

Pengaruh Saluran Komunikasi, Media, Budaya, Prososial terhadap Penggunaan Ponsel Pintar di Lingkungan Kerja, serta Dampaknya terhadap Keterlibatan Karyawan

Mohammad Faizal Andri^{*1}, Irmawan Rahyadi²

¹Communication Department, BINUS Graduate Program – Master of Strategic Marketing
Communication, Indonesia

²Bina Nusantara University, Jakarta, Indonesia

Email: ¹mohammad.andri@binus.ac.id, ²irmawan.rahyadi@binus.ac.id

Abstrak

Di era digital yang sudah maju ini, penggunaan *gadget* atau perangkat elektronik seperti ponsel pintar, tablet, dan komputer sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat di seluruh dunia. Meskipun teknologi ini memberikan berbagai manfaat dalam hal akses informasi, komunikasi jarak jauh, dan efektivitas komunikasi, namun penggunaan ponsel pintar yang berlebihan juga dapat menimbulkan permasalahan serius di lingkungan kerja. Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi penggunaan ponsel pintar di lingkungan kerja yang tidak hanya digunakan untuk komunikasi tetapi juga untuk mengakses konten media, berpartisipasi dalam budaya perusahaan, dan terlibat dalam perilaku prososial sehingga perlu memahami bagaimana faktor-faktor ini mempengaruhi keterlibatan karyawan di tempat kerja. Penelitian dilakukan dengan metode kuantitatif dengan Sampel penelitian sebanyak 120 responden yang mengisi kuesioner survei *online* menggunakan *Google Form*. Pengujian hipotesis dan teknik pengolahan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *software* Smart PLS. Berdasarkan dari hasil uji yang dilakukan pada penelitian ini, hanya variabel saluran komunikasi yang tidak terdapat pengaruh terhadap variabel penggunaan ponsel pintar dimana hasil menunjukkan nilai *t*-statistic sebesar 0,122 sehingga nilai ini kurang dari standar ketentuan nilai *t*-statistic sebesar 1,96. Sedangkan untuk variabel konten media, budaya, prososial memiliki pengaruh terhadap penggunaan ponsel pintar, serta variabel penggunaan ponsel pintar memiliki pengaruh terhadap keterlibatan karyawan.

Kata kunci: *Komunikasi, Penggunaan Gadget, Perilaku Kerja, Smartphone*

Abstract

*In this advanced digital era, the use of gadgets or electronic devices such as smartphones, tablets and computers has become an inseparable part of the daily lives of people throughout the world. Although this technology provides various benefits in terms of information access, long-distance communication, and communication effectiveness, excessive use of smartphones can also cause serious problems in the work environment. This research was conducted to identify the use of smartphones in the work environment which is not only used for communication but also to access media content, participate in company culture, and engage in prosocial behavior so it is necessary to understand how these factors influence employee engagement in the workplace. The research was conducted using quantitative methods with a research sample of 120 respondents who filled out an online survey questionnaire using Google Form. Hypothesis testing and data processing techniques in this research were carried out using Smart PLS software. Based on the test results carried out in this research, only the communication channel variable has no influence on the smartphone usage variable where the results show a *t*-statistic value of 0.122 so this value is less than the standard *t*-statistic value of 1.96. Meanwhile, media content, culture, prosocial variables have an influence on smartphone use, and smartphone usage variables have an influence on employee engagement.*

Keywords: *Communication, Gadget Use, Smartphones, Work Behavior*

1. PENDAHULUAN

Ketergantungan terhadap penggunaan ponsel pintar sebagai media komunikasi, hiburan, dan permainan tergolong tinggi. Bahkan dalam berbagai kegiatan yang dilakukan pada kelompok usia

tertentu seperti remaja dan dewasa memiliki tingkat ketergantungan yang sangat tinggi hingga mencapai 45 persen dari seluruh pengguna (Kumar & Sherkhane., 2018). Lebih jauh, orang-orang yang punya ketergantungan tinggi itu berada pada strata sosial ekonomi kelas satu atau upper-middle.

Dengan demikian langkah-langkah pencegahan diperlukan untuk mengatasi masalah kecanduan yang berkembang. Untuk mengurangi masalah ini di masa depan, harus dilakukan pendidikan mengenai penggunaan ponsel pintar dan dampak terhadap penggunanya. Menerapkan pencegahan tidak hanya mengurangi masalah tetapi juga akan meningkatkan kesadaran tentang penggunaan gadget dengan cara yang lebih mendidik dan terarah (Kumar & Sherkhane., 2018).

Dalam era digital yang semakin maju, penggunaan gadget atau perangkat elektronik seperti ponsel pintar, tablet, dan komputer telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat di seluruh dunia. Meskipun teknologi ini menyediakan berbagai manfaat dalam hal akses informasi, komunikasi jarak jauh, dan efektifitas komunikasi, penggunaan gadget yang berlebihan atau tidak terkendali juga dapat menyebabkan masalah serius yang juga dapat terjadi di dalam lingkungan kerja.

Penggunaan ponsel pintar yang berlebihan oleh karyawan dapat memiliki dampak negatif pada produktivitas, kesehatan mental, dan hubungan interpersonal di tempat kerja, mengurangi efektivitas pekerjaan, pengalihan konsentrasi pekerja, hingga menyampaikan masalah-masalah yang dialami pekerja terhadap pekerjaan ke sosial media. Di sisi lain, penggunaan ponsel pintar bisa membantu pekerja menjadi produktif seperti mendorong pembelajaran mandiri, memperkuat hubungan sosial, memudahkan proses penyampaian informasi, membangun kedekatan dan koneksi, serta menyelesaikan pertanyaan pelanggan (Panwar, S., & Agrawal, V., 2021).

Penggunaan yang berlebihan dan ketergantungan yang berlebihan pada perangkat digital, seperti ponsel pintar telah dianggap sebagai fenomena internasional yang berkembang (Ellahi, et al., 2021). Meningkatnya ketergantungan terhadap gadget terutama ponsel pintar untuk keperluan pribadi ataupun pekerjaan dapat membawa banyak kerugian terhadap pengguna individu. Oleh karena itu, penting untuk memahami dampak negatif penggunaan ponsel pintar.

Komunikasi yang terjalin diantara rekan kerja ataupun kepada atasan bisa menjadi contoh, jika komunikasi internal terbuka dan responsif, karyawan mungkin lebih cenderung menggunakan ponsel pintar untuk berkomunikasi dan berkolaborasi. Ponsel pintar dapat menyediakan akses cepat dan mudah untuk mendapatkan informasi. Konten media yang tersedia pada ponsel pintar seperti email, aplikasi bisnis, ataupun sosial media, bisa saja mempengaruhi karyawan dalam menggunakan gadget. Konten media yang menarik seperti media sosial atau aplikasi game dapat menjadi distraksi bagi karyawan, sehingga dapat mengurangi produktivitas dan kurangnya fokus di tempat kerja. Jika karyawan mendapatkan dukungan dari rekan kerja atau atasan dalam menggunakan gadget untuk meningkatkan produktivitas atau efisiensi, hal tersebut dapat menjadi budaya dalam lingkungan kerja. Selain itu, perilaku positif dari rekan kerja atau atasan dapat menjadi inspirasi bagi karyawan. Jika mereka melihat penggunaan ponsel pintar sebagai alat yang efektif untuk menyelesaikan tugas, karyawan mungkin akan mengadopsi perilaku serupa.

Faktor-faktor tersebut dapat saling berinteraksi dan dapat memiliki dampak yang kompleks terhadap penggunaan ponsel pintar karyawan di tempat kerja. Oleh karena itu penting bagi manajemen perusahaan untuk memahami dinamika tersebut sehingga dapat merancang kebijakan serta menciptakan lingkungan kerja yang mendukung penggunaan ponsel pintar yang sehat, produktif, dan sesuai dengan tujuan organisasi.

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh saluran komunikasi, konten media, budaya, prososial terhadap penggunaan ponsel pintar di lingkungan kerja, serta dampaknya terhadap keterlibatan karyawan. Dengan pemahaman yang lebih baik dapat diidentifikasi pendekatan yang tepat untuk mengurangi dampak negatif dan memperkuat kedekatan dan hubungan harmonis baik sesama karyawan maupun atasan. Penelitian ini juga dapat memberikan panduan dan saran bagi para program developer dalam menghadapi tantangan perilaku penggunaan ponsel pintar di era digital ini, dapat menciptakan aplikasi pada ponsel pintar yang sehat dan produktif.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka atau state of the art, adalah penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan masalah dalam penelitian yang dapat dijadikan acuan atau sebagai salah satu kajian referensi yang peneliti anggap penting dengan penelitian ini. Penelitian sejenis diambil dari berbagai hasil penelitian terdahulu yang mampu membangun relevansi dan pembaharuan pada penelitian ini.

Penelitian terdahulu pertama berjudul *Impact of smartphone usage on employee engagement and employee performance in Indian corporate sector* (Panwar, S., & Agrawal, V., 2021). Penelitian ini menjelaskan pengaruh peningkatan komunikasi dan meningkatkan produktivitas karyawan. Penelitian terdahulu kedua yaitu *Bedtime Smart Phone Usage and Its Effects on Work-Related Behaviour at Workplace* (Ellahi, et al., 2021) yang menjelaskan mengenai penggunaan ponsel pintar sebelum tidur dan pengaruhnya terhadap perilaku terkait pekerjaan di tempat kerja. Penelitian terdahulu ketiga *Examining how dependence on smartphones at work relates to Chinese employees' workplace social capital, job performance, and smartphone addiction* (Li, L., & Lin, T. T., 2018) yang meneliti bagaimana ketergantungan pada ponsel pintar di tempat kerja berhubungan dengan modal sosial, kinerja kerja, dan kecanduan ponsel pintar di tempat kerja karyawan.

Penelitian terdahulu keempat *Multidimensional Assessment of Internet Addiction: Scale Development and Validation* (Sondhi., 2021) menyatakan bahwa kecanduan internet dapat menyebabkan hilangnya produktivitas, berkurangnya kepuasan hidup, dan terganggunya kesejahteraan secara keseluruhan. Penelitian terdahulu kelima *Exploration of the forms of mobile phone attachment among traders in Ghana* (Rabiu K. B. Asante., 2018) yang mengeksplorasi berbagai macam bentuk-bentuk rasa keterikatan terhadap penggunaan ponsel pintar di kalangan pedagang di Ghana.

2.2. Operasional Variabel

Berikut pernyataan yang dilakukan dalam skala Likert, skala yang digunakan adalah 1 sampai dengan 5, di mana 1 = (tetap setuju atau tidak), 2 = Tidak Sering, 3 = Sering, 4 = Lebih Sering, dan 5 = Selalu.

Tabel 1. Tabel Operasional Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan
Saluran Komunikasi, (Littlejohn., 2009).	cara pesan disampaikan, efektivitas komunikasi, pemahaman pesan.	Cara pesan disampaikan di lingkungan kerja	Penyampaian pesan di tempat kerja saya dilakukan menggunakan ponsel pintar
		Efektifitas komunikasi di lingkungan kerja	Komunikasi di tempat kerja saya disampaikan secara efektif
		Media komunikasi yang digunakan di lingkungan kerja	Media komunikasi seperti ponsel pintar membantu mempermudah saya dalam menerima pesan di tempat kerja
Konten Media, (Turkle., 2017).	pesan teks, panggilan suara, media sosial, interaksi manusia dengan teknologi.	Interpretasi pesan di lingkungan kerja	Pesan yang disampaikan melalui ponsel pintar lebih jelas dibandingkan pesan lisan
		Pesan teks mempengaruhi interaksi di lingkungan kerja	Penggunaan pesan teks melalui ponsel pintar dapat mengurangi kualitas hubungan antar karyawan di tempat kerja
		Panggilan suara mempengaruhi interaksi di lingkungan kerja	Panggilan suara melalui ponsel pintar mempermudah penyampaian informasi penting dalam pekerjaan

		Media sosial mempengaruhi interaksi di lingkungan kerja	Interaksi melalui media sosial dengan rekan kerja membangun rasa kebersamaan di lingkungan kerja
		Interaksi manusia dengan teknologi	Terdapat saluran komunikasi yang terbuka bagi karyawan untuk menyampaikan pendapat
Budaya, (Hall., 1976).	pemrosesan informasi, pengaturan perilaku, model berpikir.	Pemrosesan informasi yang terjadi di lingkungan kerja Pemrosesan informasi yang dilakukan oleh karyawan Pengaturan perilaku yang terjadi di lingkungan kerja Model berpikir yang terjadi di lingkungan kerja	Penyampaian informasi di tempat kerja saya memanfaatkan teknologi Banyak ide-ide kreatif yang bisa saya dapatkan dengan menggunakan ponsel pintar Saya selalu mematuhi peraturan yang berlaku ketika menggunakan ponsel pintar di lingkungan kerja Saya menghindari menggunakan ponsel pintar ketika berinteraksi langsung dengan karyawan lain
Prososial, (Beilin., 2013).	perilaku sukarela, bertujuan untuk membantu orang lain, tanpa mengharapkan imbalan.	Terdapat perilaku sukarela di lingkungan kerja Perilaku sukarela juga dilakukan oleh rekan kerja Terdapat keinginan membantu orang lain di lingkungan kerja Mengharapkan imbalan dalam membantu orang lain di lingkungan kerja	Saya akan sukarela membantu rekan kerja yang sedang kesulitan ketika saya sedang asyik menggunakan ponsel pintar Rekan kerja membantu saya ketika saya sedang mengalami kesulitan dalam pekerjaan Saya dapat membantu rekan kerja yang mengalami kendala dalam menggunakan ponsel pintar mereka Saya tidak mengharapkan imbalan dalam membantu rekan kerja yang kesulitan
Ponsel Pintar, (Lanaj et al., 2014).	komunikasi antar karyawan dan klien, akses lebih cepat berbagai informasi terkait pekerjaan, memungkinkan mengelola tugas yang fleksibel.	Ponsel pintar memudahkan komunikasi di lingkungan kerja Ponsel pintar membantu informasi terkait pekerjaan menjadi mudah di lingkungan kerja Ponsel pintar dapat mengelola tugas dengan mudah di lingkungan kerja Ponsel pintar membantu mengelola tugas dengan mudah	Dengan adanya ponsel pintar dapat memudahkan komunikasi di lingkungan kerja Aplikasi yang terdapat di ponsel pintar saya dapat memudahkan pekerjaan sehari-hari Ponsel pintar yang saya miliki sudah saya rancang untuk dapat mengelola pekerjaan dengan baik Saya menyimpan data melalui layanan cloud agar mudah diakses melalui ponsel pintar saya
Keterlibatan Karyawan, (Bridger, E., 2014).	terhubung secara emosional dengan pekerjaan, merasa memiliki makna dalam	Kaitan emosional dengan pekerjaan	Pekerjaan yang saya lakukan dapat memberikan kepuasan ketika saya lakukan dengan sangat baik

pekerjaan, merasa termotivasi untuk memberikan yang terbaik	Merasa memiliki makna dalam pekerjaan	Pekerjaan saya memberikan kesempatan untuk mengembangkan diri dan belajar hal baru
	Termotivasi untuk memberikan yang terbaik dalam pekerjaan	Dengan adanya ponsel pintar saya dapat terbantu untuk memberikan yang terbaik dalam pekerjaan saya
	Cara memberikan yang terbaik dalam pekerjaan	Saya memaksimalkan fitur yang terdapat pada ponsel pintar saya sehingga pekerjaan yang saya lakukan lebih efektif

2.3. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh karyawan Binus University Bekasi. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini peneliti mengambil sampel dengan metode Sensus. Menurut Muijs, metode Sensus merupakan metode pengambilan sampel dari seluruh populasi (Muijs., 2010). Dalam penelitian ini penulis mengambil sampel dari seluruh populasi yang ada, yaitu karyawan Binus University Bekasi. Alasan penulis melakukan penelitian kepada karyawan Binus University Bekasi dikarenakan BINUS University pernah mendapatkan penghargaan di HR Asia Awards 2023, sebagai Best Companies to Work for in Asia 2023 dan Most Caring Company Awards 2023 (Tempo.co, 2023). Hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Binus University Bekasi.

2.4. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini peneliti melakukan Teknik pengumpulan data secara online dengan menggunakan google form kepada sampel dengan menggunakan platform survei online, data yang dikumpulkan dapat diekspor langsung ke format yang dapat digunakan untuk analisis statistik. Teknik analisis data digunakan sebagai proses menganalisis atau menginterpretasi data yang didapatkan. Analisis data penelitian kuantitatif berisi uji reliabilitas, validitas, dan uji hipotesis. Dalam penelitian ini akan menggunakan aplikasi perangkat lunak SmartPLS dalam membantu proses penelitian. Analisis menggunakan PLS-SEM ini melalui 2 tahap, yakni measurement model dan structural model. Pada measurement model, atau biasa juga disebut dengan outer model, ialah model yang menentukan hubungan antar variabel dengan indikator yang diamati dalam variabel (Vinzi et al., 2010), sedangkan inner model nantinya akan menentukan hubungan antar variabel.

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner (Mcbride et al., 2014). Suatu kuesioner dikatakan sah atau valid jika pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Uji validitas dilakukan dengan melihat dari nilai Average Variance Extracted (AVE). Nilai AVE dapat menunjukkan bagaimana besaran varian ataupun ragam variabel manifest yang terdapat dari suatu konstruk. Dengan kata lain, variant atau ragam variabel manifest yang besar akan semakin dapat mempresentasikan dari konstraknya.

Nilai AVE yang direkomendasikan minimal 0,5, ini menunjukkan bahwa konstruk tersebut dapat dijelaskan oleh rata-rata lebih dari setengah varian dari indikator-indikatornya kemudian selanjutnya dilakukan pengecekan discriminant validity dari model pengukuran berdasarkan cross loading. (Fornell, C., & Larcker, D. F., 1981). Uji reliabilitas dilakukan dengan dua tahap, tahap pertama dengan memeriksa individual item reliability, hal ini dilakukan dengan melihat standardized loading factor, yang mana ini menunjukkan korelasi antar indikator dengan variabel tersebut. Loading factor yang ideal jika didapatkan sebesar >0,7 dimana hal ini menggambarkan indikator valid untuk mengukur variabel tersebut. Indikator dengan nilai >0,5 masih dapat diterima, namun jika nilainya <0,5 maka indikator tersebut harus dibuang dari model.

Tahapan selanjutnya peneliti melihat internal consistency atau construct reliability, ini dilakukan dengan melihat nilai dari Cronbach Alpha. Setelah dilakukan pengukuran outer model, selanjutnya adalah pengukuran inner model atau structural model. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui korelasi antara variabel yang diukur. Tahapan pertama dalam pengukuran ini adalah dengan melihat

signifikansi hubungan antara variabel melalui path coefficient dimana akan terlihat kekuatan antar konstruk. Selanjutnya adalah mengevaluasi nilai R² yang menggambarkan ukuran varian yang dijelaskan dimasing-masing konstruksi endogen dimana nilai ini merupakan ukuran kekuatan yang memperjelas model R² dengan nilai 0,75 dianggap substansial, sedangkan 0,5 dianggap moderat, dan 0,25 dianggap sebagai lemah (Hair et al., 2012).

Uji inner model dapat dilakukan dengan metode bootstrapping pada software SmartPLS. Untuk dapat mengetahui hipotesis dapat diterima atau ditolak dapat melihat dari nilai koefisien parameter dan nilai signifikan T statistic. Pada taraf signifikan 5% ($\alpha 5\%$), maka T-tabel yang digunakan adalah 1,96 (Hair et al., 2014). Sehingga H_a dapat diterima dan H_o ditolak, disaat nilai signifikan t-value >1,96 dan nilai p-value <0,05. Sebaliknya, jika nilai signifikan dari t-value <1,96 dan atau nilai p-value >0,05 maka H_a akan ditolak dan H_o diterima.

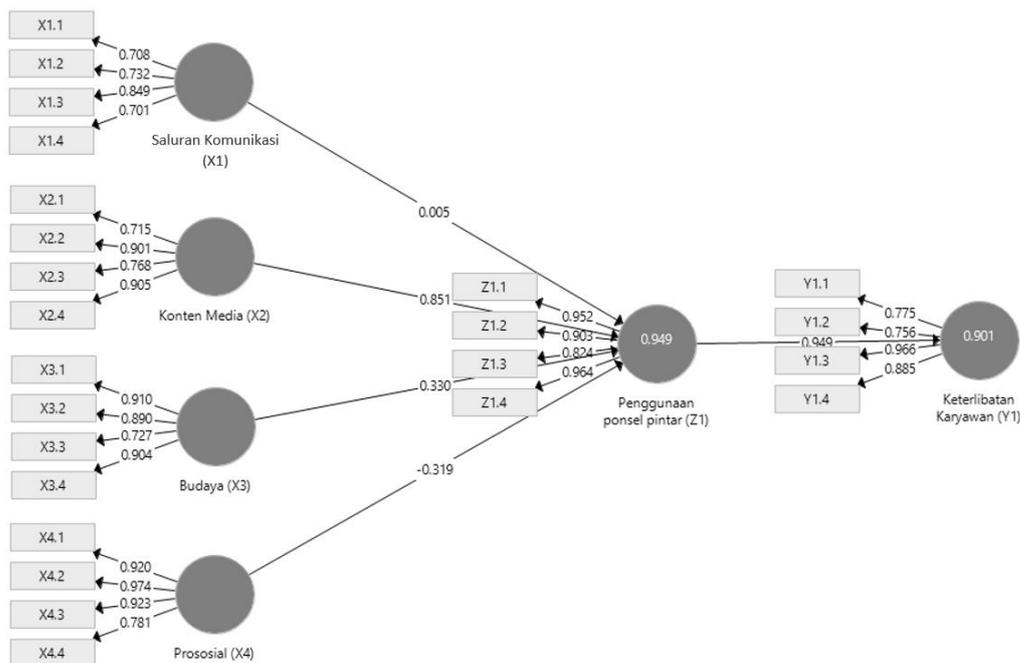
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Dalam tahapan pengolahan data, penelitian ini menggunakan SEM (*Structural Equation Modeling*). Aplikasi yang digunakan oleh peneliti adalah Smart PLS 3.0. Penelitian ini terdiri dari Variabel X sebanyak 4 buah, yaitu Saluran Komunikasi, Konten Media, Budaya dan Prososial. Variabel Y sebanyak 1 buah yaitu Keterlibatan Karyawan, serta Variabel Z sebanyak 1 buah yaitu Penggunaan Ponsel Pintar.

Dari hasil penelitian, masih perlu dilakukan beberapa uji untuk mengetahui kelayakan disetiap indikator dan variabel penelitian. Setelah indikator dan variabel dikatakan valid dan reliabel, kemudian akan dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, serta uji hipotesis untuk melihat apakah hipotesis yang telah dibentuk diterima atau ditolak.

Validitas korvergensinya dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya hubungan indikator dengan konstruksinya. Untuk mengetahui faktor validitas pada indikator, dapat menggunakan faktor loading. Faktor loading menunjukkan korelasi antara variabel dengan faktornya. Nilai yg ideal dari faktor loading adalah lebih dari 0,7 sehingga dapat dikatakan valid dan jika dibawah dari 0,7 maka item pada kuesioner dapat dikatakan tidak valid (Hair, Black, et al., 2014). Sebagai gambaran dari hasil perhitungan variabel, dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1. Hasil perhitungan variabel

Setelah dilakukan pengolahan data pada software SmartPLS diperoleh angka lebih dari 0,7 untuk semua item kuesioner, sehingga dapat disimpulkan bahwa item-item pada kuesioner adalah valid. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 2 yang menjelaskan nilai faktor loading dari masing-masing indikator pada 6 variabel. Pada variabel Saluran Komunikasi yang terdiri dari 4 bentuk indikator dengan nilai yang paling tinggi adalah 0,849 dan yang paling rendah dengan nilai 0,701. Dengan kata lain, nilai untuk variabel Saluran Komunikasi dapat dikatakan valid.

Kemudian untuk variabel Konten Media yang terdiri dari 4 bentuk indikator dengan nilai yang paling tinggi adalah 0,905 dan yang paling rendah dengan nilai 0,715. Dengan kata lain, nilai untuk variabel Konten Media dapat dikatakan valid. Selanjutnya untuk variabel Budaya nilai yang paling tinggi adalah sebesar 0,910 sedangkan yang paling rendah adalah sebesar 0,727. Untuk variabel Prososial nilai yang paling tinggi adalah sebesar 0,974 sedangkan yang paling rendah adalah sebesar 0,781. Angka ini dapat dikatakan valid karena masing-masing berada diatas nilai 0,700.

Variabel selanjutnya adalah Penggunaan ponsel pintar dengan nilai yang paling tinggi adalah sebesar 0,966 dan yang terkecil adalah sebesar 0,756. Kemudian untuk variabel Keterlibatan Karyawan nilai yang paling tinggi adalah 0,964 dan yang paling rendah dengan nilai 0,824 sehingga variabel ini dapat dikatakan valid karena nilai berada diatas 0,700. Berikut tabel validitas variabel dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Tabel Validitas Variabel

	Saluran Komunikasi	Konten Media	Budaya	Prososial	Penggunaan ponsel pintar	Keterlibatan Karyawan	Keterangan
X1.1	0.708						Valid
X1.2	0.732						Valid
X1.3	0.849						Valid
X1.4	0.701						Valid
X2.1		0.715					Valid
X2.2		0.901					Valid
X2.3		0.768					Valid
X2.4		0.905					Valid
X3.1			0.910				Valid
X3.2			0.890				Valid
X3.3			0.727				Valid
X3.4			0.904				Valid
X4.1				0.920			Valid
X4.2				0.974			Valid
X4.3				0.923			Valid
X4.4				0.781			Valid
Y1.1					0.775		Valid
Y1.2					0.756		Valid
Y1.3					0.966		Valid
Y1.4					0.885		Valid
Z1.1						0.952	Valid
Z1.2						0.903	Valid
Z1.3						0.824	Valid
Z1.4						0.964	Valid

Tahapan Selanjutnya dilakukan pengukuran validitas konvergensi. Pengukuran ini dapat menggunakan nilai AVE (Average Variant Extracted), dimana nilai AVE harus 0,5 atau lebih untuk menunjukkan konvergensi valid (Hair, et al., 2014). Berikut adalah nilai AVE dari masing-masing variabel yang terdapat pada Tabel 3.

Tabel 3. Tabel AVE

	Average Variance Extracted (AVE)
Saluran Komunikasi (X1)	0.562
Konten Media (X2)	0.683
Budaya (X3)	0.741
Prososial (X4)	0.815
Keterlibatan Karyawan (Y1)	0.722
Penggunaan ponsel pintar (Z1)	0.833

Pada Tabel 3 diatas, menunjukkan bahwa pada penelitian ini, nilai AVE yang paling kecil adalah 0,562 yang dapat dikatakan diatas dari nilai standar pengukuran AVE yaitu tidak boleh dibawah atau sama dengan nilai 0,5. Sedangkan nilai yang paling tinggi adalah untuk variabel Penggunaan ponsel pintar sebesar 0,833. Oleh karena itu, variabel dalam penelitian ini valid secara konvergensi karena nilai semua variabel diatas 0,5.

Pengolahan data di SEM memerlukan pengujian untuk mengukur validitas indikator secara diskriminan. Tujuan dari uji diskriminan adalah untuk mengukur seberapa besar suatu variabel berbeda dan unik dibandingkan variabel lain dalam penelitian. Pada penelitian ini, uji diskriminan akan dilakukan dengan menggunakan kriteria cross loading. Suatu variabel dapat dikatakan unik apabila nilai cross loading dari masing-masing item terhadap konstruknya lebih besar dari nilai cross loading pada konstruk lainnya. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 4 dimana nilai cross loading dari masing-masing item terhadap konstruknya lebih besar dari nilai cross loading pada konstruk lainnya.

Tabel 4. Tabel Variabel Diskriminan

Saluran Komunikasi (X1)	Konten Media (X2)	Budaya (X3)	Prososial (X4)	Keterlibatan Karyawan (Y1)	Penggunaan ponsel pintar (Z1)	
X1.1	0.708	0.324	0.305	0.104	0.286	0.310
X1.2	0.732	0.544	0.344	0.231	0.276	0.450
X1.3	0.849	0.704	0.604	0.254	0.574	0.746
X1.4	0.701	0.540	0.595	0.255	0.665	0.609
X2.1	0.388	0.715	0.552	0.705	0.583	0.514
X2.2	0.704	0.901	0.862	0.460	0.810	0.803
X2.3	0.426	0.768	0.727	0.723	0.600	0.554
X2.4	0.805	0.905	0.852	0.473	0.708	0.764
X3.1	0.499	0.769	0.910	0.490	0.906	0.842
X3.2	0.608	0.753	0.890	0.392	0.691	0.760
X3.3	0.426	0.708	0.727	0.623	0.600	0.554
X3.4	0.702	0.894	0.904	0.449	0.898	0.852
X4.1	0.236	0.607	0.471	0.920	0.469	0.375
X4.2	0.211	0.676	0.567	0.974	0.574	0.476
X4.3	0.426	0.768	0.727	0.923	0.600	0.554
X4.4	0.096	0.360	0.279	0.781	0.416	0.224
Y1.1	0.640	0.733	0.592	0.334	0.775	0.622
Y1.2	0.215	0.563	0.599	0.697	0.756	0.527
Y1.3	0.600	0.842	0.889	0.549	0.966	0.874
Y1.4	0.641	0.667	0.772	0.493	0.885	0.813
Z1.1	0.702	0.894	0.904	0.449	0.898	0.952
Z1.2	0.704	0.901	0.862	0.460	0.810	0.903
Z1.3	0.556	0.697	0.747	0.383	0.749	0.824
Z1.4	0.805	0.905	0.852	0.473	0.908	0.964

Penelitian ini juga melakukan uji reliabilitas, yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana konsistensi dari suatu indikator yang digunakan pada kuesioner penelitian. Uji reliabilitas dapat dilakukan dengan metode Cronbach's Alpha dan Composite reliability. Pada metode uji Cronbach's

Alpha, nilai batas bawah yang sudah ditentukan adalah 0,70 untuk penelitian kuantitatif eksplanatif (Hair et al., 2014). Sedangkan untuk metode uji Composite reliability, suatu variabel dinyatakan reliabel jika nilai dari composite reliability >0,60 (Hair et al., 2014). Hasil uji reliabilitas terdapat pada Tabel 5.

Tabel 5. Tabel Uji Reliabilitas

	Cronbach's Alpha	Composite Reliability
Saluran Komunikasi	0.748	0.836
Konten Media	0.849	0.895
Budaya	0.883	0.919
Prososial	0.926	0.946
Penggunaan ponsel pintar	0.870	0.912
Keterlibatan Karyawan	0.932	0.952

Berdasarkan Tabel 5 diatas, nilai tertinggi adalah sebesar 0,932 sedangkan yang terendah adalah 0,748. Berdasarkan batasan yang ditentukan dengan metode uji Cronbach's Alpha, maka nilai diatas dapat dikatakan valid karena berada diatas nilai 0,70. Hal yang sama terjadi pada metode uji Composite reliability dengan menentukan batasan akhirnya adalah >0,60, sedangkan nilai dari penelitian ini dari tabel diatas, adalah diatas dari batasan akhir yang ditentukan, terdapat nilai 0,932 untuk nilai tertinggi dan 0,748 untuk nilai terendah.

Dalam mengolah data SEM, perlu juga dilakukannya uji inner model untuk menguji pengaruh dari antar masing-masing variabel dalam penelitian. Pada peneltian ini sudah disusun beberapa hipotesis terkait hubungan antar variabel-variabel penelitian. Dalam penelitian ini juga perlu dilakukan uji hipotesis, sehingga dapat diketahui apakah hipotesis yang telah disusun dapat diterima atau bahkan ditolak. Pada penelitian ini dilakukan beberapa metode untuk uji hipotesis degan menggunakan coefficient of determination (R^2) dan bootstrapping.

Pengujian Coefficient of Determination atau R^2 dilakukan untuk membuktikan apakah dampak dari variabel latent independent tertentu pada variabel latent dependen memiliki substantive (Vinzi et al., 2010). Nilai R^2 ditentukan sebesar 0,67 dalam artian model memiliki kategori "baik", sedangkan nilai R^2 sebesar 0,33 dikatakan dalam kategori moderat, dan nilai R^2 sebesar 0,19 menunjukkan kategori "lemah" (Chin, 1998). Hasil uji R^2 terdapat pada Tabel 6.

Tabel 6. Tabel Uji R^2

	R Square	R Square Adjusted
Penggunaan ponsel pintar (Y)	0.901	0.900
Keterlibatan Karyawan (Z)	0.949	0.948

Pada Tabel 6 diatas, didapat nilai 0,901 dan 0,949 sehingga dapat dikatakan kategori baik karena berada diatas 0,67. Selain uji R^2 , uji structural model juga dapat dilakukan dengan menggunakan metode bootstrapping yang digunakan untuk mengetahui apakah hipotesis dapat diterima atau ditolak dengan menilai koefisien parameter serta signifikan dari nilai t static. Tolak ukur dalam penilaian menggunakan metode bootstrapping disesuaikan dengan taraf signifikasi 5% ($\alpha=5\%$) maka t-tabel yang digunakan adalah 1.96 (Hair et al., 2014). Pengukuran bootsrapping adalah jika nilai signifikan t-static > 1,96 dan atau nilai p-value < 0,05, maka H_a dapat diterima dan H_0 ditolak, kemudian jika nilai signifikasi t-statistic < 1,96 dan atau nilai p-value > 0,05 maka H_a ditolak dan H_0 akan diterima. Hasil uji bootsrapping terdapat pada Tabel 7.

Tabel 7. Tabel Uji Metode Bootstrapping

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values	Result
Saluran Komunikasi (X1) -> Penggunaan ponsel pintar (Z1)	0.005	0.006	0.043	0.122	0.903	Rejected
Konten Media (X2) -> Penggunaan ponsel pintar (Z1)	0.851	0.859	0.112	7.627	0.000	Accepted
Budaya (X3) -> Penggunaan ponsel pintar (Z1)	0.330	0.325	0.070	4.697	0.000	Accepted
Prososial (X4) -> Penggunaan ponsel pintar (Z1)	-0.319	-0.316	0.045	7.137	0.000	Accepted
Penggunaan ponsel pintar (Z1) -> Keterlibatan Karyawan (Y1)	0.949	0.950	0.005	186.025	0.000	Accepted

Berdasarkan Tabel 7 diatas, terlihat bahwa dari hipotesis penelitian, hipotesis pertama pada Saluran Komunikasi (X1) terhadap Penggunaan Ponsel Pintar (Z1) memiliki nilai t-statistic sebesar 0,122 sehingga nilai ini kurang dari standar ketentuan nilai t-statistic sebesar 1,96. Dan untuk p-value dengan standar 0,05, pada penelitian ini sebesar 0,903 sehingga lebih besar dibandingkan standar nilai, oleh karena itu, hasilnya dapat dikatakan hipotesis H1 ditolak dan H0 diterima.

Pada variabel Konten Media (X2) terhadap Penggunaan Ponsel Pintar (Z1), memiliki nilai t-statistic sebesar 7,627 sehingga nilai ini lebih besar dibandingkan standar nilai, oleh karena itu hasilnya dapat dikatakan hipotesis H2 diterima dan H0 ditolak. Pada variabel Budaya (X3) terhadap Penggunaan Ponsel Pintar (Z1), memiliki nilai t-statistic sebesar 4,697 sehingga nilai ini lebih besar dibandingkan standar nilai, oleh karena itu hasilnya dapat dikatakan hipotesis H3 diterima dan H0 ditolak. Pada variabel Prososial (X4) terhadap Penggunaan Ponsel Pintar (Z1), memiliki nilai t-statistic sebesar 7,137 sehingga nilai ini lebih besar dibandingkan standar nilai, oleh karena itu hasilnya dapat dikatakan hipotesis H4 diterima dan H0 ditolak. Pada variabel Penggunaan Ponsel Pintar (Z1) terhadap Keterlibatan Karyawan (Y1), memiliki nilai t-statistic sebesar 186,025 sehingga nilai ini lebih besar dibandingkan standar nilai, oleh karena itu hasilnya dapat dikatakan hipotesis H5 diterima dan H0 ditolak.

3.2. Pembahasan

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menguji pengaruh dari saluran komunikasi, konten media, budaya, prososial pada penggunaan ponsel pintar dan apakah penggunaan ponsel pintar dapat mempengaruhi keterlibatan karyawan. Berdasarkan beberapa uji yang dilakukan sebelumnya, diperoleh hasil bahwa terdapat hipotesis yang memiliki pengaruh dan ada juga yang tidak memiliki pengaruh, berikut adalah rincian dari hipotesis pada penelitian ini:

- a. Hipotesis pertama (H₁): Tidak terdapat pengaruh antara saluran komunikasi terhadap penggunaan ponsel pintar, hasil menunjukkan nilai t-statistic sebesar 0,122 sehingga nilai ini kurang dari standar ketentuan nilai t-statistic sebesar 1,96 dan untuk p-value penelitian ini sebesar 0,903 sehingga lebih besar dibandingkan standar nilai sehingga dapat dikatakan bahwa tidak terdapat pengaruh antara saluran komunikasi terhadap penggunaan ponsel pintar. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan di China yang menyebutkan bahwa tidak ditemukan hubungan signifikan antara ketergantungan ponsel pintar untuk berkomunikasi dan kecanduan ponsel pintar (Li, L., & Lin, T. T., 2018). Dapat dikatakan bahwa dalam saluran komunikasi tidak secara substansial mempengaruhi bagaimana individu menggunakan ponsel pintar mereka. Meskipun ponsel pintar telah menjadi perangkat telekomunikasi yang populer, namun bagaimana cara pesan disampaikan,

- diterima, dan diinterpretasikan antar individu tidak secara drastis berubah akibat penggunaan ponsel pintar.
- b. Hipotesis kedua (H_2): Terdapat pengaruh signifikan antara konten media terhadap penggunaan ponsel pintar, hasil menunjukkan nilai t-statistic sebesar 7,627 sehingga nilai ini lebih besar dibandingkan standar nilai, oleh karena itu hasilnya dapat dikatakan terdapat pengaruh antara konten media terhadap penggunaan ponsel pintar. Ini menunjukkan bahwa konten media secara substansial mempengaruhi individu dalam menggunakan ponsel pintar mereka. Melalui konten media, pengguna dapat mengakses berita, artikel, serta video yang memberikan informasi, pengetahuan, dan hiburan. Hal ini dapat membantu dalam memperluas pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai informasi.
 - c. Hipotesis ketiga (H_3): Terdapat pengaruh signifikan antara budaya terhadap penggunaan ponsel pintar, hasil menunjukkan nilai t-statistic sebesar 4,697 sehingga nilai ini lebih besar dibandingkan standar nilai, oleh karena itu hasilnya dapat dikatakan terdapat pengaruh antara budaya terhadap penggunaan ponsel pintar. Budaya memiliki dampak yang signifikan pada cara pengguna memanfaatkan ponsel pintar dalam kehidupan sehari-hari. Seiring dengan berkembangnya teknologi, pengguna juga perlu menyesuaikan diri dalam menggunakan ponsel pintar sehingga dapat memanfaatkan kemajuan teknologi demi mencapai efektifitas dan efisiensi.
 - d. Hipotesis keempat (H_4): Terdapat pengaruh signifikan antara prososial terhadap penggunaan ponsel pintar, hasil menunjukkan nilai t-statistic sebesar 7,137 sehingga nilai ini lebih besar dibandingkan standar nilai, oleh karena itu hasilnya dapat dikatakan terdapat pengaruh antara prososial terhadap penggunaan ponsel pintar, seperti halnya menjalin keakraban antar sesama karyawan melalui sosial media ataupun aplikasi pesan teks. Pengaruh lainnya juga tercermin dari rasa sukarela antar sesama karyawan ketika sedang menggunakan ponsel pintar, sebagai contoh ketika terdapat kondisi dimana seorang karyawan yang sedang asik menggunakan ponsel pintar, dan ada rekan kerja yang membutuhkan bantuan maka dengan sukarela akan memberikan bantuan pada karyawan tersebut.
 - e. Hipotesis kelima (H_5): Terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan ponsel pintar terhadap keterlibatan karyawan, hasil menunjukkan nilai t-statistic sebesar 186,025 sehingga nilai ini lebih besar dibandingkan standar nilai, oleh karena itu hasilnya dapat dikatakan terdapat pengaruh antara penggunaan ponsel pintar terhadap keterlibatan karyawan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan di India yang menyebutkan bahwa ponsel pintar membantu meningkatkan komunikasi dan produktivitas karyawan di sektor korporasi India (Panwar, S., & Agrawal, V., 2021). Dengan adanya ponsel pintar dapat memudahkan komunikasi di lingkungan kerja. Selain itu dengan adanya ponsel pintar, karyawan dapat terbantu untuk memberikan yang terbaik dalam pekerjaannya

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji yang dilakukan pada penelitian ini dan dibahas pada bab-bab sebelumnya, penelitian ini disusun dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dari saluran komunikasi, konten media, budaya, prososial terhadap penggunaan ponsel pintar dan apakah penggunaan ponsel pintar dapat mempengaruhi keterlibatan karyawan. Penelitian ini menggunakan sampel penelitian sebanyak 120 responden yang mengisi kuesioner menggunakan google form. Kesimpulan dari penelitian ini antara lain menunjukkan bahwa variabel saluran komunikasi tidak terdapat pengaruh terhadap penggunaan ponsel pintar. Sedangkan pada variabel konten media memiliki pengaruh terhadap penggunaan ponsel pintar. Variabel budaya juga memiliki pengaruh terhadap penggunaan ponsel pintar. Variabel prososial pun memiliki pengaruh terhadap penggunaan ponsel pintar, terakhir variabel penggunaan ponsel pintar memiliki pengaruh terhadap keterlibatan karyawan.

Berdasarkan hasil dari penelitian ini terdapat beberapa saran secara akademis dan praktis yang dapat disampaikan dalam kesempatan ini. Saran akademis diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat memperluas jangkauan wilayah pengambilan sampel sehingga dapat menjangkau area yang lebih luas. Hal ini dapat menjadi perhatian agar dapat mencakup keberagaman karakteristik dari responden yang jauh lebih luas. Saran praktis yang dapat disampaikan antara lain dalam menghadapi penggunaan ponsel pintar di lingkungan kerja, penting untuk mempertimbangkan beberapa faktor komunikasi yang

mempengaruhi perilaku karyawan. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, diharapkan perusahaan dapat membantu mengarahkan penggunaan ponsel pintar karyawan menuju ke arah yang lebih seimbang dan produktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Asante, R. K. (2019). Exploration of the forms of mobile phone attachment among traders in Ghana. *Mobile Media & Communication*, 7(1), 24-40.
- Beilin, H. (2013). *The development of prosocial behavior*. Academic Press.
- Bridger, E. (2014). *Employee engagement* (Vol. 10). Kogan Page Publishers.
- Chin, W. W. (1998). The partial least squares approach to structural equation modeling. *Modern methods for business research*, 295(2), 295-336.
- Ellahi, A., Javed, Y., Begum, S., Mushtaq, R., Rehman, M., & Rehman, H. M. (2021). Bedtime smart phone usage and its effects on work-related behaviour at workplace. *Frontiers in Psychology*, 12, 698413.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2014). *Multivariate Data Analysis. In Pharmaceutical Quality by Design: A Practical Approach* (7th ed.). Pearson Education Limited. <https://doi.org/10.1002/9781118895238.ch8>
- Hair, J. F., Sarstedt, M., Ringle, C. M., & Mena, J. A. (2012). An assessment of the use of partial least squares structural equation modeling in marketing research. *Journal of the academy of marketing science*, 40, 414-433.
- Hall, E. T. (1976). *Beyond culture*. Anchor.
- <https://nasional.tempo.co/read/1753241/jadi-tempat-bekerja-yang-nyaman-binus-raih-penghargaan-hr-asia-awards-2023> (diakses tanggal 07 Mei 2024)
- Kumar, A. K., & Sherkhane, M. (2018). Assessment of gadgets addiction and its impact on health among undergraduates. *International Journal of Community Medicine And Public Health*, 5(8), 3624-3628.
- Lanaj, K., Johnson, R. E., & Barnes, C. M. (2014). Beginning the workday yet already depleted? Consequences of late-night smartphone use and sleep. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 124(1), 11-23.
- Li, L., & Lin, T. T. (2018). Examining how dependence on smartphones at work relates to Chinese employees' workplace social capital, job performance, and smartphone addiction. *Information Development*, 34(5), 489-503.
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (Eds.). (2009). *Encyclopedia of communication theory* (Vol. 1). Sage.
- McBride, H. L., Wiens, R. M., McDonald, M. J., Cox, D. W., Chan, E. K., & Zumbo, B. D. (2014). Validity and validation in social, behavioral, and health sciences. In *The Edinburgh Postnatal Depression Scale (EPDS): A Review of the Reported Validity Evidence*. (pp. 157-74). Cham: Springer International Publishing.
- Muijs, D. (2010). *Doing quantitative research in education with SPSS*. Sage.
- Panwar, S., & Agrawal, V. (2021). Impact of smartphone usage on employee engagement and employee performance in Indian corporate sector. *Journal of Statistics and Management Systems*, 24(3), 633-644.
- Sondhi, N., & Joshi, H. (2024). Multidimensional assessment of Internet addiction: Scale development and validation. *Global Business Review*, 25(1), 85-98.
- Turkle, S. (2017). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Amerika Serikat: Basic Books.
- Vinzi, V. E., Trinchera, L., & Amato, S. (2010). PLS path modeling: from foundations to recent developments and open issues for model assessment and improvement. *Handbook of partial least squares: Concepts, methods and applications*, 47-82.