja setiap individu dinilai oleh manajer atau atasan secara berkala. Penilaian kinerja karyawan merupakan proses evaluasi atas kualitas, kemampuan dan perkembangan kerja karyawan serta menganalisis kinerja karyawan dalam periode tertentu (Suryani, 2020). Bagi mahasiswa, prestasi kerja dapat dilihat dari Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, hasil penilaian capaian pembelajaran lulusan pada akhir program studi dinyatakan sebagai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK).

Menurut Narad dan Abdullah (2016), prestasi akademik mengacu pada pengetahuan yang dicapai dan ditunjuk dengan nilai, yang diberikan oleh guru. Dalam konteks pendidikan, prestasi akademik adalah tujuan pendidikan yang ingin dicapai oleh seorang siswa, guru atau lembaga selama jangka waktu tertentu dan diukur baik melalui ujian atau penilaian yang berkesinambungan dan tujuan tersebut mungkin berbeda antara individu atau lembaga yang satu dengan yang lainnya. Prestasi akademis adalah hasil pendidikan, sejauh mana seorang siswa, guru atau lembaga telah mencapai tujuan mereka tujuan pendidikan.

Dalam penelitian McCoach (2002), persepsi diri akademis dan nilai mata kuliah digunakan untuk mengevaluasi kinerja akademis. Persepsi diri akademis adalah evaluasi atas kemampuan akademis yang dirasakan seseorang. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa persepsi diri akademis merupakan prediktor penting keberhasilan akademis (McCoach, 2002).

Berdasarkan teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi akademik dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan seseorang dalam menyelesaikan target tujuan selama periode tertentu yang ditunjukkan dengan IPK.

2.2 Penelitian Terdahulu

2.2.1 Pengaruh Media Multi-Tasking Efficacy terhadap Cyberslacking

1. Margaretha Meily, Sherlywati, Yani Monalisa, Ana Mariana, Imelda Junita, Martalena, Dini Iskandar, & Nur (2021)

Penelitian ini berjudul “*Cyberslacking Behavior and Its Relationship with Academic Performance: A Study of Students in Indonesia*” bertujuan untuk meneliti pengaruh *media multi-tasking efficacy* pada mahasiswa di Indonesia dan hubungannya dengan *cyberslacking*. Hasil penelitian tersebut menemukan bahwa *media multi-tasking efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *cyberslacking*. Dengan begitu, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa yang memiliki percaya diri dengan kemampuan multitasking dalam menggunakan media komunikasi cenderung untuk melakukan *cyberslacking*. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan terletak pada variabel yang diteliti yaitu *media multi-tasking efficacy*, *cyberslacking*, dan prestasi akademik. Sedangkan perbedaan terletak pada variable x2 yang digunakan yakni dalam penelitian terdahulu menggunakan *self-regulated learning*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan *technostress*.

2. Ermida Simanjuntak, Nur Ainy Fardana Nawangsari & Rahkman Ardi (2022)

Penelitian berjudul “*Academic Cyberslacking: Why Do Students Engage in Non-Academic Internet Access During Lectures*” dilakukan dengan tujuan untuk meneliti pengaruh *media multitasking* dan *self efficacy* terhadap *cyberslacking* akademis pada mahasiswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *media multi-tasking self efficacy* berpengaruh signifikan terhadap *cyberslacking* akademis. Dengan begitu, artinya mahasiswa melakukan *cyberslacking* selama pembelajaran berlangsung. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan terletak pada variabel *media multitasking efficacy* dan *cyberslacking*. Sedangkan perbedaan terletak pada variabel lainnya yakni penelitian terdahulu menggunakan variabel *x2 self regulation*, *x3 Attention, Relevance, Confidence*, dan *Satisfaction* (ARCS), dan variabel *z* yang digunakan *social media engagement*.

3. Mumu, J. R., Connolly, R., Wanke, P., & Azad, M. A. K. (2022)

Penelitian berjudul “*Understanding cyberslacking intention during Covid-19 online classes: An fsQCA analysis*” menunjukkan lima faktor inti yang mendasari *cyberslacking*. Jalur alternatif telah diidentifikasi berdasarkan gender dan status pendidikan terkini. Temuan penelitian berisi sejumlah kontribusi, menggambarkan topologi yang berbeda niat mahasiswa terhadap *cyberslacking* dan mengidentifikasi faktor penyebab yang mempengaruhi niat *cyberslacking*, serta menggambarkan sentimen

mahasiswa mengenai hal ini perilaku. Hasil penelitian tersebut menunjukkan *media multitasking efficacy* yang tinggi menjadi penyebab yang penting terhadap perilaku *cyberslacking*. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah penggunaan variable *media multitasking efficacy* dan *cyberslacking*. Perbedaan terdapat pada metode penelitian yang digunakan yang mana penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif sedangkan penelitian ini adalah kuantitatif.

Tabel 2. 1 Review Jurnal Hubungan Media Multi-Tasking Efficacy (MME) Terhadap Cyberslacking

No.	Identitas Jurnal	Variabel dan Teori	Hasil
1.	Margaretha Meily, Sherlywati, Yani Monalisa, Ana Mariana, Imelda Junita, Martalena, Dini Iskandar, & Nur (2021) <i>“Cyberslacking Behavior and Its Relationship with Academic Performance: A Study of Students in Indonesia”</i> Publisher: European Journal of Educational Research Metode: Kuantitatif Sampel: 605 mahasiswa.	<i>Cyberslacking</i> (Lim, 2002) (Blanchard & Henle, 2008) (Akbulut, 2006) <i>Media Multi-tasking Efficacy</i> (Wu, 2017) (Pellas, 2014) (Brooks, 2015)	Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara <i>media multi-tasking efficacy</i> dengan <i>cyberslacking</i>.

Tabel 2. 1 Review Jurnal Hubungan Media Multi-Tasking Efficacy (MME) Terhadap Cyberslacking (Lanjutan)

2.	Ermida Simanjuntak, Nur Ainy Fardana Nawangsari & Rahkman Ardi (2022) <i>Academic Cyberslacking: Why Do Students Engage in Non-Academic Internet Access During Lectures?</i> Publisher: Psychology Research and Behavior Management Metode: Kuantitatif Sampel: 1.485 mahasiswa	<i>Academic Cyberslacking</i> (Prasad, 2010) (Akbulut, 2016) <i>Media multi-tasking efficacy</i> (Wu, 2017) (Uzun, 2019)	Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa <i>media multitasking efficacy</i> berpengaruh signifikan terhadap perilaku <i>cyberslacking</i>.
3.	Mumu, J. R., Connolly, R., Wanke, P., & Azad, M. A. K. (2022). <i>Understanding cyberslacking intention during Covid-19 online classes: An fsQCA analysis.</i> Publisher: Hawaii International Conference on System Sciences Metode: Kualitatif (fsQCA) Sampel: 119 mahasiswa	<i>Cyberslacking</i> (Akbulut, 2017) (Dmoura, 2020) <i>Media multitasking efficacy</i> (Bandura, 2005)	Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa dengan memiliki <i>media multitasking efficacy</i> yang tinggi berpengaruh terhadap terjadinya perilaku <i>cyberslacking</i>.

2.2.2 Pengaruh Technostress Terhadap Cyberslacking

1. Li, X.; Liu, D. (2022)

Penelitian berjudul “*The Influence of Technostress on Cyberslacking of College Students in Technology-Enhanced Learning: Mediating Effects of Deficient Self-Control and Burnout.*” Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh *technostress* terhadap *cyberslacking* mahasiswa. Hasilnya, *technostress* pada mahasiswa berpengaruh positif dan signifikan terhadap *cyberslacking*. Persamaan dengan penelitian terdahulu adalah penggunaan variable *technostress* dan *cyberslacking*. Sedangkan perbedaan terdapat pada variabel lain yang digunakan pada penelitian terdahulu yaitu *deficient self-control* dan *burnout*.

2. Mumu, J. R., Connolly, R., Wanke, P., & Azad, M. A. K. (2022)

Penelitian berjudul “*Understanding cyberslacking intention during Covid-19 online classes: An fsQCA analysis*” menunjukkan lima faktor inti yang mendasari *cyberslacking*. Jalur alternatif telah diidentifikasi berdasarkan gender dan status pendidikan terkini. Temuan penelitian berisi sejumlah kontribusi, menggambarkan topologi yang berbeda niat mahasiswa terhadap *cyberslacking* dan mengidentifikasi faktor penyebab yang mempengaruhi niat *cyberslacking*, serta menggambarkan sentimen mahasiswa mengenai hal ini perilaku. Hasil penelitian tersebut

menunjukkan *technostress* yang rendah justru berpengaruh terhadap perilaku *cyberslacking*. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah penggunaan variable *technostress* dan *cyberslacking*. Perbedaan terdapat pada metode penelitian yang digunakan yang mana penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif sedangkan penelitian ini adalah kuantitatif.

Tabel 2. 2 Review Jurnal Hubungan Pengaruh Technostress Terhadap Cyberslacking

No	Identitas Jurnal	Variabel dan Teori	Hasil
1.	Li, X.; Liu, D. (2022) <i>The Influence of Technostress on Cyberslacking of College Students in Technology-Enhanced Learning: Mediating Effects of Deficient Self-Control and Burnout.</i> Publisher: Int. J. Environ. Res. Public Health Metode: Kuantitatif Sampel: 634 mahasiswa dari 2 universitas di China	<i>Cyberslacking</i> (Akbulut, 2016) (Taneja, 2015) <i>Technostress</i> (Wang, 2020) (Gugercin, 2020)	Hasil dari penelitian ini adalah <i>technostress</i> yang dialami oleh mahasiswa berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>cyberslacking</i>.

Tabel 2. 2 Review Jurnal Hubungan Pengaruh Technostress Terhadap Cyberslacking (Lanjutan)

2.	Mumu, J. R., Connolly, R., Wanke, P., & Azad, M. A. K. (2022). <i>Understanding cyberslacking intention during Covid-19 online classes: An fsQCA analysis.</i> Publisher: Hawaii International Conference on System Sciences Metode: Kualitatif (fsQCA) Sampel: 119 mahasiswa	<i>Cyberslacking</i> (Akbulut, 2017) (Dmoura, 2020) <i>Technostress</i> (Bord, 1984) (Coklar and Sahin, 2011) (Gugercin, 2020)	Hasil dari penelitian ini adalah <i>technostress</i> yang rendah berpengaruh terhadap perilaku <i>cyberslacking</i>.
----	--	--	---

2.2.3 Pengaruh Cyberslacking Terhadap Prestasi Akademik

1. Margaretha Meily, Sherlywati, Yani Monalisa, Ana Mariana, Imelda Junita, Martalena, Dini Iskandar, & Nur (2021)

Penelitian ini berjudul “*Cyberslacking Behavior and Its Relationship with Academic Performance: A Study of Students in Indonesia*” bertujuan untuk meneliti pengaruh *cyberslacking* pada mahasiswa di Indonesia dan hubungannya dengan prestasi akademik. Hasil penelitian tersebut menemukan bahwa *cyberslacking* berpengaruh negatif terhadap prestasi akademik. Dengan begitu, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa

mahasiswa yang melakukan cyberslacking dapat memberikan dampak yang buruk terhadap prestasi akademik. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan terletak pada variabel yang diteliti yaitu *media multi-tasking efficacy*, *cyberslacking*, dan prestasi akademik. Sedangkan perbedaan terletak pada variabel x2 yang digunakan yakni dalam penelitian terdahulu menggunakan *self-regulated learning*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan *technostress*.

2. Setiawan, W.Y. (2019)

Penelitian ini berjudul “*The Impact of Cyber-slacking on Accounting Students' Academic Performance: A Preliminary Study.*” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti pengaruh *cyberslacking* di dalam kelas terhadap prestasi akademik mahasiswa akuntansi. Hasil dari penelitian tersebut yakni *cyberslacking* di dalam kelas tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi akademik mahasiswa akuntansi. Dengan begitu, hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku *cyberslacking* oleh mahasiswa akuntansi di dalam kelas tidak mempengaruhi secara signifikan terhadap prestasi akademik. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah terletak pada variabel yang diteliti yakni *cyberslacking* dan prestasi akademik.

3. Karim, F., & Monir, M. S. (2025)

Penelitian ini berjudul “*Identifying the Factors Affecting Cyberslacking that Influence Academic Performance: The Perspective of Dhaka University Students.*” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan aktivitas cyberslacking mahasiswa Universitas Dhaka selama kelas daring dan untuk mengidentifikasi dampak aktivitas cyberslacking terhadap prestasi akademis mahasiswa Universitas Dhaka secara keseluruhan. Hasil penelitian tersebut adalah meskipun berfokus pada aktivitas luring atau daring lainnya saat mengikuti kelas daring, mahasiswa universitas Bangladesh masih dapat memperoleh nilai akademis yang baik.

Tabel 2. 3 Review Jurnal Hubungan Cyberslacking Terhadap Prestasi Akademik

No	Identitas Jurnal	Variabel dan Teori	Hasil
1.	Margaretha Meily, Sherlywati, Yani Monalisa, Ana Mariana, Imelda Junita, Martalena, Dini Iskandar, & Nur (2021) <i>Cyberslacking Behavior and Its Relationship with Academic Performance: A Study of Students in Indonesia</i> Publisher: European Journal of Educational Research Metode: Kuantitatif	<i>Cyberslacking</i> (Lim, 2002) (Blanchard & Henle, 2008) (Akbulut, 2006) Prestasi Akademik	Hasil dari penelitian ini adalah cyberslacking berpengaruh negatif terhadap prestasi akademik mahasiswa di Indonesia.

	Sampel: 605 mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi negeri dan swasta di Indonesia.		
2.	Setiawan, W. Y. (2019). <i>The Impact of Cyber-slacking on Accounting Students' Academic Performance: A Preliminary Study.</i> Publisher: Review of Integrative Business and Economics Research, 8, 352. Metode: Kuantitatif Sampel: 212 mahasiswa akuntansi kampus swasta di Yogyakarta, Indonesia.	<i>Cyberslacking</i> Fried (2008), Ugrin dan Pearson (2013), Ravizza, Hambrick & Fenn (2014) Prestasi akademik	Hasil dari penelitian ini adalah cyberslacking yang dilakukan di dalam kelas tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi akademik mahasiswa akuntansi .
3.	Karim, F., & Monir, M. S. (2025) <i>Identifying the Factors Affecting Cyberslacking that Influence Academic Performance: The Perspective of Dhaka University Students.</i> Publisher: SSRN Metode: Kuantitatif Sampel: 375 mahasiswa Universitas Dhaka	<i>Cyberslacking</i> Prestasi Akademik	Hasil dari penelitian ini adalah cyberslacking memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap prestasi akademik mahasiswa.

2.2.4 Pengaruh Cyberslacking Memediasi Media Multi-Tasking Efficacy

Terhadap Prestasi Akademik

1. Margaretha Meily, Sherlywati, Yani Monalisa, Ana Mariana, Imelda Junita, Martalena, Dini Iskandar, & Nur (2021)

Penelitian ini berjudul “*Cyberslacking Behavior and Its Relationship with Academic Performance: A Study of Students in Indonesia*” bertujuan untuk meneliti pengaruh *cyberslacking* pada mahasiswa di Indonesia dan hubungannya dengan prestasi akademik yang juga menentukan hubungan dengan *media multitasking efficacy*. Hasil penelitian tersebut menemukan bahwa *media multitasking efficacy* berpengaruh secara tidak langsung terhadap prestasi akademik yang dimediasi oleh *cyberslacking*. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan terletak pada variabel *media multi-tasking efficacy*, *cyberslacking*, dan prestasi akademik. Sedangkan perbedaan terletak pada variable x2 yang digunakan yakni dalam penelitian terdahulu menggunakan *self-regulated learning*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan *technostress*.

Tabel 2. 4 Review Jurnal Hubungan Cyberslacking Memediasi Media Multi-Tasking Efficacy Terhadap Prestasi Akademik

No	Identitas Jurnal	Variabel dan Teori	Hasil
1.	Margaretha Meily, Sherlywati, Yani Monalisa, Ana Mariana, Imelda Junita, Martalena, Dini Iskandar, & Nur (2021) <i>“Cyberslacking Behavior and Its Relationship with Academic Performance: A Study of Students in Indonesia”</i> Publisher: European Journal of Educational Research Metode: Kuantitatif Sampel: 605 mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi negeri dan swasta di Indonesia.	<i>Cyberslacking</i> (Lim, 2002) (Blanchard & Henle, 2008) (Akbulut, 2006) <i>Media Multi-tasking Efficacy</i> (Wu, 2017) Prestasi Akademik (Strenze, 2017)	<i>Media multitasking efficacy</i> berpengaruh secara tidak langsung terhadap prestasi akademik yang dimediasi oleh <i>cyberslacking</i>.

Tabel 2. 5 Rangkuman Teori Penelitian Terdahulu

Variabel	Tokoh	Indikator	Teori Selanjutnya
Media multi-tasking efficacy	Wu (2017)	Facebook, pesan instan, belanja online, penjelajahan web, dan panggilan video atau audio.	Wu (2017)
Technostress	Brod (1984)	<i>technostress</i> merupakan ketidaksesuaian yang diakibatkan oleh ketidakmampuan untuk beradaptasi	Gugercin (2020)
	Tarafdar (2010)	<i>Technostress</i> terjadi ketika penggunaan teknologi informasi dan komunikasi secara konstan serta ketidakmampuan karyawan untuk beradaptasi dalam menghadapi perubahan teknologi informasi dan komunikasi.	
	Gugercin (2020)	Terdapat 3 faktor <i>technostress</i> yaitu <i>Techno overload</i> , <i>techno complexity</i> , dan <i>techno invasion</i> .	
Academic Performance	Mangkunegara (2009)	Hasil kerja secara kualitas dan kuantitas yang dicapai oleh seorang karyawan dalam melaksanakan tugas sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan.	McCoach (2002)
	Wijono (2010)	Secara operasional kinerja karyawan disebut sebagai usaha seseorang untuk mencapai tujuan melalui produktivitas kerja yang dihasilkan secara kuantitas maupun kualitas.	
	Suryani (2020)	Kinerja karyawan oleh para ahli sering disebut juga sebagai prestasi kerja karena kinerja merupakan perilaku nyata yang ditampilkan setiap karyawan sebagai prestasi kerja yang dihasilkannya.	

Tabel 2. 5 Rangkuman Teori Penelitian Terdahulu (Lanjutan)

	McCoach (2002)	Kemampuan akademis seseorang dinilai dengan persepsi diri akademis yang dimilikinya.	
Cyberslacking	Friedman (2000)	cyberloafing selama jam kerja, menggunakan sumber daya perusahaan untuk mengunjungi situs dewasa dan berita, berbelanja, bermain game, rencana liburan, perdagangan saham, chatting, dll. penggunaan internet non-bisnis untuk aktivitas tersebut	Akbulut (2016)
	Lim (2002)	<i>Cyberslacking</i> merupakan tindakan sengaja dalam mengakses hal-hal yang tidak berkaitan dengan pekerjaan dan penggunaan waktu yang tidak produktif.	
	Blanchard & Henle (2008)	<i>Cyberslacking</i> terbagi menjadi 2 yaitu ringan dan serius.	
	Fried (2008)	<i>check emails, surf the net, play games</i>	
	Ugrin and Pearson, (2013)	<i>browse social networking sites</i>	
	Ravizza, Hambrick & Fenn (2014)	<i>read news, watch sports and shop online</i>	
	Akbulut (2016)	Terdapat 5 faktor <i>cyberslacking</i> yaitu <i>sharing, shopping, real time updating, accessing online content</i> , dan <i>gaming/gambling</i> .	

2.3 Hubungan Antar Variabel

2.3.1 Hubungan Media Multi-Tasking Efficacy terhadap Cyberslacking

Penelitian oleh Margaretha *et al.*, (2021) berjudul “*Cyberslacking Behavior and Its Relationship with Academic Performance: A Study of Students in Indonesia*” menemukan bahwa *media multi-tasking efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *cyberslacking*.

Penelitian oleh Simanjutak *et al.*, (2022) berjudul “*Academic Cyberslacking: Why Do Students Engage in Non-Academic Internet Access During Lectures*” menunjukkan bahwa *media multi-tasking self-efficacy* berpengaruh signifikan terhadap *cyberslacking* akademis. Dengan begitu, artinya mahasiswa melakukan *cyberslacking* selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian oleh Mumu *et al.*, (2022) berjudul “*Understanding cyberslacking intention during Covid-19 online classes: An fsQCA analysis*” menunjukkan hasil *media multitasking efficacy* yang tinggi menjadi penyebab yang penting terhadap perilaku *cyberslacking*.

Berdasarkan hubungan antara kedua variable *media multitasking efficacy* terhadap *cyberslacking*, maka dapat disimpulkan dalam hipotesis, yaitu:

H1 : Media multitasking efficacy berpengaruh positif terhadap cyberslacking.

2.3.2 Hubungan Technostress Terhadap Cyberslacking

Penelitian oleh Li *et al.*, (2022) berjudul “*The Influence of Technostress on Cyberslacking of College Students in Technology-Enhanced Learning: Mediating Effects of Deficient Self-Control and Burnout.*” Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh *technostress* terhadap *cyberslacking* mahasiswa. Hasilnya, *technostress* pada mahasiswa berpengaruh positif dan signifikan terhadap *cyberslacking*.

Penelitian oleh Mumu *et al.*, (2022) berjudul “*Understanding cyberslacking intention during Covid-19 online classes: An fsQCA analysis*” menunjukkan hasil *technostress* yang rendah tetap berpengaruh terhadap perilaku *cyberslacking*.

Berdasarkan hubungan antara kedua variabel *technostress* terhadap *cyberslacking*, maka dapat disimpulkan dalam hipotesis, yaitu:

H2 : Technostress berpengaruh positif terhadap cyberslacking

2.3.3 Hubungan Cyberslacking Terhadap Prestasi Akademik

Penelitian oleh Margaretha *et al.*, berjudul “*Cyberslacking Behavior and Its Relationship with Academic Performance: A Study of Students in Indonesia*” hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang melakukan *cyberslacking* dapat memberikan dampak yang buruk terhadap prestasi akademik.

Penelitian oleh Setiawan *et al.*, (2019) ini berjudul “*The Impact of Cyber-slacking on Accounting Students' Academic Performance: A Preliminary Study*”

memiliki hasil dari penelitian tersebut yakni *cyberslacking* di dalam kelas tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi akademik mahasiswa akuntansi.

Berdasarkan hubungan antara kedua variabel *cyberslacking* dan prestasi akademik, maka dapat disimpulkan dalam hipotesis, yaitu:

H3 : Cyberslacking berpengaruh negatif terhadap prestasi akademik.

2.3.4 Hubungan Cyberslacking Memediasi Media Multi-Tasking Efficacy

Terhadap Prestasi Akademik

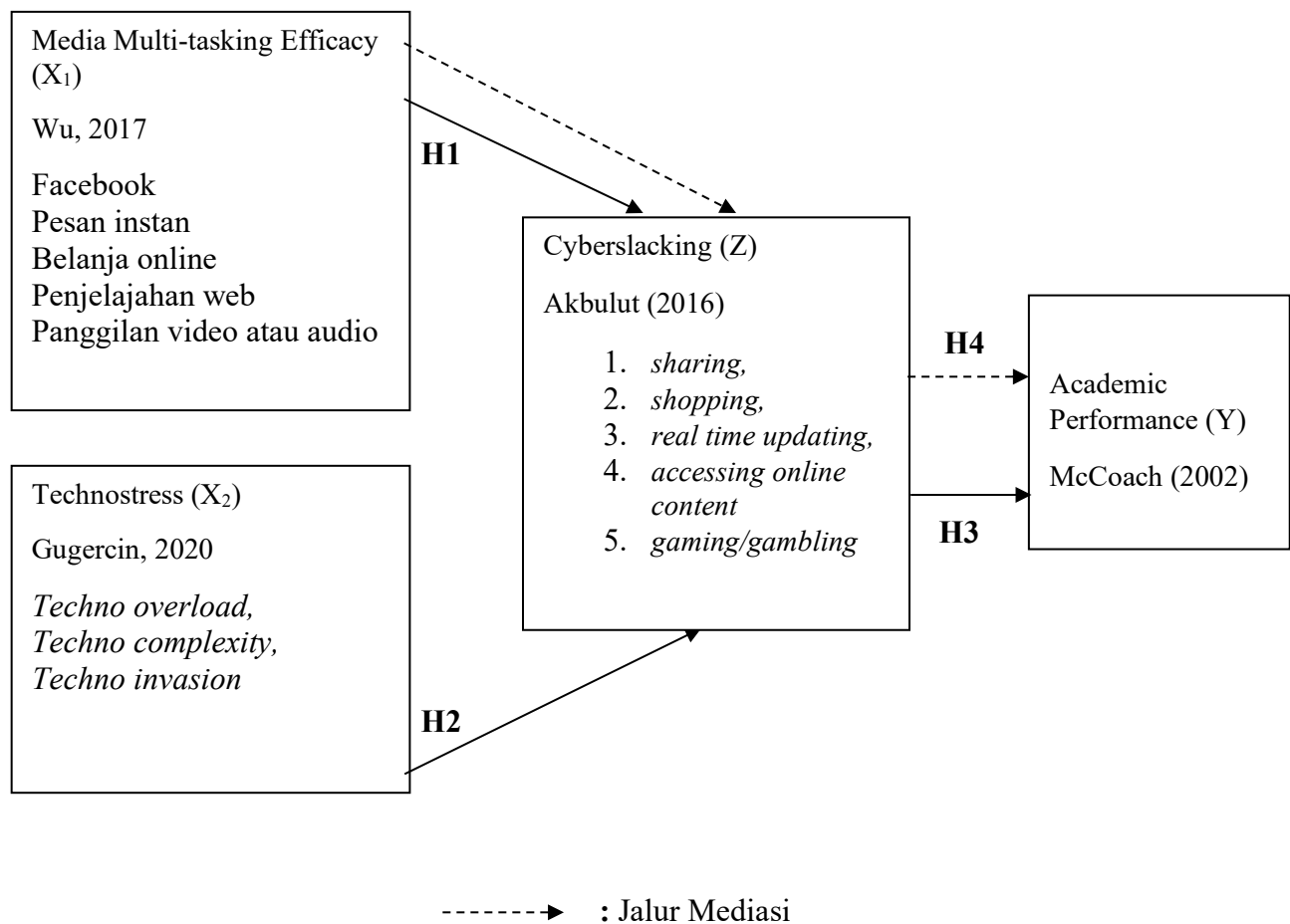
Penelitian oleh Margaretha (2021) berjudul “*Cyberslacking Behavior and Its Relationship with Academic Performance: A Study of Students in Indonesia*”. Hasil penelitian tersebut menemukan bahwa *media multitasking efficacy* berpengaruh secara tidak langsung terhadap prestasi akademik yang dimediasi oleh *cyberslacking*

Berdasarkan hubungan antara ketiga variabel *media multitasking efficacy* terhadap prestasi akademik melalui *cyberslacking*, maka dapat disimpulkan dalam hipotesis, yaitu:

H4 : Media multitasking efficacy berpengaruh secara tidak langsung terhadap prestasi akademik dimediasi cyberslacking.

2.4 Kerangka Penelitian

Penelitian ini terdapat beberapa hubungan antar variabel yaitu *media multitasking efficacy*, *technostress*, *cyberslacking*, dan prestasi akademik. Berdasarkan landasan teori beberapa penelitian terdahulu tersebut maka peneliti dapat membangun model penelitian sebagai berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Creswell (2014), penelitian kuantitatif merupakan sarana untuk menguji teori obyektif dengan memeriksa hubungan antar variabel.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia yang beralamat di Gedung Ace Partadiredja Ring Road Utara, Condongcatur, Sleman.

3.2.1 Profil Perusahaan

Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia (FE UII) yang saat ini FBE UII didirikan oleh Badan Wakaf Universitas Islam Indonesia pada tanggal 5 Juni 1948 dan kemudian dikukuhkan tertanggal 21 Desember 1951. Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia (FE UII) berubah nama menjadi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia (FBE UII) mulai tanggal 1 Januari 2020.

Hingga saat ini, FBE UII memiliki tiga jurusan, yaitu Jurusan Manajemen, Jurusan Akuntansi, dan Jurusan Ilmu Ekonomi. Jurusan Manajemen membawahi Program Studi Manajemen Program Magister (S2), Program Sarjana (S1) untuk

Program Reguler dan International Program (IP), dan Program Diploma (D3). Sedangkan jurusan akuntansi membawahi Program Studi Akuntansi Program Magister (S2), Program Sarjana (S1) untuk Program Reguler dan International Program (IP), dan Program Diploma (D3). Jurusan ilmu ekonomi membawahi 4 Program Studi Ilmu Ekonomi Program Doktor (S3), Program Magister (S2), Program Studi Ekonomi Pembangunan Program Sarjana (S1) untuk Program Reguler dan International Program (IP), dan Program Studi Perbankan & Keuangan Program Diploma (D3).

3.2.2 Visi dan Misi

Visi:

Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII menjadi pusat keunggulan dan terkemuka dalam melaksanakan catur dharma perguruan tinggi dengan mengedepankan komitmen pada kesempurnaan, keberlanjutan, dan risalah Islamiyah.

Misi:

Menyelenggarakan pendidikan tinggi di bidang ilmu manajemen, akuntansi, dan ekonomi bertaraf nasional dan internasional; menghasilkan dan mendiseminasikan penelitian yang berkualitas di bidang ilmu manajemen, akuntansi, dan ekonomi; melaksanakan pengabdian masyarakat yang bermanfaat; dan melaksanakan dakwah Islamiyah.

3.3 Variabel Penelitian

Menurut Creswell (2009) variabel penelitian merupakan ciri atau atribut suatu organisasi yang dapat diukur atau diobservasi. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *media multi-tasking efficacy* (X_1) dan *technostress* (X_2) sebagai variabel independen, prestasi akademik (Y) sebagai variabel dependen, dan *cyberslacking* (Z) variabel mediasi.

3.3.1 Variabel Independen (Eksogen)

Variable independent menurut Creswell (2009) adalah variabel yang mungkin dapat menyebabkan dan mempengaruhi hasil. Variabel independen yang digunakan pada penelitian ini yaitu *media multi-tasking efficacy* (X_1) dan *technostress* (X_2).

3.3.2 Variabel Dependen (Endogen)

Menurut Creswell (2009) variabel dependen merupakan variabel yang tergantung pada variabel independen atau hasil dari pengaruh variabel independen. Variabel dependen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu prestasi akademik (Y).

3.3.3 Variabel Mediasi

Menurut Creswell (2009) variabel mediasi merupakan variabel yang berada di antara variabel independen dan variabel dependen, perannya memediasi

antara pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Variabel mediasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cyberslacking* (Z).

3.4 Definisi Operasional

Menurut Sekaran dan Bougie (2013) definisi operasional merupakan bagian yang mendefinisikan sebuah konsep atau variabel agar dapat diukur secara sistematis dan dilakukan dengan melihat dimensi perilaku, aspek, atau sifat yang ditunjukkan oleh konsep, kemudian aspek tersebut diterjemahkan dalam elemen yang dapat diukur dan diamati sehingga menghasilkan suatu indeks pengukuran konsep.

3.4.1 Media Multitasking Efficacy (X₁)

Media multi-tasking efficacy (MME) berhubungan dengan konsep *self-efficacy*, yang mana menurut Bandura dalam Wu (2017), *self-efficacy* memiliki arti keyakinan diri dalam kemampuan menggunakan media teknologi bersamaan dengan melakukan pekerjaan lain. Pengukuran *media multi-tasking efficacy* pada penelitian ini mengacu pada Wu (2017).

Tabel 3. 1 Indikator Media Multitasking Efficacy

No	Item	Sumber
1.	Saya menggunakan Facebook untuk keperluan non akademik saat belajar	Wu (2017)
2.	Saya mengirim pesan instan ke teman saat belajar	

Tabel 3. 2 Indikator Media Multitasking Efficacy (Lanjutan)

3.	Saya melakukan belanja online saat belajar	
4.	Saya menjelajah web untuk keperluan non akademik saat belajar	
5.	Saya melakukan panggilan video atau audio dengan teman saat belajar	

3.4.2 Technostress (X₂)

Menurut Güğçerçin (2020), *technostress* merupakan kondisi ketika individu memiliki keterampilan dan kemampuan yang kurang memadai dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Pengukuran *technostress* pada penelitian ini mengacu pada Güğçerçin (2020).

Tabel 3. 3 Indikator Technostress

No	Indikator dan Items	Sumber
1. Techno Overload		Güğçerçin (2020)
a.	Saya didorong oleh teknologi untuk bekerja lebih cepat	
b.	Saya didorong oleh teknologi untuk melakukan lebih banyak pekerjaan daripada yang bisa saya tangani	
c.	Saya didorong oleh teknologi untuk bekerja dengan jadwal waktu yang sangat ketat	
d.	Saya didorong untuk mengubah kebiasaan kerja saya untuk beradaptasi dengan teknologi baru	
e.	Saya memiliki beban kerja yang lebih tinggi karena peningkatan kompleksitas teknologi	

Tabel 3. 2 Indikator Technostress (Lanjutan)

No	Indikator dan Items	Sumber
2. Techno Complexity		Gügerçin (2020)
a.	Saya tidak cukup tahu tentang teknologi ini untuk mengerjakan pekerjaan saya dengan memuaskan.	
b.	Saya membutuhkan waktu lama untuk memahami dan menggunakan teknologi baru.	
c.	Saya tidak punya cukup waktu untuk belajar dan meningkatkan keterampilan teknologi saya.	
d.	Saya merasa anggota baru di organisasi ini mengetahui lebih banyak tentang teknologi komputer daripada saya.	
3. Techno Invasion		
a.	Saya menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga saya karena adanya teknologi	
b.	Saya harus berhubungan dengan pekerjaan saya bahkan selama liburan karena adanya teknologi	
c.	Saya harus mengorbankan liburan saya dan waktu akhir pekan untuk terus mengikuti perkembangan terkini teknologi baru.	
d.	Saya merasa kehidupan pribadi saya sedang diserang oleh teknologi ini	
e.	Saya sering merasa terlalu rumit untuk memahami dan menggunakan teknologi baru.	

3.4.3 Cyberslacking (Z)

Akbulut (2016) berpendapat bahwa *cyberslacking* atau *cyberloafing* merupakan perilaku mahasiswa mengakses hal-hal non akademik pada saat perkuliahan. Pengukuran *cyberslacking* mengacu pada Akbulut (2016).

Tabel 3. 4 Indikator Cyberslacking

No	Indikator dan Items	Sumber
1. Sharing		Akbulut (2016)
a.	Saya memeriksa postingan teman saya	
b.	Saya memeriksa profil media sosial teman saya	
c.	Saya berbagi konten di media social	
d.	Saya menyukai postingan yang menarik	
e.	Saya memberikan komentar pada foto yang dibagikan	
f.	Saya memposting pembaruan status di media social	
g.	Saya menandai (tag) teman di foto	
h.	Saya mengobrol dengan teman	
i.	Saya menonton video yang dibagikan	
2. Shopping		
a.	Saya berbelanja online	
b.	Saya mengunjungi situs promo	
c.	Saya mengunjungi situs belanja online	
d.	Saya mengunjungi situs lelang	
e.	Saya menggunakan layanan perbankan online	
f.	Saya mengunjungi toko online produk bekas	
g.	Saya memeriksa iklan pekerjaan	
3. Real Time Updating		
a.	Saya me-retweet postingan yang saya suka	
b.	Saya memfavoritkan postingan yang saya suka	
c.	Saya memposting tweet	
d.	Saya membaca tweet	

Tabel 3. 3 Indikator Cyberslacking (Lanjutan)

No	Indikator dan Items	Sumber
e.	Saya memberikan komentar pada topik yang sedang tren	Akbulut (2016)
4. Accessing Online Content		
a.	Saya mengunduh music	
b.	Saya menonton video online	
c.	Saya mendengarkan music online	
d.	Saya mengunduh video	
e.	Saya mengunduh aplikasi yang saya perlukan	
5. Gaming/gambling		
a.	Saya mengunjungi situs taruhan	
b.	Saya bertaruh online	
c.	Saya memeriksa situs olahraga online	
d.	Saya bermain game online	

3.4.4 Prestasi Akademik (Y)

McCoach (2002) dalam penelitiannya menggunakan persepsi diri akademis siswa (*academic self perception*) dan nilai mata kuliah untuk mengevaluasi prestasi akademik. Persepsi diri akademis adalah evaluasi terhadap kemampuan akademis yang dirasakan seseorang.

Tabel 3. 5 Indikator Prestasi Akademik

No	Item	Sumber
1.	Saya percaya diri dengan kemampuan skolastik yang saya miliki	McCoach (2002)
2.	Saya berprestasi di sekolah	
3.	Saya dapat mempelajari konsep yang baru dengan mudah	
4.	Saya berhasil	
5.	Saya percaya diri dengan kemampuan saya di sekolah	

3.5 Populasi dan Sampel

3.5.1 Populasi

Menurut Creswell (2008), populasi merupakan sekelompok individu yang memiliki karakteristik yang relative serupa atau identik. Populasi yang peneliti gunakan sebagai objek penelitian yaitu 1.544 mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.

3.5.2 Sampel Penelitian

Menurut Sekaran dan Bougie (2013) sampel adalah Sebagian atau sub kelompok dari populasi yang dipilih peneliti dan diharapkan dapat mewakili populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus Roscoe (1975), yang mana jumlah ukuran sampel minimal adalah sebesar 5 x total pertanyaan kuesioner. Hasilnya, sampel penelitian yang digunakan

sebanyak 270 mahasiswa di Program Studi Manajemen Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.

3.6 Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Jenis Data

1. Data Primer

Data primer adalah data yang berasal dari pihak pertama yang memiliki sebuah data. Menurut Sekaran dan Bougie (2009) data primer merupakan data yang mengacu pada informasi yang diperoleh langsung dari pihak pertama oleh peneliti berkaitan dengan variabel untuk dianalisis guna menemukan masalah atau solusi dalam penelitian. Data primer yang diambil dalam penelitian ini melalui kuesioner yang akan disebar kepada responden dengan kriteria tertentu untuk mendapatkan data secara langsung mengenai *media multitasking efficacy*, *technostress*, *cyberslacking*, dan prestasi akademik.

2. Data Sekunder

Data sekunder mengacu pada informasi atau data yang sudah dikumpulkan dari sumber yang telah ada, seperti melalui catatan atau dokumentasi perusahaan, publikasi pemerintahan, analisis industri oleh media, situs web, internet, dan lain-lain (Uma Sekaran, 2011). Data sekunder yang diambil dalam penelitian ini diambil melalui data atau teori serta penelitian yang sebelumnya sudah ada.

3.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian yang akan dilakukan, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan media kuesioner. Menurut Sekaran dan Bougie (2013), kuesioner merupakan metode pengumpulan data dengan daftar pertanyaan tertulis yang sudah dirumuskan dan responden memilih jawaban sesuai dengan pilihan. Jawaban tersebut ditentukan skornya dengan menggunakan skala *Likert*. Menurut Sekaran dan Bougie (2013) *Likert* adalah skala yang menunjukkan seberapa kuat seseorang setuju dengan suatu pernyataan. Penjabaran skala *Likert* sebagai berikut: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Tidak Setuju Tidak Juga Tidak Setuju, 4 = Setuju, 5 = Sangat Setuju.

3.7 Uji Instrumen Penelitian

3.7.1 Uji Validitas Data

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui seberapa valid kuesioner yang digunakan dalam penelitian. Menurut Ghazali (2018) validitas dapat mengukur apakah dalam pertanyaan angket atau kuesioner yang sudah dibuat dapat mengukur apa yang hendak kita ukur. Dengan ini, pengujian validitas akan memberikan gambaran yang jelas mengenai subjek yang diukur sehingga berfungsi sebagai data yang akurat. Sedangkan menurut Sekaran dan Bougie (2013) uji validitas adalah sebuah pengujian seberapa baik instrument yang telah

dikembangkan guna mengukur konsep tertentu. Menurut Sekaran dan Bougie (2013) terdapat tiga cara dalam mengukur validitas, yaitu:

1. Analisis korelasional, menentukan validitas konkuren dan prediktif atau validitas konvergen dan diskriminan.
2. Analisis faktor menggunakan teknik multivariate yang mengonfirmasi dimensi konseptual yang telah didefinisikan secara operasional, serta menunjukkan item mana yang paling sesuai untuk setiap dimensi.
3. Melakukan matriks multitrait dengan korelasi multi-metode yang berasal dari mengukur konsep yang berbeda metode serta berbeda wujud.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Menurut Sekaran dan Bougie (2013), uji reliabilitas adalah uji bagaimana instrumen pengukuran secara konsisten mengukur apapun. Menurut Ghazali (2018), hasil reliabilitas yang tinggi dapat memberikan keyakinan bahwa indikator konsisten dalam pengukurannya. Kuesioner dinyatakan reliabel apabila digunakan secara berulang-ulang kepada kelompok yang sama dengan menghasilkan data yang sama pula karena jawaban-jawaban seseorang tersebut konsisten.

3.7.3 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan alat statistic yang digunakan dengan menggambarkan data yang sudah ada dan dikumpulkan untuk membuat suatu

kesimpulan. Menurut Ghozali (2016), analisis deskriptif adalah analisis yang digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik penelitian, responden, serta data yang dikumpulkan dari penelitian yang akan diteliti.

3.7.4 Analisis Structural Equation Model (SEM)

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan atau *Structural Equation Modeling* (SEM) menggunakan aplikasi software *Partial Least Square* (PLS). Menurut Ghozali dalam Haryono (2017) model SEM adalah generasi kedua teknik analisis multivariat yang memungkinkan peneliti menguji hubungan antar variabel yang kompleks baik recursive maupun non recursive untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai keseluruhan model.

3.7.5 Partial Least Square (PLS)

Analisis *Partial Least Square* (PLS) merupakan teknik statistika multivariat yang melakukan perbandingan antara variabel dependen berganda dan variabel independen berganda. Menurut Ghozali dan Latan (2015) dalam analisis PLS biasanya menggunakan dua sub model yaitu model pengukuran (*outer model*) untuk menguji validitas dan reliabilitas dan model struktural (*inner model*) untuk uji kausalitas atau pengujian hipotesis untuk uji model prediksi. Metode analisis PLS ini memiliki keunggulan dalam menguji teori yang lemah dan memberikan hasil untuk mengkonfirmasi teori tersebut jika digunakan.

3.7.6 Evaluasi Model Pengukuran (*Outer Model*)

Model pengukuran outer model digunakan untuk menguji dan menilai validitas konstruk dan reliabilitas instrumen melalui proses iterasi algoritma dan parameter model pengukuran seperti:

a. *Convergent Validity*

Menurut Ghazali dan Latan (2015) Validitas konvergen merupakan pengukuran dengan model reflektif indikator yang dinilai berdasarkan korelasi antara item atau *component score* dengan *construct score* yang dihitung dengan PLS. Ukuran reflektif tersebut akan dikatakan tinggi jika korelasinya $>0,7$ dengan konstruk yang ingin diukur. Namun pada penelitian tahap awal pengembangan skala pengukuran nilai loading 0,5 sampai 0,6 dianggap cukup untuk menjelaskan variasi yang ada dalam indikator.

b. *Discriminant Validity*

Menurut Ghazali (2014) validitas diskriminan merupakan pengukuran dengan membandingkan nilai *square root of average variance extracted* (AVE) setiap konstruk dengan korelasi antar konstruk dalam model. Jika nilai akar AVE setiap konstruk lebih besar dibandingkan nilai korelasi antar konstruk dengan konstruk lainnya dalam model, maka dikatakan nilai validitas diskriminan ini baik.

c. *Composite Reliability*

Composite reliability mengukur nilai sebenarnya reliabilitas suatu konstruk dan lebih baik dalam mengestimasi konsistensi internal suatu konstruk.

Cronbach alpha mengukur batas bawah nilai reliabilitas suatu konstruk. *Rule of thumb* nilai *alpha* atau *composite reliability* harus lebih besar dari 0,7 meskipun nilai 0,6 masih dapat diterima.

3.8 Evaluasi Model Struktural (*Inner Model*)

Menurut Ghazali dan Lathan (2015) Model struktural menjelaskan korelasi antara variabel laten berdasarkan pada teori substantif. Model ini dinilai dengan menggunakan R-square untuk konstruk dependen, nilai koefisien path atau t-values tiap path untuk diuji signifikansi konstraknya dalam model struktural (inner model).

a. R-Square (R^2)

Evaluasi model struktural diawali dengan melihat R-Square pada setiap nilai variabel eksogen sebagai kekuatan prediksi dari model struktural. Perubahan nilai R-Square (R^2) dapat digunakan untuk menjelaskan pengaruh laten eksogen tertentu terhadap variabel endogen. Kriteria nilai R^2 terdiri dari tiga klasifikasi, yaitu nilai R-squares 0.67, 0.33, 0.16 yang menunjukkan model kuat, sedang dan lemah (Ghozali dan Latan, 2015).

b. Q^2 Predictive Relevance

Menurut Ghazali dan Latan (2015), evaluasi model PLS Q^2 Predictive Relevance atau *predictive sample reuse* untuk merepresentasikan *cross validation* dan fungsi *fitting* dengan prediksi dari *observed variabel* dan

estimasi parameter konstruk. Nilai $Q^2 > 0$ menunjukkan bahwa model mempunyai *predictive relevance*, sedangkan nilai $Q^2 < 0$ menunjukkan sebaliknya Q^2 menghitung seberapa baik nilai observasi dihasilkan oleh model dan juga estimasi parameternya.

c. *Bootstrapping (Uji Hipotesis)*

Menurut Ghazali dan Latan (2015), *bootstrapping* atau uji hipotesis digunakan untuk melihat signifikansi pengaruh antar variabel dengan menggunakan seluruh sampel asli untuk melakukan resampling. Pada 69 metode resampling bootstrapping nilai signifikansi yang digunakan (*two-tailed*) t-value 1,65 dengan *significance level* = 10%, 1,96 (*significance level* = 5%), dan 2,58 dengan *significance level* = 1%.

d. Analisis SEM dengan Efek Mediasi

Menurut Baron dan Kenny (dalam Ghazali dan Latan 2015) mengembangkan prosedur pengujian efek mediasi pada analisis PLS dengan tahapan sebagai berikut:

1. Model pertama menguji pengaruh variabel eksogen terhadap variabel endogen dan harus signifikan pada t-statistik >1,96.
2. Model kedua menguji pengaruh variabel eksogen terhadap variabel mediasi dan harus signifikan pada t-statistik >1,96.
3. Model ketiga menguji secara simultan pengaruh variabel eksogen dan mediasi terhadap variabel endogen.

Pada pengujian tahap akhir jika pengaruh variabel eksogen terhadap endogen tidak signifikan sedangkan pengaruh variabel mediasi terhadap variabel

endogen signifikan pada t-statistik $>1,96$ maka variabel mediasi terbukti memediasi pengaruh variabel eksogen terhadap variabel endogen.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Deskriptif

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai responden yang dituju oleh peneliti. Data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner penelitian dapat dibedakan berdasarkan beberapa karakteristik responden. Berikut tingkat pengembalian kuesioner dapat dilihat pada Tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Pengembalian Kuesioner

Kriteria	Jumlah	Presentase
Jumlah kuesioner yang disebar	280	100%
Jumlah kuesioner yang dapat diolah	270	96.43%

Sumber: Data primer diolah, tahun 2025

4.1.1 Analisis Deskriptif Responden

Berdasarkan data yang sudah diperoleh, dapat diketahui bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, peminatan, tahun angkatan, dan IPK terakhir sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Analisis Deskriptif Responden

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
1.	Laki-laki	122	45.19
2.	Perempuan	148	54.81
Jumlah		270	100
No	Peminatan	Frekuensi	Presentase
1.	Manajemen Keuangan	22	8.14

Tabel 4. 2 Analisis Deskriptif Responden (Lanjutan)

No	Peminatan	Frekuensi	Presentase
2.	Manajemen SDM	34	12.60
3.	Manajemen Pemasaran	40	14.82
4.	Manajemen Operasi	19	7.04
5.	Belum Ambil	155	57.40
Jumlah		270	100
No	Tahun Angkatan	Frekuensi	Presentase
1.	2019	5	1.85
2.	2020	5	1.85
3.	2021	52	19.26
4.	2022	38	14.08
5.	2023	170	62.96
Jumlah		270	100
No	IPK Terakhir	Frekuensi	Presentase
1.	<2.00	1	0.38
2.	2.00-3.00	30	11.11
3.	>3.00	239	88.51
Jumlah		270	100

Sumber: Data primer diolah, tahun 2024

Berdasarkan Tabel 4.2 karakteristik responden, maka dapat disimpulkan bahwa kelompok responden berdasarkan jenis kelamin di dominasi oleh perempuan. Selanjutnya, pada kelompok usia tahun angkatan di dominasi oleh angkatan 2023 yang mana berhubungan dengan kelompok peminatan yang didominasi dengan belum mengambil peminatan. Pada kelompok responden IPK terakhir di dominasi oleh mahasiswa dengan IPK diatas 3.00.

4.1.2 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Pada analisis deskriptif variabel penelitian digunakan untuk mengetahui skor dari masing-masing pertanyaan tiap variabel yang digunakan dalam penelitian dengan menunjukkan rata-rata dari variabel tersebut. Nilai rata-rata yang diperoleh untuk melihat persepsi responden mengenai unsur-unsur variable. Nilai minimum dan maksimum akan diperoleh interval penilaian dengan kriteria sebagai berikut:

$$\text{Skor minimum} = 1$$

$$\text{Skor maksimum} = 5$$

$$\text{Interval} = \frac{\text{Nilai maksimum} - \text{Nilai minimum}}{\text{Jumlah kelas}}$$

$$\text{Interval} = \frac{5-1}{5} = 0,80$$

Sehingga diperoleh interval penilaian untuk masing-masing variabel pada Table 4.3 berikut:

Tabel 4. 3 Skala Distribusi Berdasarkan Interval

Skala Interval	Kategori
1.00 – 1.80	Sangat Rendah
1.81 – 2.60	Rendah
2.61 – 3.40	Sedang
3.41 – 4.20	Tinggi
4.21 – 5.00	Sangat Tinggi

1. Hasil Deskripsi Variabel Eksogen: *Media Multitasking Efficacy* (X²)

Hasil penilaian responden terhadap variabel *media multitasking efficacy* dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Variabel Media Multitasking Efficacy (X₁)

No	Item	Mean	Kategori
MME 1	Saya menggunakan Facebook untuk keperluan non akademik saat belajar	2.12	Rendah
MME 2	Saya mengirim pesan instan ke teman saat belajar	3.26	Sedang
MME 3	Saya melakukan belanja online saat belajar	2.36	Rendah
MME 4	Saya menjelajah web untuk keperluan non akademik saat belajar	2.94	Sedang
MME 5	Saya melakukan panggilan video atau audio dengan teman saat belajar	1.83	Rendah
Rata-rata		2.50	Rendah

Sumber: Data primer diolah, tahun 2025

Berdasarkan Tabel 4.4 terlihat bahwa responden menilai variabel *media multitasking efficacy* rata-rata sebesar 2.50 yang termasuk dalam kategori rendah. Item dengan nilai tertinggi yaitu MME2 “Saya mengirim pesan instan ke teman saat belajar” pada angka 3.26 dengan kategori sedang. Sedangkan nilai terendah ditunjukkan pada item MME5 “Saya melakukan panggilan video atau audio dengan teman saat belajar” dengan angka 1.83 termasuk dalam kategori rendah.

2. Hasil Deskripsi Variabel Eksogen: *Technostress* (X₂)

Hasil penilaian responden terhadap variabel *technostress* dapat dilihat pada Tabel 4.5:

Tabel 4. 5 Variabel Technostress (X₂)

No	Item	Mean	Kategori
TO1	Saya didorong oleh teknologi untuk bekerja lebih cepat	4.22	Sangat tinggi
TO2	Saya didorong oleh teknologi untuk melakukan lebih banyak pekerjaan daripada yang bisa saya tangani	3.09	Sedang
TO3	Saya didorong oleh teknologi untuk bekerja dengan jadwal waktu yang sangat ketat	3.69	Tinggi
TO4	Saya didorong untuk mengubah kebiasaan kerja saya untuk beradaptasi dengan teknologi baru	4.05	Tinggi
TO5	Saya memiliki beban kerja yang lebih tinggi karena peningkatan kompleksitas teknologi	3.34	Sedang
TC1	Saya tidak cukup tahu tentang teknologi ini untuk mengerjakan pekerjaan saya dengan memuaskan.	2.81	Sedang
TC2	Saya membutuhkan waktu lama untuk memahami dan menggunakan teknologi baru.	2.70	Sedang
TC3	Saya tidak punya cukup waktu untuk belajar dan meningkatkan keterampilan teknologi saya.	2.44	Rendah
TC4	Saya merasa anggota baru di organisasi ini mengetahui lebih banyak tentang teknologi komputer daripada saya.	3.25	Sedang
TC5	Saya sering merasa terlalu rumit untuk memahami dan menggunakan teknologi baru.	2.70	Sedang
TI1	Saya menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga saya karena adanya teknologi	2.83	Sedang
TI2	Saya harus berhubungan dengan pekerjaan saya bahkan selama liburan karena adanya teknologi	3.39	Sedang
TI3	Saya harus mengorbankan liburan saya dan waktu akhir pekan untuk terus mengikuti perkembangan terkini teknologi baru.	2.71	Sedang

Tabel 4. 5 Variabel Technostress (X₂) (Lanjutan)

TI4	Saya merasa kehidupan pribadi saya sedang diserang oleh teknologi ini	3.03	Sedang
Rata-rata		3.22	Sedang

Sumber: Data primer diolah, tahun 2025

Dari hasil Tabel 4.5 dapat dilihat bahwa responden menilai variabel technostress dengan nilai rata-rata total 3.22. Nilai tertinggi ditunjukkan pada item dengan kode TO1 yaitu “Saya didorong oleh teknologi untuk bekerja lebih cepat” pada angka 4.22 dengan kategori sangat tinggi. Sedangkan nilai terendah terdapat pada item TC3 yaitu “Saya tidak punya cukup waktu untuk belajar dan meningkatkan keterampilan teknologi saya” pada angka 2.44 dengan kategori rendah.

3. Hasil Deskripsi Variabel Mediasi: *Cyberslacking* (Z)

Hasil penilaian responden terhadap variabel *cyberslacking* dapat dilihat pada Tabel 4.6:

Tabel 4. 6 Variabel Cyberslacking (Z)

No	Item	Mean	Kategori
SHR1	Saya memeriksa postingan teman saya	2.70	Sedang
SHR2	Saya memeriksa profil media sosial teman saya	2.84	Sedang
SHR3	Saya berbagi konten di media social	2.28	Rendah
SHR4	Saya menyukai postingan yang menarik	1.68	Sangat rendah
SHR5	Saya memberikan komentar pada foto yang dibagikan	3.13	Sedang
SHR6	Saya memposting pembaruan status di media social	2.59	Sedang

Tabel 4. 6 Variabel *Cyberslacking* (Z) (Lanjutan)

SHR7	Saya menandai (tag) teman di foto	2.43	Rendah
SHR8	Saya mengobrol dengan teman	1.68	Sangat rendah
SHR9	Saya menonton video yang dibagikan	1.91	Rendah
SHO1	Saya berbelanja online	1.86	Rendah
SHO2	Saya mengunjungi situs promo	2.44	Rendah
SHO3	Saya mengunjungi situs belanja online	1.87	Rendah
SHO4	Saya mengunjungi situs Lelang	3.58	Tinggi
SHO5	Saya menggunakan layanan perbankan online	2.01	Rendah
SHO6	Saya mengunjungi toko online produk bekas	3.11	Sedang
SHO7	Saya memeriksa iklan pekerjaan	3.24	Sedang
RTU1	Saya me-retweet postingan yang saya suka	2.66	Sedang
RTU2	Saya memfavoritkan postingan yang saya suka	2.13	Rendah
RTU3	Saya memposting tweet	3.17	Sedang
RTU4	Saya membaca tweet	2.72	Sedang
RTU5	Saya memberikan komentar pada topik yang sedang tren	3.39	Rendah
AOC1	Saya mengunduh music	2.78	Netral
AOC2	Saya menonton video online	1.93	Rendah
AOC3	Saya mendengarkan music online	1.77	Sangat rendah
AOC4	Saya mengunduh video	2.79	Sedang
AOC5	Saya mengunduh aplikasi yang saya perlukan	1.73	Sangat rendah
GAM1	Saya mengunjungi situs taruhan	4.51	Sangat tinggi
GAM2	Saya bertaruh online	4.55	Sangat tinggi

Tabel 4. 6 Variabel *Cyberslacking* (Z) (Lanjutan)

No	Item	Mean	Kategori
GAM3	Saya memeriksa situs olahraga online	3.42	Tinggi
GAM4	Saya bermain game online	2.64	Sedang
Rata-rata		2.65	Sedang

Sumber: Data primer diolah, tahun 2025

Berdasarkan tabel 4.6 dapat dilihat bahwa responden menilai variabel *cyberslacking* dengan nilai rata-rata 2.65. Nilai tertinggi ditunjukkan pada item GAM2 “Saya bertaruh online” dengan nilai 4.55 termasuk kategori sangat tinggi. Sedangkan nilai terendah terdapat pada item SHR4 “Saya menyukai postingan yang menarik” dengan nilai 1.68 termasuk dalam kategori sangat rendah.

4. Hasil Deskripsi Variabel Endogen: *Academic Performance* (Y)

Tabel 4. 7 Variabel *Academic Performance* (Y)

No	Item	Mean	Kategori
PA1	Saya percaya diri dengan kemampuan skolastik yang saya miliki	3.70	Tinggi
PA2	Saya berprestasi di sekolah	3.20	Sedang
PA3	Saya dapat mempelajari konsep yang baru dengan mudah	3.60	Tinggi
PA4	Saya berhasil	3.94	Tinggi
PA5	Saya percaya diri dengan kemampuan saya di sekolah	3.90	Tinggi
Rata-Rata		3.66	Tinggi

Sumber: Data primer diolah, tahun 2025

Berdasarkan tabel 4.7 dapat dilihat bahwa responden menilai variabel *academic performance* dengan nilai 3.66. Nilai tertinggi ditunjukkan pada item

4.2 Pengujian Model Pengukuran (*Outer Model*)

Sumber: Data primer diolah, tahun 2025

4.2.1 Uji Validitas

Menurut Sekaran dan Bougie (2013) uji validitas adalah sebuah pengujian seberapa baik instrument yang telah dikembangkan guna mengukur konsep tertentu. Uji validitas dilakukan dengan dua cara yakni validitas konvergen (*convergent validity*) dan validitas diskriminan (*discriminant validity*).

1. *Convergent Validity*

Convergent validity digunakan untuk menguji derajat kesesuaian antara hasil pengukuran dengan konsep teoritis dari sebuah variabel. Ukuran reflektif akan dikatakan tinggi atau reliabel jika korelasinya $>0,7$ dengan konstruk yang ingin diukur. Namun pada penelitian tahap awal pengembangan skala pengukuran nilai loading 0,5 sampai 0,6 dianggap cukup untuk menjelaskan variasi yang ada dalam indikator.

Tabel 4. 8 Nilai Loading Factor Media Multitasking Efficacy

Variabel	Item	<i>Loading Factors</i>	Keterangan
<i>Media multitasking efficacy</i>	MME1	0.556	Valid
	MME2	0.720	Valid
	MME3	0.831	Valid
	MME4	0.819	Valid
	MME5	0.702	Valid

Sumber: Data primer diolah, tahun 2025

Berdasarkan Tabel 4.8, nilai *loading factor* variabel *media multitasking efficacy* menunjukkan nilai diatas 0.5. Maka dari itu tidak ada item dari variabel *media multitasking efficacy* yang dieliminasi dari model penelitian.

Tabel 4. 9 Nilai Loading Factor Technostress

Variabel	Item	<i>Loading Factors</i>	Keterangan
<i>Technostress</i>	TO1	0.712	Valid
	TO2	0.769	Valid
	TO3	0.795	Valid
	TO4	0.797	Valid
	TO5	0.670	Valid
	TC1	0.797	Valid
	TC2	0.828	Valid
	TC3	0.741	Valid
	TC4	0.694	Valid
	TC5	0.872	Valid
	TI1	0.719	Valid
	TI2	0.742	Valid
	TI3	0.763	Valid
	TI4	0.756	Valid

Sumber: Data primer diolah, tahun 2025

Berdasarkan Tabel 4.9, nilai *loading factor* 14 item variabel *technostress* menunjukkan 3 nilai yang dihasilkan kurang dari 0,5. Maka dari itu item variabel dengan kode TO1, TO4, dan TC4 di eliminasi dari model penelitian.

Tabel 4. 10 Nilai Loading Factor Cyberslacking

Variabel	Item	Loading Factors	Keterangan
<i>Cyberslacking</i>	SHR1	0.709	Valid
	SHR2	0.642	Valid
	SHR3	0.764	Valid
	SHR4	0.763	Valid
	SHR5	0.620	Valid
	SHR6	0.773	Valid
	SHR7	0.735	Valid
	SHR8	0.754	Valid
	SHR9	0.783	Valid
	SHO1	0.872	Valid
	SHO2	0.707	Valid
	SHO3	0.872	Valid
	SHO4	0.453	Tidak Valid
	SHO5	0.698	Valid
	SHO6	0.509	Valid
	SHO7	0.439	Tidak Valid
	RTU1	0.830	Valid
	RTU2	0.668	Valid
	RTU3	0.849	Valid
	RTU4	0.785	Valid
	RTU5	0.709	Valid
	AOC1	0.695	Valid

Tabel 4. 10 Nilai Loading Factor *Cyberslacking* (Lanjutan)

Variabel	Item	<i>Loading Factors</i>	Keterangan
<i>Cyberslacking</i>	AOC2	0.882	Valid
	AOC3	0.878	Valid
	AOC4	0.693	Valid
	AOC5	0.818	Valid
	GAM1	0.613	Valid
	GAM2	0.626	Valid
	GAM3	0.745	Valid
	GAM4	0.666	Valid

Sumber: Data primer diolah, tahun 2025

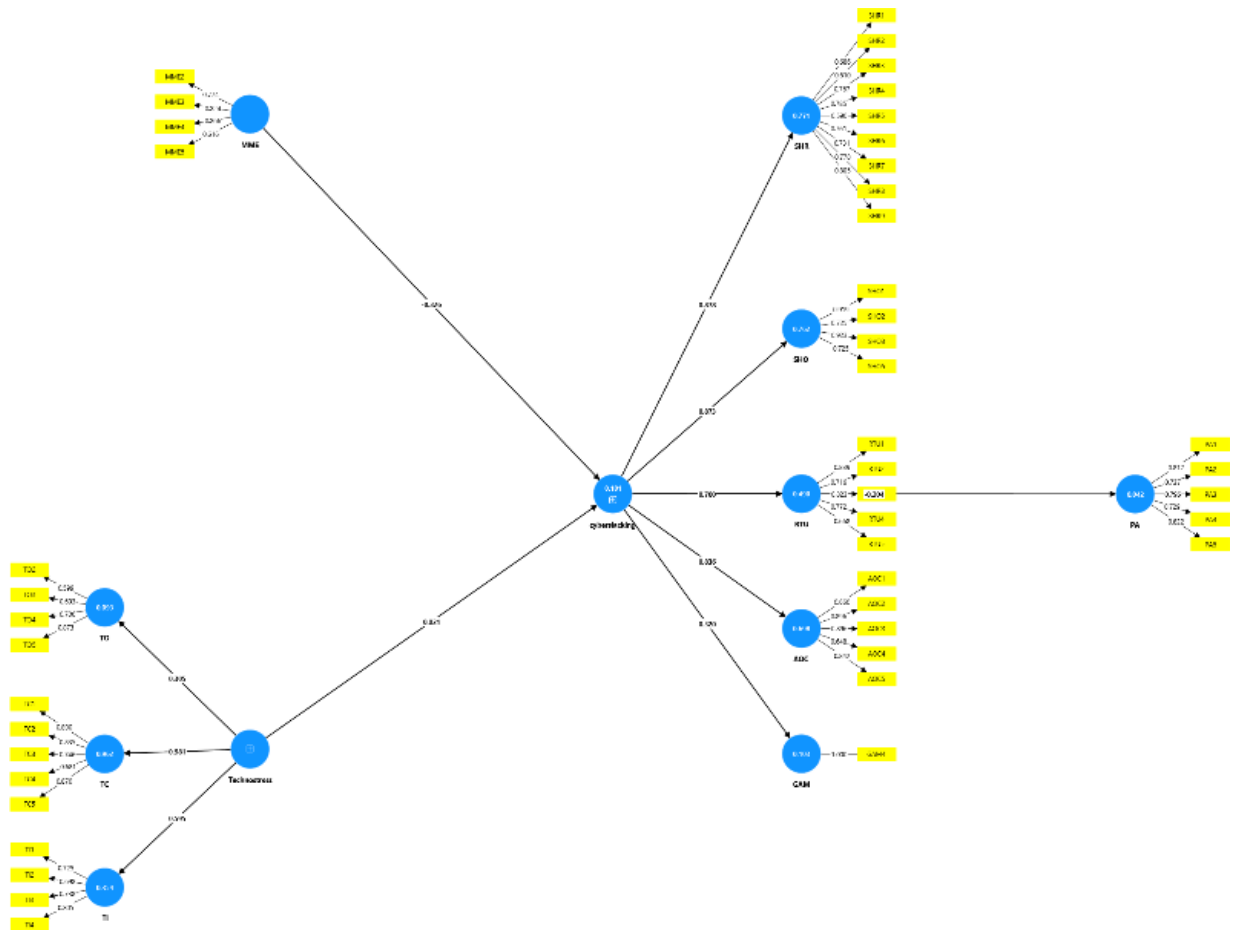
Berdasarkan Tabel 4.10, nilai *loading factor* 2 dari 30 item variabel *cyberslacking* yaitu SHO4 dan SHO7 menunjukkan hasil nilai kurang dari 0,5 sedangkan 28 item lainnya lebih dari 0,5. Maka dari itu, untuk variabel *cyberslacking* dengan kode item SHO4 dan SHO7 dieliminasi dari model penelitian.

Tabel 4. 11 Nilai Loading Factor Academic Performance

Variabel	Item	<i>Loading Factors</i>	Keterangan
<i>Performance Academic</i>	PA1	0.826	Valid
	PA2	0.764	Valid
	PA3	0.815	Valid
	PA4	0.693	Valid
	PA5	0.786	Valid

Sumber: Data primer diolah, tahun 2025

Berdasarkan Tabel 4.11, nilai *loading factor* seluruh item variabel *performance academic* menunjukkan hasil nilai diatas 0,5 sehingga tidak ada item yang dieliminasi dari model penelitian.



Gambar 4. 2 Model Path yang memenuhi *Convergent Validity*

Sumber: Data primer diolah, tahun 2025

2. *Discriminant Validity*

Discriminant validity merupakan pengukuran dengan membandingkan nilai akar dari *average variance extracted* (AVE) setiap konstruk dengan korelasi antar konstruk dalam model. Metode yang dapat digunakan untuk pengujian validitas adalah dengan metode Fornell Larcker (Hair et al., 2014). Jika nilai akar 2 setiap konstruk lebih besar dibandingkan nilai korelasi antar konstruk dengan konstruk lainnya dalam model, maka dikatakan nilai validitas diskriminan ini baik.

Tabel 4. 12 Fornell-larcker Criterion

	<i>Cyberslacking</i>	<i>Media Multitasking Efficacy</i>	<i>Performance Academic</i>	<i>Technostress</i>
<i>Cyberslacking</i>	0.716			
<i>Media Multitasking Efficacy</i>	-0.317	0.776		
<i>Performance Academic</i>	-0.204	0.192	0.781	
<i>Technostress</i>	-0.113	0.411	-0.160	0.743

Sumber: Data primer diolah, tahun 2025

Berdasarkan pada Tabel 4.12, diketahui bahwa nilai AVE pada seluruh variabel yang digunakan dalam penelitian ini bernilai lebih tinggi dibandingkan dengan nilai korelasi antar konstruk.

3. *Composite Reliability*

Composite reliability mengukur nilai sebenarnya reliabilitas suatu konstruk dan lebih baik dalam mengestimasi konsistensi internal suatu konstruk dengan mengukur batas bawah nilai reliabilitas suatu konstruk. Menurut Ghazali (2014) variabel dapat dikatakan reliabel jika nilai Composite Reliability >0,7 dan cronbach's alpha lebih dari 0.6 maka dikatakan reliabel (Hair et al, 2014).

Tabel 4. 13 Composite Reliability dan Cronbach's Alpha

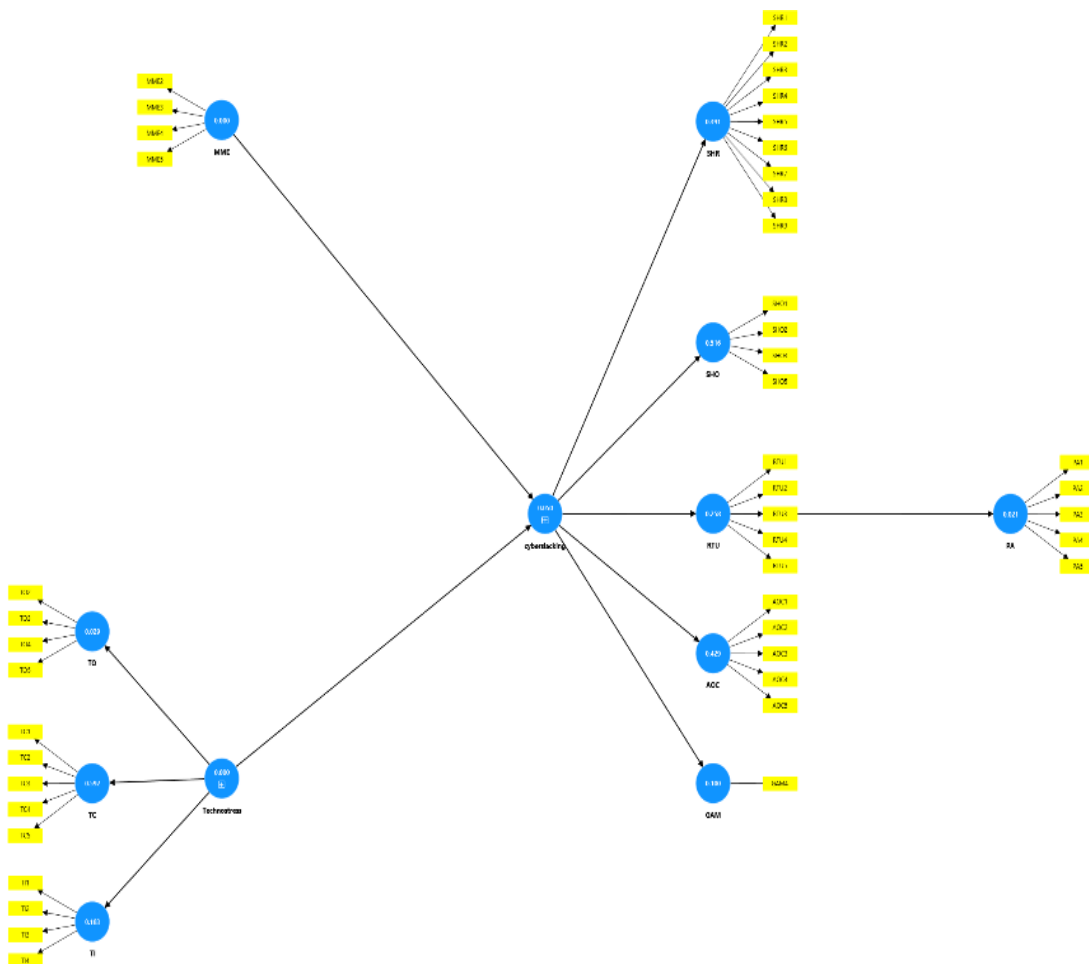
	Cronbach's Alpha	Composite Reliability (rho_a)	Composite Reliability (rho_c)	Average Variance Extracted (AVE)
<i>Cyber-slacking</i>	0.930	0.935	0.940	0.513
<i>Media Multitasking Efficacy</i>	0.786	0.828	0.856	0.602
<i>Performance Academic</i>	0.846	0.882	0.887	0.611
<i>Technostress</i>	0.832	0.840	0.879	0.552

Sumber: Data primer diolah, tahun 2025

Berdasarkan tabel 4.13, nilai *composite reliability* memiliki nilai lebih dari 0.7 dan *Cronbach's alpha* lebih dari 0.6. artinya, seluruh variabel dapat dikatakan reliabel dan valid yang selanjutnya dapat dilanjutkan untuk menguji model structural.

4.3 Pengujian Model Pengukuran (*Inner Model*)

Menurut Ghozali dan Lathan (2015) Model struktural menjelaskan korelasi antara variabel laten berdasarkan pada teori substantif. Model ini dinilai dengan menggunakan R-square untuk konstruk dependen, nilai koefisien path atau t-values tiap path untuk diuji signifikansi konstraknya dalam model struktural (inner model).



Gambar 4. 3 Diagram Jalur *Inner Model*

4.3.1 R-Square

Evaluasi model struktural diawali dengan melihat *R-Square* pada setiap nilai variabel eksogen sebagai kekuatan prediksi dari model struktural. Perubahan nilai *R-Square* (R^2) dapat digunakan untuk menjelaskan pengaruh laten eksogen tertentu terhadap variabel endogen. Kriteria nilai R^2 terdiri dari tiga klasifikasi, yaitu nilai *R-squares* 0.67, 0.33, 0.16 yang menunjukkan model kuat, sedang dan lemah.

Tabel 4. 14 Hasil Pengujian R-Square

Variabel	<i>R-Square</i>	<i>R-Square Adjusted</i>
<i>Cyberslacking</i>	0.101	0.094
<i>Performance Academic</i>	0.042	0.038

Sumber: Data primer diolah, tahun 2025

Berdasarkan hasil Tabel 4.14, dapat disimpulkan bahwa *R-Square* pada variabel *cyberslacking* sebesar 0,101 artinya variabel *cyberslacking* mempengaruhi sebesar 10,1% dan sisanya 89,9% dipengaruhi oleh variabel lainnya. Nilai *R-Square* pada variabel *performance academic* sebesar 0,042 yang artinya variabel *performance academic* mempengaruhi sebesar 4,2% dan sisanya 95,8% dipengaruhi oleh variabel lainnya.

4.3.2 Q² Predictive Relevance

Model PLS Q^2 Predictive Relevance digunakan untuk merepresentasikan *cross validation* dan fungsi fitting dengan prediksi dari variabel observasi dan estimasi parameter konstruk. Apabila nilai $Q^2 > 0$ menunjukkan bahwa model mempunyai *predictive relevance*, sedangkan nilai $Q^2 < 0$ menunjukkan sebaliknya. Q^2 menghitung seberapa baik nilai observasi dihasilkan oleh model dan juga estimasi parameternya.

Tabel 4. 15 Hasil Q^2 Predictive Relevance

Variabel	SSO	SSE	$Q^2 (=1 - \text{SSE/SSO})$
<i>Cyberslacking</i>	4050.000	3848.444	0.050
<i>Performance Academic</i>	1350.000	1322.025	0.021

Sumber: Data primer diolah, tahun 2025

Berdasarkan Tabel di 4.15, nilai Q^2 pada variabel dependen adalah lebih dari 0 atau $Q^2 > 0$ yang artinya model tersebut memiliki *predictive relevance*.

4.4 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antar variabel dengan menggunakan metode *bootstrapping* pada SmartPLS.

4.4.1 Pengaruh secara langsung variabel laten

Tabel 4. 16 Hasil Uji Pengaruh Langsung (Direct Effect)

Hubungan Variabel Penelitian	Original Sample	T Statistics	P Value	Hipotesis
<i>Media Multitasking Efficacy => Cyberslacking</i>	-0,326	5,964	0,000	H₁ ditolak
<i>Technostress => Cyberslacking</i>	0,021	0,348	0,728	H₂ diterima
<i>Cyberslacking => Performance Academic</i>	-0,204	3,764	0,000	H₃ diterima

Sumber: Data primer diolah, tahun 2025

Berdasarkan Tabel 4.16, dapat diketahui hubungan antar variabel penelitian sebagai berikut:

- a. Pengaruh *media multitasking efficacy* terhadap *cyberslacking* memiliki nilai koefisien sebesar -0,326 dengan nilai p-values sebesar $0.000 < 0,05$ dan t-statistik sebesar $5,964 > 1,960$. Artinya, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif *media multitasking efficacy* terhadap *cyberslacking*. Maka hipotesis pertama (H₁) “Media multitasking efficacy berpengaruh positif terhadap cyberslacking.” terbukti **ditolak**.
- b. Pengaruh *technostress* terhadap *cyberslacking* memiliki nilai koefisien 0,021 dengan nilai p-values sebesar $0,728 > 0,05$ dan t-statistik sebesar $0,348 < 1,960$. Artinya, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara *technostress* terhadap *cyberslacking*. Maka hipotesis kedua (H₂) “Technostress berpengaruh positif terhadap cyberslacking” terbukti dan **diterima**.

- c. Pengaruh *cyberslacking* terhadap *performance academic* memiliki nilai koefisien -0,204 dengan nilai p-values sebesar $0,000 < 0,05$ dan t-statistik sebesar $3,764 > 1,960$. Artinya, terdapat pengaruh negatif antara *cyberslacking* terhadap *performance academic*. Maka hipotesis ketiga (H_3) “Cyberslacking berpengaruh negatif terhadap prestasi akademik” terbukti dan **diterima**.

4.4.2 Pengaruh Tidak Langsung antar variabel Laten

Tabel 4. 17 Hasil Uji Pengaruh Tidak Langsung (Indirect Effect)

Hubungan Variabel Penelitian	Original Sample	T Statistics	P Value	Hipotesis
<i>Media Multitasking Efficacy => Cyberslacking => Performance Academic</i>	0,067	2,896	0,004	H4 diterima

Sumber: Data primer diolah, tahun 2025

- d. Pengaruh *media multitasking efficacy* terhadap *performance academic* dimediasi oleh *cyberslacking* memiliki nilai koefisien 0,067 dengan nilai p-value $0,004 < 0,05$ dan t-statistik sebesar $2,896 > 1,960$. Artinya, terdapat pengaruh *media multitasking efficacy* terhadap *performance academic* di mediasi oleh *cyberslacking*. Maka hipotesis keempat (H_4) “Media multitasking efficacy berpengaruh secara tidak langsung terhadap prestasi akademik dimediasi *cyberslacking*” terbukti **diterima**.

Berikut rekapitulasi hasil uji hipotesis dalam penelitian ini:

Tabel 4. 18 Rekapitulasi Uji Hipotesis

Hipotesis	Keterangan
Media multitasking efficacy berpengaruh positif terhadap cyberslacking.	H ₁ ditolak
Technostress berpengaruh positif terhadap cyberslacking.	H ₂ diterima
Cyberslacking berpengaruh negatif terhadap prestasi akademik.	H ₃ diterima
Media multitasking efficacy berpengaruh secara tidak langsung terhadap prestasi akademik dimediasi cyberslacking	H ₄ diterima

4.5 Diskusi dan Pembahasan

Penelitian dilakukan kepada mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia (FBE UII) yang melibatkan 270 responden. Demografi responden penelitian ini yaitu berjenis kelamin laki-laki berjumlah 128 orang dan perempuan berjumlah 142 orang. Responden penelitian dibedakan oleh peminatan Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM), Manajemen Pemasaran, Manajemen Keuangan, dan Manajemen Operasi.

a. Pengaruh *Media Multitasking Efficacy* terhadap *Cyberslacking*

Pengaruh *media multitasking efficacy* terhadap *cyberslacking* memiliki nilai koefisien sebesar -0,326 dengan nilai p-values sebesar $0.000 < 0,05$ dan t-statistik sebesar $5,964 > 1,960$. Artinya, dapat disimpulkan bahwa *media multitasking efficacy* berpengaruh negatif terhadap *cyberslacking*. Maka hipotesis pertama (H_1) “Media multitasking efficacy berpengaruh positif terhadap *cyberslacking*.” terbukti **ditolak**. Artinya, semakin tinggi kemampuan individu dalam melakukan multitasking media, semakin rendah kecenderungan mereka untuk melakukan *cyberslacking*. Dengan kata lain, mahasiswa yang memiliki efikasi multitasking media yang baik cenderung lebih mampu mengelola waktu dan perhatian mereka secara efektif sehingga tidak mudah terganggu oleh aktivitas online yang tidak produktif selama proses belajar. Hasil tersebut berbeda dari penelitian terdahulu oleh Margaretha *et al.*, (2021) yang hasilnya berpengaruh positif dan signifikan terhadap *cyberslacking* dan penelitian oleh Mumu *et al.*, (2022) yang menunjukkan hasil *media multitasking efficacy* yang tinggi menjadi penyebab yang penting terhadap perilaku *cyberslacking*.

Berdasarkan temuan ini, institusi disarankan untuk mengembangkan program pelatihan yang dapat meningkatkan kemampuan multitasking media mahasiswa, sehingga mereka dapat lebih fokus dan produktif dalam menggunakan teknologi digital. Selain itu, institusi juga dapat menyediakan panduan atau kebijakan yang membantu mahasiswa

mengelola penggunaan media secara bijak selama proses pembelajaran. Bagi mahasiswa, penting untuk menyadari bahwa kemampuan mengelola berbagi media secara efektif dapat mengurangi perilaku cyberslacking yang merugikan, sehingga mereka dapat meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar. Dengan demikian, peningkatan media multitasking efficacy tidak hanya bermanfaat untuk mengurangi perilaku negatif seperti cyberslacking, tetapi juga dapat mendukung pencapaian akademik yang lebih baik.

b. Pengaruh *Technostress* terhadap *Cyberslacking*

Pengaruh *technostress* terhadap *cyberslacking* memiliki nilai koefisien 0,021 dengan nilai p-values sebesar $0,728 > 0,05$ dan t-statistik sebesar $0,348 < 1,960$. Artinya, dapat disimpulkan terdapat pengaruh positif antara *technostress* terhadap *cyberslacking*. Maka hipotesis kedua (H_2) “Technostress berpengaruh positif terhadap cyberslacking” terbukti dan **diterima**. Artinya, technostress yang dialami oleh mahasiswa memicu untuk melakukan cyberslacking selama masa pembelajaran di dalam kelas. Selaras dengan penelitian oleh Li, X. dan Liu, D. (2022) menemukan bahwa *technostress* pada mahasiswa berpengaruh positif dan signifikan terhadap *cyberslacking*. Artinya, bahwa orang dengan tingkat *technostress* yang lebih tinggi cenderung lebih terlibat dalam *cyberslacking*, mungkin karena *technostress* dapat menyebabkan siswa mengalihkan perhatian

mereka dari kegiatan belajar ke kegiatan *cyberslacking*. Stres ini menyebabkan kehilangan fokus dan perhatian, mendorong mahasiswa mencari pelarian dengan aktivitas non-akademik di internet, yang disebut sebagai *cyberslacking*. Oleh karena itu perlu diberikannya pendidikan literasi digital dengan tujuan mahasiswa tidak lagi merasa kewalahan dalam menggunakan teknologi. Selain itu, mahasiswa juga perlu melakukan konseling untuk membantu mahasiswa mengatasi stress akibat penggunaan teknologi yang dialami.

Sedangkan penelitian oleh Mumu *et al.* (2022) menemukan bahwa *technostress* pada tingkat rendah justru dapat berpengaruh terhadap *cyberslacking*. Artinya, mahasiswa tetap melakukan *cyberslacking* meskipun tidak mengalami *technostress* atau justru ketika *technostress* rendah. Mahasiswa tidak mengalami *technostress* atau memiliki tingkat *technostress* yang rendah dapat terjadi karena mahasiswa adalah mahasiswa adalah *digital natives* yakni mereka sudah terbiasa dengan teknologi. Namun rendahnya *technostress* justru membuat mahasiswa lebih nyaman untuk multitasking dan membuka peluang untuk *cyberslacking*. Oleh karena itu, perlu konten pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk mengurangi kecenderungan *cyberslacking*. Pengawasan penggunaan internet juga perlu dilakukan serta

mengembangkan kebijakan etik penggunaan internet dalam konteks akademik sebagai fasilitas kampus.

c. Pengaruh *Cyberslacking* terhadap Prestasi Akademik

Pengaruh *cyberslacking* terhadap *performance academic* memiliki nilai koefisien -0,204 dengan nilai p-values sebesar $0,000 < 0,05$ dan t-statistik sebesar $3,764 > 1,960$. Artinya, terdapat pengaruh negatif antara *cyberslacking* terhadap *performance academic*. Maka hipotesis ketiga (H_3) “Cyberslacking berpengaruh negatif terhadap prestasi akademik” terbukti dan **diterima**. Artinya, semakin tinggi tingkat *cyberslacking* yang dilakukan selama pembelajaran, maka semakin rendah nilai IPK yang mereka capai. Penelitian ini selaras dengan penelitian oleh Penelitian oleh Margaretha et al. (2021) menyatakan bahwa *cyberslacking* berpengaruh negatif terhadap prestasi akademik mahasiswa. *Cyberslacking* adalah aktivitas mahasiswa mengakses internet untuk hal non-akademik selama pembelajaran. Aktivitas ini menyebabkan hilangnya focus dan penurunan atensi terhadap materi. Meskipun mahasiswa merasa percaya diri untuk melakukan multitasking, ternyata tetap tidak bisa membagi fokus secara efektif, sehingga kualitas pembelajaran menurun dan menjadikan nilai IPK juga menurun. Hal ini memberikan masukan bagi universitas dan para pengajar untuk dapat memberikan intervensi dan bimbingan ketika mahasiswa menggunakan internet untuk kegiatan yang tidak terkait dengan

akademis. Selain itu, berbagai aturan pengawasan diperlukan untuk mengurangi dampak negatif dari perilaku *cyberslacking* ini.

Berbeda oleh Setiawan, W.Y. (2019) yang berfokus pada mahasiswa akuntansi sebuah universitas swasta di Yogyakarta yang memiliki hasil *cyberslacking* di dalam kelas tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi akademik mahasiswa. Artinya, meskipun mahasiswa melakukan aktivitas internet yang tidak berkaitan dengan pembelajaran selama perkuliahan, hal tersebut tidak serta-merta menurunkan pencapaian akademik mereka. Hasil tersebut tampaknya dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu gaya berpikir mahasiswa akuntansi yang lebih analitis dan fokus, konten pembelajaran akuntansi yang cenderung teknis dan terstruktur., dan metode evaluasi yang lebih menitikberatkan pada ujian atau penilaian tertulis, yang mungkin kurang terpengaruh oleh gangguan saat kuliah berlangsung. Oleh karena itu, peneliti berharap agar mahasiswa dapat menggunakan internet secara efektif dan mendukung proses pembelajaran dengan menekankan pentingnya pengawasan oleh dosen terhadap penggunaan teknologi di kelas,

Penelitian oleh Karim & Monir (2025) hasil dari penelitian tersebut adalah *cyberslacking* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap prestasi akademik mahasiswa. Pada penelitian tersebut menyimpulkan bahwa *cyberslacking* tidak selalu berdampak buruk terhadap prestasi

akademik dengan alasan mahasiswa mungkin melakukan *cyberslacking* untuk aktivitas yang masih berkaitan dengan pembelajaran, seperti mencari materi tambahan secara daring, selain itu beberapa mahasiswa yang melakukan *cyberslacking* tetap belajar mandiri setelah kelas selesai, dan banyak mahasiswa dapat *multitasking* dengan cukup baik, sehingga tidak sepenuhnya kehilangan fokus selama pembelajaran di kelas berlangsung.

d. Pengaruh *Media Multitasking Efficacy* terhadap prestasi akademik dimediasi *Cyberslacking*

Pengaruh *media multitasking efficacy* terhadap *performance academic* dimediasi oleh *cyberslacking* memiliki nilai koefisien 0,067 dengan nilai $p\text{-value } 0,004 < 0,05$ dan $t\text{-statistik sebesar } 2,896 > 1,960$. Artinya, terdapat pengaruh *media multitasking efficacy* terhadap *performance academic* di mediasi oleh *cyberslacking*. Maka hipotesis keempat (H_4) “Media multitasking efficacy berpengaruh secara tidak langsung terhadap prestasi akademik dimediasi *cyberslacking*” terbukti **diterima**. Hasil penelitian selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Margaretha *et al* (2021) menemukan bahwa *media multitasking efficacy* berpengaruh secara tidak langsung terhadap prestasi akademik yang dimediasi oleh *cyberslacking*. Artinya, *media multitasking efficacy* secara tidak langsung menurunkan prestasi akademik melalui peningkatan *cyberslacking*. Mahasiswa yang merasa mampu melakukan *multitasking* cenderung lebih sering

menggunakan internet untuk hal-hal non-akademik selama perkuliahan. Sayangnya, *multitasking* ini dapat menurunkan konsentrasi, memperbesar distraksi, dan pada akhirnya menurunkan prestasi akademik. Oleh karena itu, disarankan bagi pihak kampus untuk memberikan pembinaan dan pendidikan karakter mahasiswa guna menciptakan budaya yang mampu mengurangi terjadinya perilaku *cyberslacking* dengan memberikan pelatihan dan pengembangan karakter berbasis teknologi atau kegiatan sejenis lainnya secara berkala, termasuk membuat berbagai aturan dan pengawasan yang diperlukan untuk mengurangi dampak negatif perilaku *cyberslacking*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengaruh *media multitasking efficacy* terhadap *cyberslacking* memiliki nilai koefisien sebesar -0,326 dengan nilai p-values sebesar $0.000 < 0,05$ dan t-statistik sebesar $5,964 > 1,960$. Artinya, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *media multitasking efficacy* terhadap *cyberslacking*. Maka hipotesis pertama (H_1) “Media multitasking efficacy berpengaruh positif terhadap *cyberslacking*.” terbukti **ditolak**.
2. Pengaruh *technostress* terhadap *cyberslacking* memiliki nilai koefisien 0,021 dengan nilai p-values sebesar $0,728 > 0,05$ dan t-statistik sebesar $0,348 < 1,960$. Artinya, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *technostress* terhadap *cyberslacking*. Maka hipotesis kedua (H_2) “Technostress berpengaruh positif terhadap *cyberslacking*” terbukti dan **diterima**.
3. Tidak terdapat pengaruh negatif antara *cyberslacking* terhadap *performance academic*, maka hipotesis ketiga (H_3) yang diajukan pada penelitian ini ditolak. Hal ini dibuktikan dengan nilai p-values sebesar

$0,001 < 0,05$ dan t-statistik sebesar $3,584 > 1,960$. Perilaku *cyberslacking* tidak selalu berdampak negatif terhadap prestasi akademik mahasiswa.

4. Pengaruh *cyberslacking* terhadap *performance academic* memiliki nilai koefisien -0,204 dengan nilai p-values sebesar $0,000 < 0,05$ dan t-statistik sebesar $3,764 > 1,960$. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara *cyberslacking* terhadap *performance academic*. Maka hipotesis ketiga (H_3) “Cyberslacking berpengaruh negatif terhadap prestasi akademik” terbukti dan **diterima**.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka saran dari penulis berupa:.

1. Pada item “Saya melakukan panggilan video atau audio dengan teman saat belajar” pada variabel *media multitasking efficacy* memiliki nilai rata-rata rendah. Oleh karena itu, kebiasaan tersebut perlu dipertahankan oleh mahasiswa sehingga aktivitas tersebut tidak mengganggu konsentrasi belajar.
2. Pihak kampus perlu memberikan penyediaan fasilitas pelatihan teknologi dan peningkatan literasi digital secara berkelanjutan bagi mahasiswa agar tetap mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi tanpa mengalami *technostress*. Hal ini dikarenakan item pernyataan “Saya tidak

punya cukup waktu untuk belajar dan meningkatkan keterampilan teknologi saya” pada variabel *technostress* menunjukkan nilai yang rendah. Dengan begitu, adanya fasilitas pelatihan teknologi dapat membantu mahasiswa menjadi lebih cakap digital dan mampu mendapatkan akses pembelajaran yang setara.

3. Pada variabel *cyberslacking* terdapat item mengunjungi situs taruhan yang merupakan aktivitas *cyberslacking* yang beresiko tinggi sehingga pihak kampus perlu untuk melakukan pengawasan serta memberikan edukasi lanjutan mengenai etika menggunakan internet yang merupakan fasilitas pendukung pembelajaran di kampus agar mahasiswa lebih menyadari mengenai bahaya penyalahgunaan teknologi dan konten digital yang tidak sesuai dengan nilai akademik maupun hukum.
4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang dapat mengelola aktivitas multitasking dalam penggunaan media digital cenderung dapat mempertahankan performa akademiknya. Oleh karena itu, pengajar dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan *digital-friendly*, untuk menyalurkan aktivitas *multitasking* mahasiswa ke arah yang lebih produktif dan mendukung prestasi akademik.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa masih terdapat beberapa kekurangan dan keterbatasan penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan terbatas pada mahasiswa jurusan Manajemen FBE UII, sehingga hasil penelitian ini tidak dapat mewakili kondisi mahasiswa jurusan lain atau universitas lain.
2. Dengan hasil penelitian di atas, perilaku *cyberslacking* mungkin dipengaruhi oleh lebih banyak factor sehingga dalam penelitian di masa depan dapat menggunakan variabel independen lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbulut, Y., Dursun, Ö. Ö., Dönmez, O., & Şahin, Y. L. (2016). In search of a measure to investigate cyberloafing in educational settings. *Computers in Human Behavior*, 55, 616-625.
- Barks, A., Searight, H. R., & Ratwik, S. (2011). Effects of text messaging on academic performance. *Signum Temporis*, 4(1), 4.
- Blanchard, A. L., & Henle, C. A. (2008). Correlates of different forms of cyberloafing: The role of norms and external locus of control. *Computers in human behavior*, 24(3), 1067-1084.
- Bowman, L. L., Levine, L. E., Waite, B. M., & Gendron, M. (2010). Can students really multitask? An experimental study of instant messaging while reading. *Computers & Education*, 54(4), 927-931.
- Brod, C. (1984). *Technostress: The Human Cost Of The Computer Revolution*. Reading, Mass.: Addison-Wesley.
- Brooks, S. (2015). Does personal social media usage affect efficiency and well-being?. *Computers in human behavior*, 46, 26-37.
- Creswell, J.W. (2009) *Research Design: Qualitative, Quantitative, And Mixes Method Approaches*. Newbury Park: Sage Publication.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE.
- Ghozali, I., & Latan, H. (2015). "*Partial Least Squares Konsep, Teknik, dan Aplikasi menggunakan SmartPLS 3.0*". Semarang: Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Güğerçin, U. (2020). Does techno-stress justify cyberslacking? An empirical study based on the neutralization theory. *Behaviour & Information Technology*, 39(7), 824-836.
- Gökçearslan, Ş., Mumcu, F. K., Haşlamam, T., & Çevik, Y. D. (2016). Modelling smartphone addiction: The role of smartphone usage, self-regulation, general self-efficacy and cyberloafing in university students. *Computers in Human Behavior*, 63, 639-649.
- Haryono, S (2017). *Metode SEM untuk penelitian manajemen AMOS LISREL PLS*. Jakarta: Luxima

- Heslin, P. A., & Klehe, U. C. (2006). Self-efficacy. *Encyclopedia Of Industrial/Organizational Psychology*, SG Rogelberg, ed, 2, 705-708.
- Karim, F., & Monir, M. S. Identifying the Factors Affecting Cyberslacking that Influence Academic Performance: The Perspective of Dhaka University Students. *Available at SSRN 5271200*.
- Lee, S. W. Y., & Tsai, C. C. (2011). Students' perceptions of collaboration, self-regulated learning, and information seeking in the context of Internet-based learning and traditional learning. *Computers in human behavior*, 27(2), 905-914.
- Li, X., & Liu, D. (2022). The influence of technostress on cyberslacking of college students in technology-enhanced learning: mediating effects of deficient self-control and burnout. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(18), 11800.
- Lim, V. K. (2002). The IT way of loafing on the job: Cyberloafing, neutralizing and organizational justice. *Journal of organizational behavior: the international journal of industrial, occupational and Organizational Psychology and Behavior*, 23(5), 675-694.
- Margaretha, M., Monalisa, Y., Mariana, A., Junita, I., & Iskandar, D. (2021). Cyberslacking Behavior and Its Relationship with Academic Performance: A Study of Students in Indonesia. *European Journal of Educational Research*, 10(4), 1881-1892.
- Mumu, J. R., Connolly, R., Wanke, P., & Azad, M. A. K. (2022). Understanding cyberslacking intention during Covid-19 online classes: An fsQCA analysis.
- Narad, A., & Abdullah, B. (2016). Academic performance of senior secondary school students: Influence of parental encouragement and school environment. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 8(2), 12-19.
- Owusu-Ansah, S., Azasoo, J. Q., & Adu, I. N. (2016). Understanding the effects of techno-stress on the performance of banking staff. *International Journal of Business Continuity and Risk Management*, 6(3), 222-237.
- Pellas, N. (2014). The influence of computer self-efficacy, metacognitive self-regulation and self-esteem on student engagement in online learning programs: Evidence from the virtual world of Second Life. *Computers in Human Behavior*, 35, 157-170.

- Sanbonmatsu, D. M., Strayer, D. L., Medeiros-Ward, N., & Watson, J. M. (2013). Who multi-tasks and why? Multi-tasking ability perceived multi-tasking ability, impulsivity, and sensation seeking. *PloS one*, 8(1), e54402.
- Sekaran, U & Bougie, R. (2009). *Research Methods for Business: A Skill Building Approach*. USA: John Wiley & Sons Ltd.
- Sekaran, U. (2011). Bougie (2010), *Research Methods for Business. A Skill Building Approach*. Fifth Edition. A John Wiley and Sons, Ltd, Publication.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2013). *Research methods for business: A Skill-Building Approach*. USA: John Wiley & Sons Ltd.
- Setiawan, W. Y. (2019). The Impact of Cyber-slacking on Accounting Students' Academic Performance: A Preliminary Study. *Review of Integrative Business and Economics Research*, 8, 352.
- Simanjuntak, E., Nawangsari, N. A. F., & Ardi, R. (2022). Academic cyberslacking: Why do students engage in non-academic internet access during lectures?. *Psychology research and behavior management*, 3257-3273.
- Suryani, N. K., Sugianingrat, I. a. P. W., & Laksemini, K. D. I. S. (2020). *Kinerja sumber daya manusia: Teori, Aplikasi dan Penelitian*. Nilacakra.
- Taneja, A., Fiore, V., & Fischer, B. (2015). Cyber-slacking in the classroom: Potential for digital distraction in the new age. *Computers & Education*, 82, 141-151.
- Tarafdar, M., Pirkkalainen, H., Salo, M., & Makkonen, M. (2020). Taking on the “dark side” — Coping with technostress. *IT professional*, 22(6), 82-89.
- Ugrin, J. C., & Pearson, J. M. (2013). The effects of sanctions and stigmas on cyberloafing. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 812-820.
- Upadhyaya, P., & Vrinda. (2021). Impact of technostress on academic productivity of university students. *Education and Information Technologies*, 26(2), 1647-1664.
- Varol, F., & Yildirim, E. (2018). An examination of cyberloafing behaviors in classrooms from students' perspectives. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 9(1), 26-46.
- Wang, X., Tan, S. C., & Li, L. (2020). Technostress in university students' technology-enhanced learning: An investigation from multidimensional person-environment misfit. *Computers in Human Behavior*, 105, 106208.

- Weil, M. M., & Rosen, L. D. (1997). *TechnoStress: Coping with Technology @Work @Home @Play*. John Wiley & Sons
- Wu, J. Y. (2017). The indirect relationship of media multitasking self-efficacy on learning performance within the personal learning environment: Implications from the mechanism of perceived attention problems and self-regulation strategies. *Computers & Education*, 106, 56-72.
- Yılmaz, F. G. K., Yılmaz, R., Öztürk, H. T., Sezer, B., & Karademir, T. (2015). Cyberloafing as a barrier to the successful integration of information and communication technologies into teaching and learning environments. *Computers in Human Behavior*, 45, 290-298.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (n.d.). *Survei internet APJII*. <https://survei.apjii.or.id/survei/>
- Biro Sistem Informasi Universitas Islam Indonesia. (n.d.). *Panduan akses Wi-Fi di lingkungan UII*. Universitas Islam Indonesia. <https://bsi.uui.ac.id/panduan-akses-wifi-di-lingkungan-uui/>
- Digimensia. (2024, September 21). *DiPStatistik data tingkat penetrasi internet di Indonesia*. <https://digimensia.com/dipstatistik-data-tingkat-penetrasi-internet-di-indonesia/>

LAMPIRAN

A. Identitas Responden

Responden diminta untuk memberi jawaban terhadap pertanyaan dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban yang sesuai kenyataan yang dialami.

1. Nama Responden :
2. NIM :
3. Jenis Kelamin:
 - Laki-laki
 - Perempuan
4. Peminatan:
 - Manajemen Keuangan
 - Manajemen Sumber Daya Manusia
 - Manajemen Pemasaran
 - Manajemen Operasi
 - Belum
5. Angkatan:
 - 2019
 - 2020
 - 2021
 - 2022
 - 2023
6. IPK terakhir :

B. Petunjuk Pengisian Kuesioner

Berdasar atas pengalaman Anda, berilah tanda **centang (✓)** pada bobot nilai yang paling mendekati persepsi Anda pada setiap pertanyaan.

Skor 5: Sangat Setuju (**SS**)

Skor 4: Setuju (**S**)

Skor 3: Kurang Setuju (**KS**)

Skor 2: Tidak Setuju (**TS**)

Skor 1: Sangat Tidak Setuju (**STS**)

A. Media Multitasking Efficacy						
	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya menggunakan Facebook untuk keperluan non akademik saat belajar					
2	Saya mengirim pesan instan ke teman saat belajar					
3	Saya melakukan belanja online saat belajar					
4	Saya menjelajah web untuk keperluan non akademik saat belajar					
5	Saya melakukan panggilan video atau audio dengan teman saat belajar					

B. Technostress						
<i>Techno Overload</i>						
No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya didorong oleh teknologi untuk bekerja lebih cepat					
2	Saya didorong oleh teknologi untuk melakukan lebih banyak pekerjaan daripada yang bisa saya tangani					
3	Saya didorong oleh teknologi untuk bekerja dengan jadwal waktu yang sangat ketat					
4	Saya didorong untuk mengubah kebiasaan kerja saya untuk beradaptasi dengan teknologi baru					
5	Saya memiliki beban kerja yang lebih tinggi karena peningkatan kompleksitas teknologi					
<i>Techno Complexity</i>						
No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya tidak cukup tahu tentang teknologi ini untuk mengerjakan pekerjaan saya dengan memuaskan.					
2	Saya membutuhkan waktu lama untuk memahami dan menggunakan teknologi baru.					

3	Saya tidak punya cukup waktu untuk belajar dan meningkatkan keterampilan teknologi saya.					
4	Saya merasa anggota baru di organisasi ini mengetahui lebih banyak tentang teknologi komputer daripada saya.					
5	Saya sering merasa terlalu rumit untuk memahami dan menggunakan teknologi baru.					
<i>Techno Invasion</i>						
No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga saya karena adanya teknologi					
2	Saya harus berhubungan dengan pekerjaan saya bahkan selama liburan karena adanya teknologi					
3	Saya harus mengorbankan liburan saya dan waktu akhir pekan untuk terus mengikuti perkembangan terkini teknologi baru.					
4	Saya merasa kehidupan pribadi saya sedang diserang oleh teknologi ini					

C. Cyberslacking						
<i>Sharing</i>						
No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya memeriksa postingan teman saya					
2	Saya memeriksa profil media sosial teman saya					
3	Saya berbagi konten di media social					
4	Saya menyukai postingan yang menarik					
5	Saya memberikan komentar pada foto yang dibagikan					
6	Saya memposting pembaruan status di media social					
7	Saya menandai (tag) teman di foto					
8	Saya mengobrol dengan teman					
9	Saya menonton video yang dibagikan					
<i>Shopping</i>						
No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya berbelanja online					
2	Saya mengunjungi situs promo					
3	Saya mengunjungi situs belanja online					
4	Saya mengunjungi situs lelang					

5	Saya menggunakan layanan perbankan online					
6	Saya mengunjungi toko online produk bekas					
7	Saya memeriksa iklan pekerjaan					
<i>Real Time Updating</i>						
No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya me-retweet postingan yang saya suka					
2	Saya memfavoritkan postingan yang saya suka					
3	Saya memposting tweet					
4	Saya membaca tweet					
5	Saya memberikan komentar pada topik yang sedang tren					
<i>Accessing Online Content</i>						
No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya mengunduh music					
2	Saya menonton video online					
3	Saya mendengarkan music online					
4	Saya mengunduh video					
5	Saya mengunduh aplikasi yang saya perlukan					
<i>Gaming/Gambling</i>						
No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya mengunjungi situs taruhan					

2	Saya bertaruh online					
3	Saya memeriksa situs olahraga online					
4	Saya bermain game online					

D. Prestasi akademik (<i>Academic Performance</i>)						
No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya percaya diri dengan kemampuan skolasitik yang saya miliki					
2	Saya berprestasi di sekolah					
3	Saya dapat mempelajari konsep yang baru dengan mudah					
4	Saya berhasil					
5	Saya percaya diri dengan kemampuan saya di sekolah					

LAMPIRAN 2

Tabulasi Data Mentah

M M E 1	M M E 2	M M E 3	M M E 4	M M E 5	T O 1	T O 2	T O 3	T O 4	T O 5	T C 1	T C 2	T C 3	T C 4	T C 5	T I 1	T I 2	T I 3	T I 4	S H 1	S H 2	S H 3	S H 4	S H 5	S H 6	S H 7	S H 8	S H 9	S H 10	S H 11	S H 12	S H 13	S H 14	S H 15	S H 16	R T 1	R T 2	R T 3	R T 4	R T 5	A O C 1	A O C 2	A O C 3	A O C 4	A O C 5	G A M 1	G A M 2	G A M 3	G A M 4	P A 1	P A 2	P A 3	P A 4	P A 5	
4	3	1	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	3	4	2	4	3	5	4	3	5	3	4	4	3	3	3	2	5	2	3	1	1	1	3	4	4	2	5	5	1	2	1	1	5	5	3	5	4	1	3	3	4	
1	5	5	5	2	5	5	4	5	3	3	3	3	5	3	5	5	3	4	2	2	2	2	3	3	1	1	1	1	1	1	3	1	3	2	1	1	1	1	5	1	1	4	1	5	5	4	3	5	5	4	5	5		
3	4	4	2	1	5	5	4	4	2	2	2	2	3	2	2	4	4	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	3	1	2	1	4	2	2	1	4	2	3	4	2	3	5	2	5	5	3	4	4	3	5	5	5	
1	5	2	4	1	5	5	5	5	2	1	2	2	3	2	5	5	2	5	4	4	1	2	4	1	1	1	1	1	2	1	3	1	3	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	5	5	4	2	4	4	5	3	4		
1	2	1	2	1	4	3	4	5	5	2	1	2	2	2	3	2	4	5	3	3	4	4	5	5	5	1	2	4	5	4	5	1	2	4	5	1	5	4	5	1	2	1	4	1	5	5	5	5	4	3	4	3	4	
5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	3	5	5	4	3	5	5		
4	4	1	1	1	5	3	2	4	2	3	2	3	4	3	4	4	4	4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	5	1	1	3	3	3	1	1	1	1	1	5	5	2	1	3	3	3	3	3	
5	5	3	3	1	4	3	3	4	2	3	4	1	4	2	4	2	1	4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	4	4	4	5	4	5	5	4	4	3	2	4	5	4	5	5	4	5	5	5	3	4	4	4	5	5
1	2	1	1	1	5	5	5	5	5	1	1	1	3	1	1	3	1	5	5	5	1	3	5	4	4	1	1	4	3	5	5	1	5	4	5	5	5	1	5	1	1	1	4	1	5	5	3	1	1	1	3	1	1	
2	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	4	2	2	4	3	2	3	3	2	2	4	3	3	2	2	2	2	2	4	2	2	3	2	1	2	3	3	1	1	2	2	3	4	5	4	1	4	3	3	4	4	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
2	4	1	1	1	3	4	4	5	4	3	3	2	2	3	2	3	2	2	4	4	4	3	2	3	2	1	1	1	4	1	5	3	5	2	3	1	5	4	4	3	1	1	3	1	5	5	4	5	3	4	3	4	4	
2	3	4	3	1	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	3	1	3	4	2	1	3	4	1	1	1	1	1	3	4	4	4	5	4	4	4	5	5	
3	5	4	4	2	3	4	4	4	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	1	3	2	1	1	1	1	1	1	2	1	5	4	3	1	3	2	4	1	1	1	1	1	5	5	4	3	3	3	3	3	4	
3	4	3	4	3	3	4	3	5	4	4	4	5	3	4	4	5	4	5	2	1	3	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	3	3	1	2	1	1	3	2	2	2	2	1	1	1	3	4	5	4	5	3	
1	5	2	5	1	5	5	3	5	3	3	3	4	5	3	3	2	2	4	3	3	1	1	3	1	2	1	1	1	5	1	5	1	1	2	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	5	5	5	3	3	3	3	3	3	
1	3	4	2	2	5	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	1	1	3	2	2	1	3	1	3	2	3	2	2	5	1	1	3	1	2	2	3	1	2	2	2	1	3	4	3	5	5	5	5	
1	5	3	5	2	4	4	4	5	2	3	4	4	1	3	4	4	2	4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	2	4	1	1	1	1	3	5	1	1	2	1	5	5	3	1	4	2	3	2	2
3	4	2	4	1	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	1	1	3	3	3	1	2	2	2	2	4	1	3	3	2	2	1	1	3	3	1	1	2	1	5	5	1	2	3	4	3	4	4	
3	3	1	5	1	5	3	3	4	3	2	1	1	2	1	3	3	3	2	2	4	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	1	1	1	1	4	2	2	2	2	1	5	5	3	5	4	3	3	5	5	
1	5	5	5	1	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	3	3	2	1	1	1	1	1	1	3	1	3	3	1	5	5	2	5	3	2	2	5	5	
1	1	1	4	1	5	4	1	2	4	4	5	1	4	4	5	5	1	4	2	5	1	1	5	1	5	1	1	1	1	1	5	1	5	4	1	1	1	1	5	1	1	1	5	1	5	5	5	2	4	1	2	3	2	
1	4	3	5	1	4	4	4	4	2	2	3	2	4	3	3	4	2	5	2	2	2	1	2	2	4	1	1	1	2	1	5	1	5	3	3	4	3	1	5	5	1	1	5	1	5	5	4	5	4	3	4	5	4	

4	2	1	3	1	5	4	4	4	3	1	3	3	4	3	2	1	2	4	2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	5	1	4	4	4	4	5	3	2	3	3	3	4	1	1	3	1	5	5	3	2	3	3	3	3	3	
3	4	2	3	1	5	3	3	3	3	1	2	1	4	3	3	5	1	4	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	5	1	5	1	1	5	1	1	1	1	3	5	1	1	3	1	5	5	1	3	3	4	5	5	5		
1	3	1	5	1	5	5	4	5	4	2	1	5	2	1	3	3	2	2	5	5	3	2	5	5	2	2	2	2	2	2	2	1	2	4	4	2	4	3	5	5	2	2	5	1	5	5	5	5	3	3	3	3	3		
1	3	5	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	1	3	3	3	1	1	3	3	2	4	1	2	3	5	5	3	2	5	1	1	1	3	1	5	5	5	1	3	3	3	5	4			
1	4	2	2	1	5	5	4	5	3	3	2	2	4	2	2	2	2	1	2	2	1	4	2	1	1	1	1	2	1	4	1	4	2	4	1	4	2	5	1	1	1	1	1	5	5	4	4	4	4	4	4				
3	3	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	4	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	5	5	5	1	3	3	3	3	3			
3	3	1	1	1	4	4	3	3	4	3	2	3	4	2	3	4	3	3	4	4	4	2	3	5	5	1	3	3	3	3	3	3	5	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	4	4	4	2	3	3	3	2	2			
3	3	4	4	4	5	3	1	4	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3	2	2	2	2	4	2	3	2	2	1	3	2	1	3	1	3	2	2	4	2	4	4	2	2	3	4	4	4	2	2	4	3	4	5	5		
4	5	4	4	5	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	4	4	2	2	4	4	4	4		
3	4	3	4	3	4	5	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	2	2	2	1	4	2	1	1	1	1	2	1	4	1	3	4	1	2	2	1	3	2	1	1	3	1	4	4	3	3	4	4	4	4			
5	4	4	5	4	1	1	1	1	1	2	2	3	2	3	3	1	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	5	1	2	1	3	4	1	1	1	1	4	4	2	2	4	2	4	5	5	5	4	4	4	4	4		
4	4	4	4	4	5	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	4	2	2	2	3	1	3	3	1	1	1	1	1	1	4	4	1	1	5	5	5	5	5		
3	5	5	4	4	5	3	3	4	4	2	2	2	3	3	4	4	3	5	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	4	2	3	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	5	5	2	1	5	5	4	5	5		
3	4	4	5	4	5	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	4	1	3	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	4	1	4	4	3	5	5		
1	3	4	3	4	5	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	2	3	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2	4	2	3	3	2	2	4	4	4	3	1	1	4	2	5	5	5	2	3	3	4	3	2		
1	2	2	3	4	4	4	4	3	1	1	1	1	3	1	1	4	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	5	1	5	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	5	5	5	3	4	4	4	4	5
4	4	4	4	5	5	4	5	5	3	3	4	4	5	3	5	5	5	3	5	5	2	1	1	3	5	1	1	1	1	5	1	5	1	5	1	2	1	5	2	3	2	1	1	1	1	5	5	2	1	5	3	4	4	5	
1	5	1	4	1	5	5	5	5	2	3	3	3	4	3	1	4	1	1	1	1	2	1	5	5	1	1	1	1	1	5	1	5	1	1	1	5	1	5	5	1	1	5	1	5	5	5	1	5	4	4	4	4			
3	4	4	4	4	4	4	3	4	5	3	4	3	4	3	2	4	3	4	2	3	2	2	4	2	2	2	2	1	1	1	3	2	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	
4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	3	4	4	3	3	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	3	3	2	3	2	3	3	1	1	1	1	3	3	3	1	4	4	4	4	4		
2	5	4	5	4	5	5	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	2	3	2	2	3	3	3	2	1	1	1	1	3	1	3	5	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	4	4	4	4	3	3	3	4	3		
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	3	4	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	3	1	1	4	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	5	5	4	5	4	4	4	5	4		
1	4	4	5	1	4	4	3	4	3	3	2	2	1	1	1	4	3	1	5	5	5	2	5	5	5	4	2	1	3	1	4	1	5	3	5	2	5	5	5	2	1	1	2	1	5	5	5	1	5	5	5	5	5		
3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	2	5	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	5	1	5	1	5	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	1	5	5	5	4	4		
1	4	4	5	2	4	4	3	4	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	1	3	4	2	1	1	1	1	5	1	5	2	3	1	5	5	1	1	2	1	3	1	5	5	5	2	4	4	4	4	4			
4	3	3	4	1	4	4	4	5	4	3	3	3	5	5	3	4	2	4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	4	1	2	4	4	2	3	2	4	2	1	1	1	1	4	4	2	1	4	3	4	4	4		
4	2	1	4	1	5	5	4	4	3	4	2	2	3	5	4	4	2	2	1	1	1	1	1	2	3	1	1	1	2	2	2	3	4	4	2	2	2	2	2	3	1	1	2	1	2	3	3	4	4	4	4	4	4		
3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	4	2	3	2	2	4	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4		
4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	5	4	3	4	4	4	2	2	2	2	2	3	5	4	3	4	4	4	4			
3	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	5	3	4	4	4	5	5	3	2	2	1	1	3	2	2	2	1	1	2	2	5	2	2	3	2	2	3	3	3	2	1	2	3	1	5	5	5	5	4	4	4	5	5		
3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	4	4	2	2	4	4	4	4	4		

5	5	3	4	4	5	5	4	5	4	3	2	1	4	5	5	3	2	5	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	2	4	1	1	1	5	1	1	1	1	5	5	1	1	4	2	5	3	3			
1	4	3	4	4	5	5	4	5	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	4	2	4	2	2	2	4	4	4	4	2	2	2	2	4	4	4	1	4	4	4	4	4		
1	5	5	5	5	5	5	5	5	4	1	2	2	5	2	2	4	2	3	3	3	2	1	2	2	4	1	2	3	5	1	1	1	2	5	1	5	1	1	3	5	2	1	2	1	5	5	1	1	5	5	5	5	5		
3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	4	2	3	5	2	2	3	4	2	2	1	1	3	2	5	5	2	5	4	4	4	4	4	
1	5	3	5	5	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	5	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	1	5	5	5	5	5	
1	2	4	4	5	4	4	4	4	2	4	3	3	3	2	3	3	2	2	1	1	2	1	4	1	4	1	1	1	1	1	4	1	4	3	1	1	4	4	4	1	1	1	1	1	5	5	5	5	4	4	4	5	5		
1	2	1	5	5	5	5	4	5	2	2	2	3	5	2	1	4	2	3	3	3	2	1	2	2	4	1	2	1	5	5	5	2	4	2	1	5	4	4	5	2	2	2	2	2	5	5	2	4	5	5	5	5	5		
1	2	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	2	3	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	3	4	2	1	3	3	5	2	1	1	3	1	2	4	2	2	5	3	4	5	5		
4	4	3	3	2	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	2	2	2	4	2	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	4	1	3	4	1	1	2	2	2	1	1	1	3	1	4	4	2	4	4	4	5	4	4	
1	4	3	4	1	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	4	2	4	5	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	5	5	3	5	4	4	4	4	4		
1	3	1	3	1	5	3	3	5	5	4	1	1	3	2	2	4	4	3	3	4	4	2	3	5	4	1	2	1	1	1	3	1	2	5	3	2	3	2	3	2	1	1	1	1	5	5	2	2	5	4	5	5	5		
1	3	1	2	1	5	5	4	5	5	3	3	2	4	3	3	4	3	3	2	2	5	5	5	3	2	1	1	1	1	1	4	1	2	5	2	1	4	3	5	5	1	1	2	1	5	5	2	2	5	5	5	5	5		
2	4	2	2	4	4	1	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	1	4	2	4	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	4	4	1	4	3	1	4	4	1	1	1	1	1	1	4	4	1	2	5	5	5	5	5		
2	4	2	4	1	4	2	4	4	2	2	2	3	3	2	4	4	2	4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2	4	3	4	3	4		
4	5	3	4	4	5	5	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	5	5	3	2	4	5	4	2	3	3	2	2	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	1	4	4	4	1	5	4	3	5	3		
3	3	3	3	2	4	4	3	4	3	2	2	2	2	2	4	4	2	3	3	3	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	4	4	4	4	4	
4	4	2	2	2	4	5	4	5	5	3	2	3	2	2	4	3	4	3	2	3	3	1	3	3	2	1	2	2	1	2	2	3	2	2	1	1	2	1	3	2	1	1	3	1	3	3	2	3	5	4	5	4	5		
2	5	5	5	1	5	5	5	5	5	4	4	3	4	3	5	5	5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	4	5	5	3	4	5	4	5	5	
1	3	1	4	1	5	4	3	4	4	3	3	2	4	3	5	4	4	5	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	4	2	5	2	1	4	1	1	1	5	1	1	3	1	5	4	4	1	5	5	5	5	5		
1	3	2	4	1	5	4	4	5	3	1	1	1	3	2	3	5	2	5	2	2	1	1	3	3	1	1	1	1	4	2	2	5	2	5	2	4	1	5	5	5	4	3	1	2	1	5	5	5	1	4	2	3	3	4	
1	3	1	1	1	4	4	4	4	4	2	3	1	2	2	1	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	4	2	3	3	2	1	4	4	3	2	3	1	3	1	5	5	5	2	5	5	3	5	5		
1	3	2	3	1	5	5	4	4	4	1	2	1	3	2	2	4	3	3	3	4	2	1	4	3	3	2	3	1	3	2	4	3	4	3	2	2	2	2	4	3	2	1	3	1	5	5	4	4	3	3	3	5	5		
5	3	4	5	1	5	5	5	5	4	2	5	2	5	5	5	5	2	1	5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	3	4	1	1	3	1	3	1	1	1	4	1	5	5	5	1	3	4	1	5	5		
1	1	1	1	2	4	4	4	4	5	4	2	3	3	2	3	3	3	4	2	3	4	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	4	5	2	5	2	2	2	2	2	2	2	2	5	5	5	1	4	2	2	5	5	
3	4	5	3	2	5	5	5	5	3	3	3	2	2	2	3	5	2	2	3	3	1	1	4	1	3	1	1	1	1	1	3	1	4	4	4	4	4	3	2	3	3	1	1	3	1	5	5	3	1	5	2	4	4	3	
1	5	1	4	1	5	5	4	5	4	2	2	2	3	2	4	5	4	3	2	4	2	1	3	2	3	1	3	3	4	4	5	3	5	4	3	2	3	2	3	5	3	2	4	1	5	5	4	3	5	4	5	5	5		
2	2	2	2	2	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	3	3	2	2	2	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	3	1	3	3	3	3	3
1	1	1	1	1	5	5	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	2	2	1	2	2	5	2	5	2	5	4	3	1	4	4	3	1	2	2	2	1	5	5	1	5	5	4	5	5	5	
2	3	4	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
1	2	2	2	1	4	2	4	2	2	2	2	1	2	1	3	3	3	3	5	3	3	2	2	2	1	1	1	1	3	1	4	1	4	3	4	3	4	1	1	4	3	1	4	2	5	5	2	3	3	2	4	5	4		
5	3	3	5	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	1	1	3	3	2	2	4	4	3	1	2	1	1	1	3	1	1	3	3	3	3	4	3	3	1	1	4	1	4	4	3	1	3	3	4	5	3		

3	4	3	4	2	5	4	3	4	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	1	2	1	3	1	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	1	1	2	2	3	1	1	1	2	1	4	5	3	2	5	5	5	5	5		
5	5	5	4	3	5	5	4	5	5	4	2	3	4	4	5	5	5	4	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	1	5	4	3	4	5	5			
2	4	2	4	1	5	4	3	4	4	2	1	1	3	2	4	3	4	4	4	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	4	4	4	2	3	2	3	2	4	2	2	2	2	2	5	5	3	2	4	3	3	4	4		
2	3	2	3	2	5	5	5	4	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	1	3	3	3	2	2	2	2	2	3	1	4	2	3	3	3	3	3	4	2	2	4	2	5	5	3	3	4	3	3	4	4		
1	4	2	2	1	4	4	3	4	3	2	2	2	3	2	3	4	2	2	3	4	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	5	2	2	4	5	3	5	5	5	5	5	2	2	5	2	5	5	3	2	4	3	3	4	4	
3	3	2	2	2	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	1	1	1	1	1	2	1	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	1	3	3	3	5	5	
1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
1	3	2	3	1	5	5	5	5	2	2	1	3	3	2	4	5	3	3	2	2	1	1	4	1	1	1	1	1	2	1	5	1	4	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	5	5	5	3	3	3	3	3	2		
1	3	1	3	2	4	3	3	4	3	2	2	2	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	3	4	4	5	3	4	2	2	2	4	2	5	5	3	1	3	3	3	3	3	
1	2	1	1	1	4	4	4	5	3	4	3	4	3	1	1	3	2	3	3	2	2	1	4	3	3	2	3	5	5	5	5	5	3	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	5	5	5	3	3	4	5	5	5	
2	4	2	2	1	5	5	5	5	4	2	3	3	3	3	2	2	3	4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	5	1	2	2	2	2	4	3	4	1	1	1	1	1	5	5	5	3	4	3	3	5	4		
5	1	1	1	1	3	5	3	5	3	3	5	2	5	5	5	5	3	3	2	2	1	1	3	2	2	1	1	1	3	1	3	2	1	2	2	2	5	5	2	1	1	1	3	1	5	5	1	1	3	2	5	3	5		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	1	3	3	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	5	5	2	3	3	3	3	3			
1	3	1	2	1	4	3	3	4	3	2	2	1	2	1	2	3	2	1	4	1	2	2	5	1	3	1	3	1	2	1	5	1	5	3	3	2	5	5	5	1	1	1	1	2	5	5	5	5	4	4	4	4	4		
3	3	1	2	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	4	1	1	1	1	1	5	1	5	3	5	1	5	4	3	3	1	1	4	1	5	5	4	1	3	2	3	5	5		
3	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	5	4	4	5	4		
2	4	2	3	1	4	3	3	4	2	2	2	2	2	2	3	2	2	4	4	4	2	3	4	2	1	2	1	2	2	3	1	2	3	5	2	5	3	5	3	1	1	4	1	5	5	2	2	3	3	3	3	3			
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	1	4	3	3	4	4	2	2	4	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	4	4	3	2	4	2	5	5	4	2	4	3	3	5	5	
1	3	1	1	1	4	3	3	4	4	3	4	2	4	4	1	3	2	2	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	3	3	3	3	3
2	3	2	3	1	5	5	4	4	4	4	2	4	4	3	2	2	3	3	3	4	1	4	3	3	1	1	4	4	3	5	4	5	3	5	1	5	3	5	3	1	1	1	1	5	5	3	1	3	2	3	3	3			
1	4	2	2	1	3	4	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	3	1	4	3	3	2	3	3	4	3	1	1	2	1	5	5	3	3	3	2	3	2	2	
3	3	3	4	3	5	5	5	5	4	2	2	2	3	1	4	5	4	5	3	3	1	1	3	3	2	1	1	1	3	1	1	3	1	4	3	3	3	1	3	3	1	1	3	2	3	3	1	1	5	5	5	5	5		
1	3	1	1	1	5	5	5	5	5	1	1	1	5	1	5	5	5	5	3	1	1	1	5	5	5	3	1	1	5	1	5	1	1	1	5	1	5	5	5	5	1	1	5	1	5	5	5	1	3	3	5	5	5		
4	5	2	3	1	5	4	4	5	5	1	1	1	3	1	1	5	4	4	2	2	1	1	3	3	1	1	1	1	3	1	4	1	2	1	1	1	3	2	2	3	1	1	3	1	5	5	1	1	5	4	5	4	5		
3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3	2	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	2	3	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	5	5	3	3	4	3	4	5	5		
1	2	4	3	1	4	2	2	3	5	1	2	1	3	3	2	5	4	5	2	4	2	2	3	1	1	1	1	1	1	3	1	3	3	4	3	4	4	5	3	3	3	3	3	5	5	5	2	3	3	5	4	5			
2	3	1	1	1	4	4	4	4	3	4	2	2	2	2	1	3	2	2	3	3	2	1	3	2	1	2	3	1	5	4	4	1	1	5	2	3	2	2	4	1	3	1	3	1	5	5	5	1	3	3	4	3	4		
5	3	3	3	4	5	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	1	3	3	2	1	3	1	1	1	4	4	4	2	2	2	3	3	4	3	1	1	3	1	5	5	5	5	3	2	3	3	3		
2	3	2	3	1	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	2	2	3	4	3	4	2	1	3	1	2	1	1	1	2	1	5	1	4	5	1	1	1	1	3	2	1	1	1	4	5	5	5	2	4	2	2	4	3		
1	5	1	1	1	4	5	5	4	4	3	2	1	3	3	1	4	2	3	2	2	3	1	4	3	2	1	2	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	2	4	2	5	5	3	3	4	3	5	5	5	

1	2	1	2	1	5	5	5	3	4	2	1	2	2	1	2	2	3	4	2	3	4	1	4	3	2	1	1	3	3	3	4	1	2	4	5	2	5	5	5	3	1	1	4	1	5	5	1	4	4	3	5	2	4				
1	3	2	3	1	5	5	3	4	4	3	3	3	3	4	2	4	2	3	3	3	1	1	5	1	3	2	3	1	3	1	5	1	3	5	1	4	1	1	5	3	1	1	3	1	5	5	4	2	4	3	5	5	5				
1	2	1	1	1	4	3	3	4	3	3	5	2	5	5	3	4	3	3	3	5	1	1	3	2	3	1	1	1	1	1	3	1	4	1	2	1	3	3	3	3	1	1	2	1	5	5	2	4	1	1	2	3	1				
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3					
2	4	2	2	1	4	4	4	4	2	3	2	2	3	2	4	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	5	2	4	2	2	4	1	1	1	1	4	3	2	1	2	2	5	5	5	4	3	4	4	4	4					
2	4	4	2	1	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	5	1	4	5	1	1	1	1	1	5	2	2	1	1	5	5	5	2	5	5	5	5	5				
1	1	3	2	2	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	3	1	2	3	3	3	5	5	5	5	4	3	5	5	5	3	3	3	3	5	5	5	3	2	2	2	3	3						
1	1	1	1	1	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	1	2	1	1	1	2	1	3	1	1	1	3	2	4	3	2	2	3	1	5	5	5	5	4	4	4	4	4				
1	4	1	2	1	4	4	3	4	3	3	2	2	4	2	4	5	4	5	3	3	3	1	3	4	1	1	2	1	1	1	3	2	3	1	1	1	1	3	5	2	1	4	2	5	5	4	4	3	3	4	5	4					
2	3	2	4	2	4	4	3	4	4	2	3	2	4	3	2	4	3	3	2	2	3	2	4	3	3	2	2	2	3	2	4	1	4	2	2	2	2	2	4	4	2	2	4	2	5	5	4	2	4	2	3	3	2				
1	3	1	2	1	5	3	3	3	2	1	1	1	2	1	1	5	2	1	4	4	4	3	5	5	4	3	3	1	2	2	4	1	3	2	5	5	5	5	5	2	2	1	4	1	5	5	5	1	3	2	4	3	5				
1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	3	4	3	3	5	5	4	4	3	3	4	3	5	5	4	4	3	3	3	3					
3	5	3	3	2	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3					
1	2	2	3	1	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	2	4	2	2	4	4	3	2	4	3	3	1	1	1	1	1	3	3	4	2	4	2	5	5	4	3	2	2	3	2	5	5	2	2	4	2	3	4	4				
1	3	1	2	1	2	2	1	3	3	2	3	4	3	4	3	4	1	4	3	3	4	1	4	3	4	3	2	3	2	2	5	1	5	5	2	2	4	1	4	4	3	2	5	1	5	5	3	1	3	3	2	3	3				
1	4	1	1	1	4	5	3	4	2	4	3	1	4	3	4	3	4	3	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	2	3	1	1	4	1	1	3	1	4	3	1	1	4	1	5	5	2	2	4	2	4	3	3				
1	1	1	3	1	5	3	4	4	4	2	2	2	2	2	4	4	4	2	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	5	1	5	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	5	5	3	1	3	3	4	4	4			
4	5	4	3	1	4	4	3	4	4	3	3	2	2	4	4	4	4	3	4	4	2	1	4	3	2	1	3	1	2	2	5	1	5	4	3	1	4	5	5	5	4	5	5	2	5	5	4	3	4	2	3	4	4				
3	3	2	2	1	5	5	4	5	4	3	3	2	3	2	4	5	4	4	2	2	1	3	3	3	4	2	2	1	1	1	4	1	2	4	1	1	1	1	4	2	1	1	3	2	5	5	5	4	3	3	4	3	3				
3	4	1	3	2	4	3	4	3	3	3	3	2	4	2	3	3	2	3	2	2	2	1	3	3	3	1	1	1	1	1	4	2	5	2	1	1	1	1	3	4	2	1	5	2	5	5	5	5	3	3	3	3	3				
2	2	2	2	2	3	3	4	4	3	3	3	2	3	4	2	3	2	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	2	2	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3				
1	4	2	2	1	4	1	4	5	5	5	5	1	5	3	1	5	3	3	2	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	5	2	3	5	5	1	5	5	5	1	1	1	3	1	5	5	3	1	3	3	3	4	4				
3	1	1	1	1	2	4	4	4	2	2	1	1	3	1	1	1	1	1	5	5	2	2	2	2	2	2	2	1	5	1	5	2	5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	4	4	4	5	5	
1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	4	1	1	3	1	3	1	1	5	5	5	2	1	5	3	3	1	1	3	5	2	2	2	3	5	5	5	5	5	5	4	3	1	3	1	5	5	5	5	5	3	5	5	5				
4	3	1	2	1	4	3	3	4	3	3	2	2	4	3	3	2	2	4	2	4	3	1	4	3	4	1	1	3	3	3	4	3	4	4	4	2	5	4	4	4	2	2	3	2	5	5	4	4	3	3	3	3	4				
3	2	1	2	1	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	5	2	3	1	3	2	4	2	4	3	4	3	2	2	3	1	5	5	5	5	3	3	3	4	4
2	2	3	1	1	4	4	3	4	2	2	2	2	3	2	4	3	3	4	2	2	1	1	3	2	3	2	2	1	1	1	4	1	4	4	1	1	4	3	3	4	1	1	4	1	5	5	4	2	3	3	3	3	3				
4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	5	3	5	5	4			
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	3	5	5	5	
2	3	2	3	1	5	4	3	4	3	2	2	2	3	2	3	3	2	4	4	4	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	1	4	1	2	3	4	2	3	4	2	2	3	1	5	5	4	2	3	2	3	2	2				
1	3	1	2	1	2	2	2	4	3	3	4	2	4	3	3	4	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	4	2	4	4	4	1	1	1	2	1	5	5	4	2	4	4	4	4			

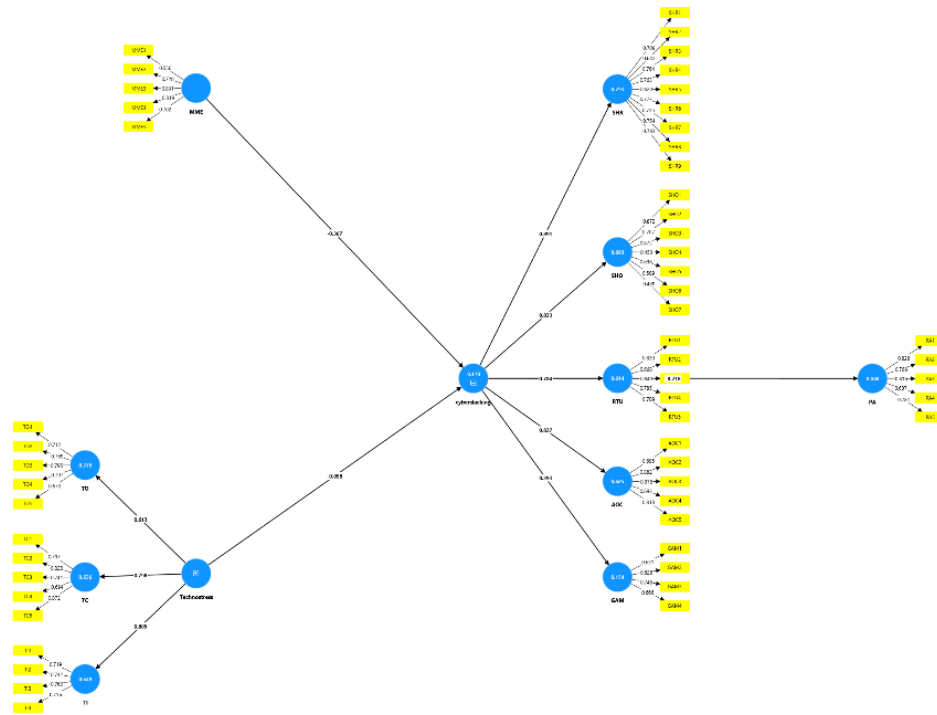
1	1	2	2	1	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	2	1	4	2	4	2	2	3	4	2	4	2	5	4	5	3	5	5	3	1	1	1	3	2	5	5	2	3	3	3	3	5	4				
1	4	4	3	3	1	4	4	3	4	4	4	5	2	4	1	2	3	2	2	1	1	1	1	5	2	1	1	1	2	3	2	5	3	4	5	2	2	5	5	5	5	1	1	1	1	5	5	2	1	5	3	4	5	5			
2	4	3	4	1	5	4	4	4	4	2	2	3	1	2	2	3	3	1	2	2	2	1	3	2	3	1	2	1	2	1	5	1	1	5	3	1	5	5	4	4	1	1	4	1	5	5	4	1	3	4	4	5	5				
1	3	1	1	1	1	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3					
3	4	5	4	3	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	2	5	3	5	1	2	2	2	3	3	1	1	1	1	2	2	4	4	4	4	1	1	3	3	3	3	1	1	2	1	5	5	3	1	5	4	4	5	5				
3	5	2	5	1	5	5	3	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	4	4	3	1	3	3	3	5	4				
1	2	2	2	1	4	4	4	4	4	2	2	2	3	2	2	3	2	1	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4			
3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	4	5	4	3	4	3	5	2	4	2	2	1	3	3	2	2	3	5	5	3	5	3	3	2	4	4				
1	1	1	1	1	1	3	3	4	5	3	2	2	2	3	2	1	2	2	1	4	4	1	1	4	3	3	1	2	1	1	1	1	1	2	1	3	1	3	4	4	2	1	1	3	1	5	5	2	1	3	2	3	3	3			
4	4	1	1	1	1	4	4	3	4	3	3	3	3	3	1	1	3	3	1	1	1	1	1	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	1	1	1	1	5	5	3	1	4	3	4	4	4		
2	2	3	3	3	4	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	1	3	3	3	3	1	1	3	3	4	5	4	3	3	3	3	3				
4	2	1	4	1	3	4	2	4	2	3	3	4	5	3	4	3	2	3	4	4	2	1	3	1	4	2	4	4	4	5	5	1	5	5	5	1	5	5	3	1	1	1	1	1	5	5	1	1	4	3	3	3	3				
1	4	2	4	1	4	4	4	4	2	2	2	2	4	2	4	3	2	2	2	2	3	2	3	4	4	3	2	4	3	3	4	3	4	4	4	2	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4	2	3	3	2				
2	3	1	1	1	4	3	3	5	2	2	1	2	3	2	2	3	2	3	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4		
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	4	4	4	4	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	4	4	4			
1	5	2	2	1	5	5	2	4	2	2	2	1	4	2	2	5	1	4	5	5	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	5	1	5	5	1	1	1	1	5	1	1	1	5	1	5	5	5	1	4	4	5	5	5				
1	3	2	2	1	5	5	5	5	1	3	5	2	1	1	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4			
3	4	3	4	3	4	5	4	4	3	2	2	2	4	3	4	4	5	4	2	2	3	1	3	1	2	1	1	1	1	1	3	2	3	2	2	1	2	2	3	2	1	1	1	1	3	3	3	2	4	3	4	3	4				
1	4	3	3	1	3	3	4	4	4	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	5	4	3	3	3	2	3	2	5	3	5	5	4	3	4	3	5	3	2	2	3	2	5	5	3	4	3	3	3	5	4				
3	3	1	4	2	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	1	3	3	1	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	5	5	3	2	4	3	4	5	5				
1	1	1	1	1	1	3	4	2	3	3	3	3	1	2	2	2	3	3	4	4	4	3	1	4	3	1	1	3	1	3	1	5	2	4	5	3	1	3	3	4	3	3	2	3	1	5	5	3	5	3	3	2	5	4			
1	4	3	3	1	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	2	3	2	2	2	1	4	4	4	1	1	1	1	1	5	1	3	5	4	4	4	5	5	1	1	1	2	1	5	5	3	2	3	3	3	3	3				
1	3	1	2	1	5	5	5	5	3	3	2	2	3	2	2	3	4	3	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	3	1	4	4	1	1	4	3	4	1	1	1	1	1	5	5	4	2	3	3	3	4	4				
4	5	5	5	3	5	4	5	5	4	4	4	3	5	5	4	5	4	5	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	5	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	1	1	3	3	4	4	4			
4	3	3	3	1	4	4	4	4	4	3	2	2	4	3	2	4	4	4	2	2	2	1	2	3	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	1	1	4	3	3	5	4	
2	3	3	3	1	4	3	2	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3	5	5	4	2	4	3	3	1	3	3	2	3	4	4	4	5	1	1	4	2	4	1	1	1	3	1	5	5	1	1	3	2	3	5	5				
2	3	2	3	1	5	4	4	4	4	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	2	2	3	3
3	4	2	3	1	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	4	2	2	3	4	3	1	4	3	4	1	2	1	1	1	3	3	4	4	3	1	4	4	4	3	2	2	4	2	5	5	3	1	4	3	3	4	3				
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3				
1	3	1	1	4	1	4	3	4	5	2	5	4	2	4	5	2	4	2	3	2	4	1	1	3	2	1	1	1	2	3	1	3	1	2	4	2	1	2	1	4	4	2	1	5	2	5	5	5	2	3	3	2	4	4			
4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		

1	1	4	3	1	5	5	4	4	1	1	1	1	1	1	2	1	1	5	5	5	3	5	4	5	3	4	1	4	1	5	2	5	5	5	3	5	5	5	3	2	1	3	1	5	5	5	1	5	4	5	5	5					
1	2	2	3	1	4	4	3	5	3	3	2	1	3	2	3	4	2	5	4	4	1	1	3	2	2	1	2	1	2	1	5	2	5	5	1	1	4	1	5	5	1	1	5	2	5	5	5	1	5	4	4	4	4				
1	4	1	3	1	5	4	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	2	1	1	5	3	3	1	1	2	5	1	5	5	5	5	1	1	3	3	5	3	2	1	3	1	5	5	5	5	4	3	3	4	4				
2	2	2	2	1	4	4	3	4	3	3	4	2	4	3	4	3	3	2	3	5	2	1	5	4	2	1	1	1	4	1	5	1	5	5	4	2	5	2	3	4	1	1	3	1	5	5	4	2	3	3	2	4	4				
3	4	3	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	4	1	2	4	3	2	3	3	3	2	1	1	1	1	3	4	3	3	3	3	3	4	3					
1	3	1	2	2	5	5	5	5	3	2	2	2	2	2	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	2	5	5	2	3	3	3	3	3						
1	3	1	4	1	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	1	4	5	4	3	5	5	3	3	3	3	3	3	5	5	4	3	3	3	3	5	5				
1	3	1	3	1	4	4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3					
1	3	1	3	1	5	3	4	4	4	3	1	2	5	5	2	5	3	3	3	3	2	1	3	5	5	1	1	1	1	2	1	1	1	1	4	1	5	2	4	4	1	1	4	1	5	5	2	1	3	1	2	3	5				
4	3	1	1	1	4	3	2	3	4	2	2	2	2	2	2	3	3	3	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4					
1	5	3	2	1	5	5	5	5	2	2	1	2	3	2	2	2	2	1	4	4	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	4	2	1	2	3	4	3	1	1	3	1	5	5	2	1	3	3	4	5	5				
1	5	4	3	3	5	5	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	2	1	3	1	2	3	3	2	3	3	2	3	2	1	2	2	2	1	2	3	1	3	1	1			
2	3	2	3	1	5	5	4	4	3	2	2	2	3	3	2	3	2	4	2	2	2	1	4	2	2	1	2	1	1	1	4	2	3	4	1	1	2	2	3	1	2	1	2	1	5	5	2	4	3	2	3	4	4				
3	2	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	4	5	4	5	4	4	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4				
1	5	3	3	1	5	4	5	5	3	2	2	2	5	2	1	5	5	5	2	4	3	1	5	5	2	1	1	1	1	1	5	1	5	1	1	4	5	1	5	5	1	1	5	1	5	5	5	1	4	4	4	4	4				
1	2	2	2	1	4	4	2	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	4	4	2	1	1	2	2	2	3	1	2	1	5	2	5	1	1	3	1	1	1	4	1	1	4	1	5	5	5	4	3	3	4	4	3				
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3					
4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2					
1	5	4	5	1	4	4	4	4	3	3	2	1	4	2	1	2	3	4	4	4	2	1	4	4	2	1	1	1	1	1	1	1	5	4	4	1	4	1	4	5	1	1	3	4	5	5	3	1	4	2	2	4	5				
2	3	1	1	1	5	5	5	5	3	4	2	1	3	1	2	3	3	3	3	4	2	1	4	3	1	1	2	1	1	1	4	3	2	4	4	1	3	4	5	1	1	1	1	1	5	5	2	1	5	3	5	2	5				
1	4	3	3	1	4	3	4	3	3	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	5	2	2	2	2	2	2	2	5	2	4	5	2	2	1	1	2	3	2	2	5	2	5	5	3	2	4	4	4	5	4				
1	3	1	2	1	5	5	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	1	1	3	3	1	1	2	5	3	3	4	2	4	3	1	1	3	1	5	5	4	1	3	3	4	4	4				
1	4	1	3	1	5	4	4	4	4	4	3	1	3	2	3	3	2	3	3	3	2	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	5	1	5	1	1	1	5	5	3	5	3	5	3	3	5	5	5	3	4	4	4	4	4			
1	5	1	1	1	5	5	5	5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1					
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3					
3	3	3	3	1	4	4	3	4	4	3	2	2	5	3	1	1	2	3	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	3	1	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	5	5	1	3	3	3	3	3	
1	2	1	1	1	4	2	3	4	2	2	2	1	4	2	3	2	1	2	3	3	3	2	4	4	4	4	3	2	3	2	5	2	4	5	3	3	5	2	5	5	5	3	3	3	5	5	5	1	3	3	3	4	3				
3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	2	2	3	3	3	4	4	2	3	2	2	3	1	2	2	3	1	2	2	2	2	3	2	2	4	2	2	3	1	2	3	1	1	2	1	5	5	2	1	4	3	3	4	3				
3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	3	4	3	2	2	2	4	2	5	5	3	2	4	3	3	5	5				
1	2	1	2	1	5	5	5	5	4	2	3	1	2	2	2	3	3	2	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	4	4
3	3	3	3	2	5	5	4	3	3	2	2	2	2	2	3	2	1	1	3	4	2	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		

2	3	2	5	1	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	3	4	2	5	4	4	2	2	4	4	4	3	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	3	2	3	5	4	
3	3	2	2	2	4	4	5	5	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	5	1	1	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	5	5	5	3	3	3	3	3	3		
1	3	1	1	1	5	5	3	5	1	3	3	3	3	3	3	5	1	1	3	3	1	1	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	1	5	1	5	5	1	2	5	3	5	4	5			
1	2	1	1	1	5	5	4	5	5	3	3	3	3	3	2	2	1	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	3	2	3	4	3			
1	1	1	1	1	4	4	4	4	2	2	2	2	4	2	4	4	2	4	3	3	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	4	1	3	4	2	2	3	3	4	4	1	1	1	1	5	5	5	1	3	1	3	2	2			
2	2	2	2	2	4	3	3	3	2	3	3	2	4	2	2	4	2	2	4	4	3	2	4	4	3	2	2	2	2	2	4	3	4	4	3	2	4	4	4	3	2	2	4	2	5	5	4	4	4	3	4	5	5			
2	2	2	4	1	2	2	2	2	2	3	2	3	4	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	5	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	5	5	4	5	3	3	3	3	3			
3	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	1	1	2	1	2	2	2	1	3	1	4	1	4	4	4	1	1	1	5	5	5	2	2	1	3	2	5	5	4	1	3	3	3	5	5			
3	3	3	3	1	3	3	3	4	2	3	1	1	1	1	1	3	2	1	3	3	2	1	1	3	2	1	1	1	5	1	1	1	1	1	3	4	3	1	5	1	2	1	1	1	5	5	3	1	5	4	5	4	5			
4	3	3	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	4	4	4	3	5	3	4	4	4	
5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	3	2	3	3	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	4	2	1	1	1	1	3	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	5	1	5	5	5	1	3	2	3	3	3
2	2	1	1	1	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	5	5	3	3	3	3	3	4			
1	3	4	2	1	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	5	5	4	3	3	1	3	1	3	1	5	4	3	4	4	4	5	5	3	3	5	3	5	5	5	3	3	2	2	5	2			
1	4	1	4	1	5	5	5	5	4	1	1	1	2	1	4	5	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	2	5	5	2	2	5	3	4	2	2	2	2	2	5	5	5	2	2	1	4	1	3			
1	4	1	2	1	5	4	4	5	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	2	3	3	3	3	5	5	5	4	5	3	5	3	5	5	1	2	3	2	5	5	3	1	4	4	4	4	
2	2	1	1	1	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	4	4	3	2	4	4	3	2	2	2	2	2	4	4	4	1	3	2	4	4	5	3	3	2	4	2	5	5	3	4	3	3	3	4	4			
1	3	1	1	1	5	3	3	4	2	2	3	3	4	2	2	3	1	1	2	2	4	2	4	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	4	2	3	5	2	4	3	1	5	5	3	2	3	3	3	3	4		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	5	5	4	3	3	2	3	3	3		
5	4	1	3	2	4	2	3	4	2	2	2	2	4	1	2	2	2	1	3	3	2	2	3	3	3	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	4	3	2	2	2	2	5	5	4	2	4	3	4	4	4			
1	3	1	3	1	5	4	4	5	4	2	1	3	2	1	3	3	2	3	2	2	2	2	4	3	4	1	1	4	3	3	5	5	3	1	3	3	3	4	4	3	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	5	5			
1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	1	1	1	1	1	3	4	2	1	4	4	4	3	4	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
4	2	1	2	1	4	4	3	4	4	2	2	3	3	3	3	2	3	2	5	5	5	2	4	3	4	3	3	4	3	3	2	2	2	3	4	3	3	5	3	2	2	2	2	3	4	4	3	3	2	4	3	4	4			
1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	5	5	5	3	3	3	3	3	5	5	3	5	3	3	5	3		
1	4	1	4	3	4	5	4	3	4	2	2	1	3	1	2	5	3	3	3	3	3	3	1	3	4	3	1	4	2	5	4	5	1	2	2	5	1	5	2	5	5	4	1	4	1	5	5	2	1	4	5	4	5	5		
1	3	3	4	1	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	2	1	5	3	3	4	2	4	3	2	2	2	2	2	5	1	4	3	3	2	5	4	4	2	2	1	2	1	5	5	2	2	4	2	3	3	3	3			
1	2	1	2	1	4	4	4	5	4	3	2	2	4	3	3	4	3	3	5	4	1	1	4	4	3	3	2	1	3	1	3	1	2	2	3	1	5	2	5	3	3	1	3	1	5	5	2	3	4	3	5	5	5			
2	2	1	2	1	5	4	5	4	3	1	1	1	3	1	4	4	4	3	5	5	3	1	4	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	3	2	5	3	1	1	4	1	5	5	5	2	4	3	4	4	4			
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
1	1	1	2	1	5	4	5	5	4	1	1	1	3	1	3	4	4	5	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	2	1	2	3	3	1	1	1	5	4	3	1	1	1	1	1	5	5	5	2	3	3	4	3	3			
2	3	1	3	1	5	3	4	5	4	3	2	2	3	4	5	4	2	3	2	3	3	2	4	3	2	2	2	3	2	3	5	2	3	4	5	3	5	3	3	3	2	1	3	1	5	5	1	1	3	1	4	4	3			
3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	4	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1				

1	3	1	3	1	5	5	5	5	3	5	3	3	5	4	3	5	3	3	3	5	1	1	5	4	4	1	1	1	1	1	4	5	1	5	5	1	5	5	5	1	3	1	5	2	5	5	5	4	3	2	3	4	2		
1	2	1	2	1	5	4	3	5	3	1	4	1	2	1	2	3	4	4	1	2	2	1	3	2	2	1	1	4	2	2	2	2	4	4	1	1	5	5	5	3	2	1	3	3	3	3	3	5	5	2	4	3	5		
3	3	2	3	2	4	2	2	4	2	3	3	2	4	4	4	4	3	4	2	3	2	2	4	2	5	1	2	2	3	2	4	2	3	4	2	3	3	3	2	4	2	2	4	2	5	5	3	4	3	2	3	4	4		
1	5	2	5	1	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	3	4	4	1	4	2	1	1	1	1	2	1	5	1	5	2	2	2	5	1	4	4	1	1	2	2	5	5	5	5	4	2	2	1	1		
2	5	3	5	1	5	5	4	5	2	2	2	2	1	1	2	5	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	2	2	5	1	3	2	1	1	1	1	1	1	5	5	3	2	5	4	4	4	4		
3	4	1	3	2	5	4	3	5	1	3	1	1	3	1	1	3	3	1	3	3	2	1	3	5	3	1	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	2	4	3	2	4	1	5	5	1	5	5	5	5	5			
2	4	5	5	2	5	5	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	2	1	5	4	5	4	5	5	5	2	5	1	1	5	5	1	5	5	3	2	4	2	4	4	4	
1	3	3	3	1	4	4	4	4	4	3	4	2	3	3	3	4	2	2	2	4	2	1	3	2	1	1	1	1	1	1	5	2	5	5	1	2	3	2	4	4	2	2	4	2	5	5	4	5	3	2	2	2	3		
2	5	2	3	1	5	3	2	4	3	3	2	2	2	1	4	3	2	1	4	4	3	3	5	5	2	1	2	1	1	1	4	2	4	5	2	2	3	2	4	4	3	3	4	2	5	5	4	2	3	5	4	5	4		
2	3	2	2	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	2	3	2	2	2	2	2	2	3	1	1	1	1	1	2	5	1	2	1	1	1	1	2	3	2	1	2	1	2	3	4	3	4	5	5		
3	3	1	1	1	4	4	4	4	3	3	2	1	4	2	1	3	1	1	5	5	2	1	3	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	4	2	2	3	3	4	1	1	1	1	1	5	5	5	1	5	3	4	5	5		
3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	4	4	4	3	3	
1	4	2	3	1	3	3	4	3	3	2	2	2	3	2	4	3	2	3	3	2	1	1	3	3	2	2	2	1	5	1	5	2	5	2	4	3	5	5	4	3	2	1	3	1	5	5	5	2	4	3	3	4	4		
1	4	2	4	1	5	5	5	5	2	3	1	1	2	1	4	3	4	2	1	1	1	1	3	3	3	1	1	2	3	2	4	2	2	3	2	1	1	2	4	1	1	1	1	1	3	4	2	1	5	3	4	3	3		
2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	2	3	2	3	3	2	1	1	1	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	5	5	2	1	4	4	4	5	4	
1	2	1	1	1	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	3	4	5	2	5	5	5	1	2	1	3	1	5	1	4	2	5	5	5	5	5	5	5	1	1	5	1	5	5	5	1	3	3	4	4	4	
1	3	2	3	1	4	3	4	4	1	2	1	1	4	2	2	4	4	1	1	1	5	1	5	2	2	1	1	1	1	4	1	4	1	4	1	4	1	3	1	3	1	1	1	1	1	5	5	5	1	5	5	5	5	5	
1	2	1	3	1	4	5	5	4	2	4	3	4	5	3	2	3	1	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	3	1	3	1	3	3	3	3	1	1	3	1	5	5	3	1	3	2	3	4	4
1	4	1	4	1	4	4	4	4	4	4	5	2	4	4	2	4	4	4	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	4	5	2	1	4	3	4	4	4		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
3	3	4	1	1	4	4	4	1	3	3	3	1	3	1	4	1	2	3	3	4	2	2	5	5	4	5	2	4	4	2	5	2	5	2	2	2	3	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5		
3	3	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	
2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	5	5	5	2	3	3	3	3	2	5	3	3	3	3	3		
1	1	1	1	1	4	4	5	5	4	4	2	2	4	3	4	3	3	2	2	2	3	1	4	4	2	3	2	1	3	1	5	1	5	1	5	1	5	3	5	5	1	1	5	1	5	5	3	5	5	5	5	5	5		
1	2	1	1	1	5	3	3	3	3	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	1	5	3	3	3	
2	3	2	2	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	3	1	1	3	4	5	2	5	5	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	4	3	2	2	4	4	3	3	4	2	5	5	5	2	5	4	5	5	5	
3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
1	3	2	3	1	5	5	3	5	4	3	1	1	3	1	2	3	3	3	3	3	3	1	1	4	1	3	1	1	1	1	1	5	1	5	3	1	1	1	1	4	1	4	1	2	1	5	5	4	5	5	4	3	3	5	
1	3	3	3	1	5	3	3	3	3	2	2	2	3	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Gambar *Outer Model*



LAMPIRAN 4

Hasil *Fornell-Larcker Criterion*

	<i>Cyberslacking</i>	<i>Media Multitasking Efficacy</i>	<i>Performance Academic</i>	<i>Technostress</i>
<i>Cyberslacking</i>	0.716			
<i>Media Multitasking Efficacy</i>	-0.317	0.776		
<i>Performance Academic</i>	-0.204	0.192	0.781	
<i>Technostress</i>	-0.113	0.411	-0.160	0.743

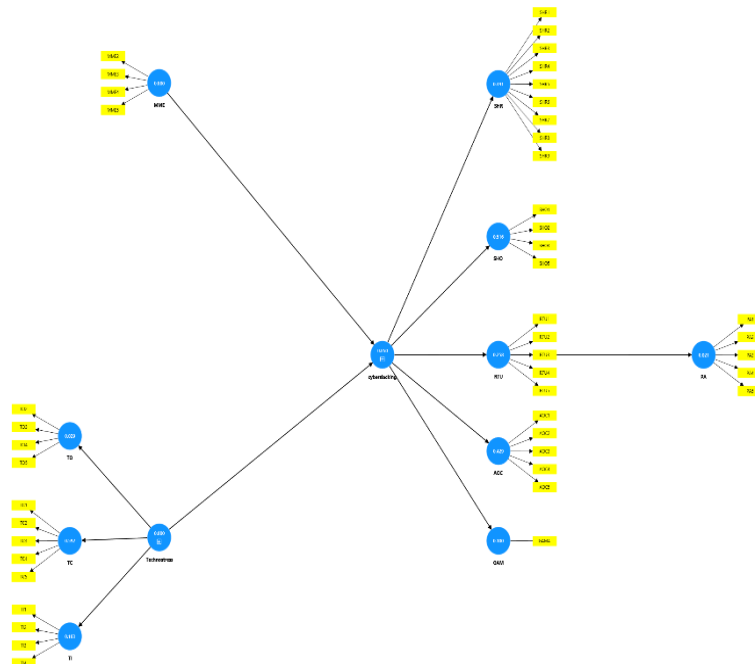
LAMPIRAN 5

Hasil *Composite Reliability* dan *Cronbach's Alpha*

	Cronbach's Alpha	Composite Reliability (rho_a)	Composite Reliability (rho_c)	Average Variance Extracted (AVE)
<i>Cyberslacking</i>	0.930	0.935	0.940	0.513
<i>Media Multitasking Efficacy</i>	0.786	0.828	0.856	0.602
<i>Performance Academic</i>	0.846	0.882	0.887	0.611
<i>Technostress</i>	0.832	0.840	0.879	0.552

LAMPIRAN 6

Gambar *Inner Model*



LAMPIRAN 7

Hasil *R-Square*

Variabel	<i>R-Square</i>	<i>R-Square Adjusted</i>
<i>Cyberslacking</i>	0.101	0.094
<i>Performance Academic</i>	0.042	0.038

LAMPIRAN 8

Q² Predictive Relevance

Variabel	SSO	SSE	Q ² (=1- SSE/SSO)
<i>Cyberslacking</i>	4050.000	3848.444	0.050
<i>Performance Academic</i>	1350.000	1322.025	0.021

LAMPIRAN 9

Uji Pengaruh Langsung (*Direct Effect*)

Hubungan Variabel Penelitian	Original Sample	T Statistics	P Value	Hipotesis
<i>Media Multitasking Efficacy => Cyberslacking</i>	-0,326	5,964	0,000	H₁ ditolak
<i>Technostress => Cyberslacking</i>	0,021	0,348	0,728	H₂ diterima
<i>Cyberslacking => Performance Academic</i>	-0,204	3,764	0,000	H₃ diterima

LAMPIRAN 10

Specific Indirect Effect

Hubungan Variabel Penelitian	Original Sample	T Statistics	P Value	Hipotesis
<i>Media Multitasking Efficacy => Cyberslacking => Performance Academic</i>	0,067	2,896	0,004	H₄ diterima

ANALISIS DESKRIPTIF

LAMPIRAN 11 Klasifikasi Kuesioner

Kriteria	Jumlah	Presentase
Jumlah kuesioner yang disebar	270	100%
Jumlah kuesioner yang dapat diolah	270	100%

LAMPIRAN 12 Klasifikasi Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Presentase
1.	Laki-laki	45.19
2.	Perempuan	54.81
Jumlah		100

LAMPIRAN 13
Klasifikasi Peminatan

No	Peminatan	Presentase
1.	Manajemen Keuangan	8.14
2.	Manajemen SDM	12.60
3.	Manajemen Pemasaran	14.82
4.	Manajemen Operasi	7.04
5.	Belum Ambil	57.40
Jumlah		100

LAMPIRAN 14
Klasifikasi Tahun Angkatan

No	Tahun Angkatan	Presentase
1.	2019	1.85
2.	2020	1.85
3.	2021	19.26
4.	2022	14.08
5.	2023	62.96
Jumlah		100

LAMPIRAN 15
Klasifikasi IPK Terakhir

No	IPK Terakhir	Presentase
1.	<2.00	0.38
2.	2.00-3.00	11.11
3.	>3.00	88.51
Jumlah		100