Journal of Language Education Studies and Applied Linguistic (JoLESAL)
Vol. 2, No. 1, December 2025, pp. 11~16
ISSN: 3089-8641, DOI: 10.20884/1.jolesal.2025.2.1.18685

Cyberslacking di Sekolah: Faktor Penyebab dan Strategi Penangan

Firda Zahratul Fuadah[1], Vina Laveda[2]
[1]Universitas Jenderal Soedirman, Banyumas, Indonesia
[2]SMA Negeri 5 Cimahi, Cimahi, Indonesia

Article Info

Article history:

Received December 03, 2025
Revised December 12, 2025
Accepted December 29, 2025

Keywords:

Cyberslacking
Distraksi Digital
Faktor Penyebab
Pembelajaran Bahasa Jepang
Strategi Penanganan

ABSTRACT

Fenomena *cyberslacking* semakin marak di kalangan siswa sekolah seiring dengan meningkatnya akses terhadap perangkat digital dalam lingkungan pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memicu terjadinya *cyberslacking* serta strategi penanganan yang dapat diterapkan untuk mengurangi perilaku tersebut, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang. Melalui metode studi literatur, penelitian ini meninjau temuan empiris terkait gangguan digital dan penggunaan perangkat mobile yang berpotensi memicu perilaku *cyberslacking*. Hasil kajian menunjukkan bahwa faktor-faktor pemicu meliputi rendahnya motivasi belajar, lemahnya kontrol diri, desain pembelajaran yang pasif, tekanan sosial dari teman sebaya, serta kebiasaan penggunaan perangkat sebelumnya. Strategi penanganan yang direkomendasikan mencakup penetapan kebijakan penggunaan perangkat yang jelas, penerapan pembelajaran aktif, peningkatan regulasi diri siswa, integrasi teknologi yang relevan dengan tujuan pembelajaran, serta penguatan hubungan antara guru dan siswa. Temuan ini diharapkan dapat memberikan wawasan praktis bagi pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan bebas dari perilaku *cyberslacking*.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Corresponding Author:

Vina Laveda
SMA Negeri 5 Cimahi
Karangmekar, Cimahi, Jawa Barat
Email: vina355@guru.sma.belajar.id

1. PENDAHULUAN

Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan teknologi digital telah secara signifikan mengubah cara siswa belajar dan berinteraksi di lingkungan pendidikan. Perangkat seperti ponsel pintar dan tablet kini menjadi elemen penting dalam aktivitas pembelajaran. Meskipun perangkat ini menawarkan akses cepat ke kamus daring, materi tata bahasa, dan konten budaya asing, kemudahan ini juga menghadirkan tantangan besar dalam proses belajar. Salah satu tantangan yang muncul dari kehadiran prangkat digital adalah fenomena *cyberslacking*, yaitu perilaku mengakses internet atau menggunakan perangkat digital untuk aktivitas non-akademik selama proses pembelajaran berlangsung (misalnya membuka media sosial, bermain *game*, atau *multitasking* di luar tugas pembelajaran) [1].

Studi menyebutkan bahwa dilaporkan ada 15% dari generasi muda di Amerika menghabiskan lebih dari 25 jam setiap minggu untuk berselancar di internet, termasuk saat waktu belajar. Pada saat pembelajaran di kelas, siswa yang merasa bosan akan mencari kegiatan lain yang lebih menyenangkan untuk melakukan pengalihan, seperti memainkan ponsel untuk membuka internet, *chat* atau *updating*. Studi lain menjelaskan siswa yang terpapar *cyberslacking* cenderung memiliki regulasi diri yang lebih rendah

dan mengalami gangguan konsentrasi yang berdampak pada hasil belajar [2], [3]. Literatur tentang distraksi digital secara lebih luas mencatat bahwa faktor-faktor seperti notifikasi, multitasking media, dan lingkungan belajar yang kurang terstruktur turut memperbesar risiko munculnya gangguan belajar [4].

Motivasi belajar menjadi faktor kunci dalam keberhasilan penguasaan bahasa asing. Sebagai dorongan internal untuk mencapai tujuan, motivasi memicu serangkaian usaha menuju pencapaian tersebut. Tanpa motivasi, seseorang mungkin mengalami kesulitan atau merasa enggan untuk menguasai bahasa asing [5], [6]. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih gigih, menggunakan strategi belajar yang efektif, dan menghasilkan pencapaian belajar yang lebih baik. Sebaliknya, ketika siswa terganggu oleh distraksi digital atau *cyberslacking*, fokus mereka terpecah, aktivitas belajar menjadi kurang mendalam, dan motivasi belajar dapat menurun secara signifikan. Penelitian tentang pembelajaran bahasa yang menggunakan teknologi juga menunjukkan bahwa meskipun media digital dapat meningkatkan keterlibatan, ketika tidak diatur secara tepat justru dapat menimbulkan kebosanan, kurangnya motivasi, dan kondisi gangguan perhatian [7], [8].

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena *cyberslacking* dalam pembelajaran bahasa Jepang di sekolah dan mengidentifikasi faktor penyebab serta strategi penanganan yang efektif dalam mengatasi *cyberslacking* dan menjaga motivasi belajar di kelas bahasa Jepang. Penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan literatur berikut: meskipun banyak penelitian telah meneliti cyberslacking di lingkungan pendidikan umum [1], [2], dan beberapa juga menyorot dampak distraksi digital dalam pembelajaran bahasa secara umum [8], masih sangat sedikit penelitian yang secara spesifik mengkaji hubungan antara *cyberslacking* dan motivasi belajar dalam konteks pembelajaran di sekolah. Sebagian besar penelitian membahas tentang fenomena *cyberslacking* di tingkat perguruan tinggi [4]. Dengan mengisi gap tersebut, penelitian ini berharap dapat memberikan kontribusi teoretis khususnya pada literatur pembelajaran bahasa Jepang serta relevansi praktis bagi pengajar bahasa Jepang dalam era digital.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan studi literatur untuk menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan *cyberslacking* di lingkungan sekolah serta strategi penanganan yang efektif untuk mengatasi fenomena ini, dengan tujuan mempertahankan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan, mensintesis, dan mengevaluasi hasil dari berbagai penelitian sebelumnya.

Sumber literatur yang digunakan mencakup Jurnal internasional dan nasional terkait *cyberslacking*, distraksi digital, motivasi belajar, dan pembelajaran bahasa asing, artikel ilmiah, prosiding konferensi, dan laporan penelitian yang relevan dengan konteks sekolah, dan database akademik yang digunakan antara lain Google Scholar, Scopus, dan portal jurnal universitas.

Setiap studi dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi definisi dan karakteristik *cyberslacking* atau distraksi digital, faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberslacking*, dan strategi mitigasi dan rekomendasi intervensi di sekolah. Hasil analisis kemudian disintesis untuk menemukan pola, tren, dan kesenjangan penelitian (*research gap*) yang menjadi fokus penelitian ini. Sintesis dilakukan dengan membandingkan temuan dari berbagai studi untuk memastikan konsistensi informasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Di era digital saat ini, pendidikan dihadapkan pada tantangan dan peluang yang besar. Teknologi digital memiliki potensi yang signifikan untuk memperkaya pendidikan, namun juga membawa risiko yang memerlukan perhatian serius. Dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, keterlibatan siswa dapat ditingkatkan dan materi dapat disampaikan melalui platform interaktif dan media sosial. Namun demikian, gangguan digital dan akses ke konten negatif menjadi hambatan utama yang harus diatasi. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa remaja sering mengalami distraksi dari aktivitas belajar akibat penggunaan sosial media dan *game online* [9]. Distraksi digital seperti ini disebut dengan *cyberslakcing*.

Faktor Penyebab *Cyberslacking*

Berdasarkan tinjauan literatur, *cyberslacking* merupakan perilaku siswa yang menggunakan perangkat digital untuk aktivitas non-akademik selama proses pembelajaran, seperti membuka media sosial, menonton video, atau bermain game [1], [2]. Menurut Akbulut et al. [10], perilaku *cyberslacking* dalam pembelajaran umumnya digambarkan dalam 5 aspek, yaitu:

1) *Sharing*, aktivitas mengakses internet seperti mengecek unggahan, memberikan komentar pada unggahan orang lain, dan melakukan pembicaraan dengan orang lain;

2) *Shopping*, aktivitas internet yang berhubungan dengan belanja *online*, seperti mengunjungi situs belanja online atau membuka aplikasi perbankan *online*;
3) *Real time updating* yang mencakup penggunaan akses media sosial untuk membagikan kondisi terkini serta memberikan komentar pada unggahan tentang hal-hal yang sedang menjadi pembicaraan terkini;
4) *Accessing online content*, seperti mengakses internet yang berhubungan dengan musik, video, atau aplikasi yang terdapat pada situs *online*; dan
5) *Gaming/gambling* yang meliputi aktivitas akses internet yang berhubungan dengan permainan atau taruhan.

Faktor penyebab utama yang menyebabkan siswa melakukan aktivitas *cyberslacking* di antaranya adalah adanya notifikasi yang konstan, kebiasaan *multitasking*, rendahnya kontrol diri, dan dorongan sosial (Fear of Missing Out/FoMO) [3]. Lingkungan juga menjadi salah satu faktor pendukung siswa melakukan *cyberslacking*, namun dorongan internal untuk terlibat dalam aktivitas ini ternyata lebih kuat dibandingkan dengan pengaruh dari lingkungan atau teman-teman yang juga melakukannya [11]. Penelitian [12] melalui survei terhadap 21 siswa yang terlibat dalam aktivitas *cyberslacking* dalam pembelajaran menunjukkan bahwa mayoritas dari mereka menggunakan internet atau ponsel untuk tujuan non-akademik tanpa dipengaruhi orang lain, baik teman maupun orang di sekitarnya. Temuan ini mengindikasikan kuatnya pengaruh kontrol diri terhadap aktivitas *cyberslacking*.

Pada penelitian yang dikaji oleh Bahari *et al* [13], ditemukan bahwa terdapat hubungan antara stres akademik dan aktivitas *cyberslacking*. Semakin tinggi tingkat stres akademik siswa, maka akan semakin tinggi pula intensitas mereka untuk melakukan *cyberslacking* dalam pembelajaran. Dengan demikian, siswa dengan beban akademik yang tinggi akan cenderung melakukan tindakan di luar pembelajaran sebagai bentuk pelarian berupa perilaku *cyberslacking*. Pada penelitian ini, ditemukan bahwa siswa melakukan aktivitas *cybeslacking* sebagai bentuk pengalihan perhatian dari guru di kelas dengan menggunakan *handphone* atau *gadget* lainnya untuk mengakses media sosial atau keperluan pribadi lainnya di luar pembelajaran.

Ragan et al [14] menyatakan bahwa siswa cenderung mencari kegiatan lain (*off-task*) ketika merasa bosan atau berusaha untuk terjaga selama pembelajaran sedang berlangsung. Namun, hal ini menjadi masalah ketika pelarian tersebut menyimpang dari jalurnya. Dalam sebuah studi [15], *cyberslacking* cenderung dilakukan untuk menghindari tugas. Siswa lebih memilih menjelajahi konten yang lebih mereka sukai di internet.

Di kelas bahasa Jepang SMA Negeri 5 Cimahi, fenomena *cyberslacking* teramati dalam berbagai bentuk, kecuali *gambling*. Hal ini dapat dipahami mengingat bahwa klasifikasi tersebut pertama kali diterapkan di Turki, dan praktik *gambling* tidak umum dalam budaya siswa di Indonesia. Selama proses pembelajaran, penggunaan ponsel atau internet oleh siswa masih sering terjadi. Aktivitas yang dilakukan mencakup interaksi sosial seperti memberikan komentar pada unggahan orang lain, berbelanja melalui aplikasi daring, memperbarui status atau melakukan siaran langsung di platform seperti TikTok atau Instagram, mendengarkan musik, dan bermain game. Di kelas bahasa Jepang SMA Negeri 5 Cimahi ditemukan bahwa fenomena cyberslacking yang paling banyak dilakukan siswa adalah penggunaan ponsel untuk membuka sosial media. Berdasarkan observasi, fenomena ini sering kali terjadi disebabkan oleh rendahnya kontrol diri. Selain itu, beberapa siswa terlibat dalam aktivitas *cyberslacking* karena kurangnya motivasi belajar.

Penerapan teknologi dalam pendidikan telah memberikan berbagai manfaat, termasuk peningkatan akses informasi dan penciptaan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Namun, jika pemanfaatannya tidak disertai dengan pengawasan dan batasan yang jelas, teknologi dapat menimbulkan dampak negatif, seperti perilaku *cyberslacking*, yaitu penggunaan perangkat digital untuk aktivitas non-pembelajaran selama proses belajar berlangsung. Situasi ini menuntut para pendidik untuk merancang pendekatan pedagogis dan strategi manajemen kelas yang efektif guna meminimalkan kemungkinan siswa terlibat dalam perilaku tersebut, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Strategi Penanganan *Cyberslacking*

Di tengah kemajuan teknologi yang memberi banyak manfaat, dalam pembelajaran, terdapat sejumlah kendala yang dihadapi. Remaja, baik pada tahap awal (12–15 tahun) maupun tahap akhir (16–18 tahun), merupakan kelompok usia yang sangat rentan terhadap daya tarik yang berlebihan terhadap platform seperti Instagram, TikTok, dan YouTube. Platform-platform ini menyediakan konten yang bersifat hiburan dan instan, yang sering kali mengalihkan perhatian remaja dari kegiatan pembelajaran yang produktif [16].

Untuk mengatasi tantangan *cyberslacking*, pendidik di Indonesia dapat menerapkan beberapa langkah strategis seperti yang diuraikan Flanigan & Kiewra [17] dalam penelitiannya. Pertama, penting bagi pendidik untuk menyadari bahwa generasi digital tidak selalu memanfaatkan teknologi untuk tujuan pembelajaran, sehingga perlu diantisipasi perilaku penggunaan perangkat yang tidak relevan selama proses

pembelajaran. Selain itu, pendidik perlu memahami alasan di balik sikap dan niat siswa menggunakan perangkatnya untuk tujuan non-akademik atau *cyberslacking*. Hal ini sangat bermanfaat untuk meminimalkan perilaku *cyberslacking* dan meningkatkan pembelajaran serta keterlibatan mereka [4], [18].

Kedua, pendidik sebaiknya menetapkan aturan penggunaan perangkat digital di kelas, menjelaskan alasannya, dan konsisten dalam penegakannya. Ketika peserta didik melihat aturan ditegakkan dengan tegas, kecenderungan untuk melakukan *cyberslacking* biasanya berkurang. Meskipun kebijakan sekolah mengizinkan penggunaan perangkat yang terhubung ke internet di dalam kelas, tetap diperlukan pedoman ketat tentang cara penggunaannya yang tepat untuk meningkatkan partisipasi dan pembelajaran mahasiswa [11]. Ketiga, pendidik perlu membantu peserta didik menyadari keterbatasan kemampuan multitasking mereka serta dampak negatif *cyberslacking* terhadap pemahaman materi. Banyak pelajar percaya bahwa mereka dapat melakukan beberapa aktivitas sekaligus, padahal kenyataannya hal tersebut justru menurunkan efektivitas belajar. Taneja *et al* [18] menjelaskan pentingnya ada keterlibatan dengan perwakilan siswa untuk menyampaikan dampak negatif dari *cyberslacking*.

Keempat, pendidik dapat memberikan *reward* atau penambahan poin bagi peserta didik yang secara sukarela membatasi penggunaan perangkat selama pembelajaran. Kelima, pembelajaran perlu dirancang lebih aktif. Model ceramah yang terlalu dominan seringkali mendorong peserta didik mencari hiburan di perangkat mereka. Oleh karena itu, penggunaan metode seperti diskusi, kerja kelompok, studi kasus, atau pembelajaran berbasis proyek dapat mengurangi godaan *cyberslacking*. Dorongan kepada siswa untuk lebih aktif dan terbuka saat menyampaikan pendapat juga diharapkan dapat menghentikan atau meminimalkan perilau siswa lain yang mengganggu kelancaran proses pembelajaran [18]. Guru juga perlu berusaha menggunakan teknik pembelajaran yang inovatif, yang mampu melibatkan siswa sehingga mereka tidak memiliki kesempatan atau alasan untuk mengakses situs atau aplikasi yang tidak relevan [12]. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi atau satu-satunya sumber informasi, lebih dari itu, pada era teknologi yang semakin maju, guru juga berperan sebagai fasilitator. Guru dituntut untuk memiliki pemahaman yang mendalam tentang pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran serta harus terus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang pesat [19], [20], [21]. Transformasi peran ini membutuhkan dukungan pelatihan yang konsisten dan berkelanjutan agar para guru dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pendidikan dan memastikan dampaknya positif terhadap efektivitas pembelajaran [22].

Keenam, pendidik juga dapat mengoptimalkan perangkat digital sebagai bagian dari proses pembelajaran, misalnya melalui penerapan gamifikasi, kuis interaktif, *polling*, atau pencarian informasi yang relevan dengan materi. Guru harus memastikan bahwa teknologi yang digunakan siswa selama proses pembelajaran benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran [23]. Misalnya dengan memanfaatkan gamifikasi agar ponsel yang digunakan di kelas terarah. Gamifikasi terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama di tingkat sekolah menengah [16]. Ketujuh, pendidik perlu membimbing peserta didik untuk membangun keterampilan regulasi diri, termasuk mengatur fokus, menerapkan strategi belajar yang efektif, dan mengelola waktu, terutama saat belajar mandiri.

Terakhir, mengaitkan materi pembelajaran dengan kebutuhan, minat, dan tujuan jangka panjang peserta didik dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka, sehingga mereka lebih mampu mengendalikan dorongan untuk menggunakan perangkat secara tidak produktif.

Dengan menerapkan rekomendasi ini, pendidik di Indonesia secara umum atau pendidik di kelas has aJepangng secara khusus dapat membantu mengurangi *cyberslacking* dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif. Strategi-strategi ini menunjukkan bahwa pengelolaan *cyberslacking* tidak selalu berarti larangan total terhadap perangkat digital [4], melainkan integrasi bijak yang dapat meningkatkan fokus dan motivasi belajar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan tinjauan literatur, *cyberslacking* merupakan fenomena yang signifikan dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa Jepang. Perilaku ini, yang meliputi penggunaan perangkat digital untuk aktivitas non-akademik selama pembelajaran, terbukti berdampak negatif terhadap fokus dan motivasi belajar siswa. Sementara motivasi belajar menjadi faktor kunci keberhasilan penguasaan bahasa, gangguan dari *cyberslacking* dapat menurunkan efektivitas strategi belajar, pemahaman materi, dan keterlibatan siswa.

Strategi penanganan yang ditemukan dalam literatur mencakup pemahaman guru terhadap alasan di balik sikap *cyberslacking* yang dilakukan siswa, penetapan aturan penggunaan perangkat digital di kelas secara ketat, pemberian pemahaman kepada siswa tentang dampak negatif dari *cyberslacking*, pemberian poin tambahan bagi siswa yang secara sukarela tidak melakukan aksi *cyberslacking*, penerapan metode pembelajaran yang lebih aktif dan inovatif, penggunaan perangkat digital lebih optimal untuk mendukung

ketercapaian tujuan pembelajaran di kelas, pembimbingan siswa untuk dapat mengontrol diri dan menjaga fokus selama pembelajaran, dan terakhir peningkatan motivasi intrinsik siswa seperti dengan cara mengaitkan materi pembelajaran dengan minat dan tujuan jangka panjang mereka. Sehingga dapat disadari bahwa teknologi sangat bemanfaat dalam pendidikan, tetapi jika tidak dibatasi dengan bijak akan mengakibatkan dampak negatif. Penggunaan perangkat digital di kelas tidak dihentikan sepenuhnya. Dalam kelas bahasa Jepang di zaman sekarang membutuhkan perangkat digital seperti untuk mengakses kamus daring dan sumber lain, hanya saja perlu penerapan beberapa strategi di atas untuk mencegah aksi *cyberslacking* selama pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

[1] R. Simanjuntak, S. Nawangsari, and F. Ardi, "Cyberslacking: A literature review of non-academic media-multitasking of university students," *Jurnal Psikologi Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 34–46, 2018.

[2] H. Putra, and R. Dewi, "Smartphone distractions in vocabulary learning among university students," *Jurnal Pendidikan Bahasa*, vol. 8, no. 3, pp. 112–127, 2023.

[3] C. Chrisnatalia, I. Leoniharza, and L. Liwun, "The impact of cyberslacking on university students' academic engagement," *Jurnal Pendidikan Digital*, vol. 5, no. 2, pp. 45–60, 2023.

[4] S. Martin, R. Long, T. Haywood, and K. Xie, "Digital distractions in education: A systematic review of causes, consequences, and prevention strategies," *Educational Technology Review,* vol. 17, no. 1, 12–34, 2025.

[5] N. E. Ntobuo, A. Arbie, and L. N. Amali, "The development of gravity comic learning media based on gorontalo culture," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia,* vol. 7, no. 2, 246–251, 2018, doi: 10.15294/jpii.v7i2.14344.

[6] G. J. Hwang, S. Y. Wang, and L. C. Lai, "Effects of a social regulation-based online learning framework on students' learning achievements and behaviors in mathematics," *Computers & Education,* vol. 160, pp. 104031, 2021, doi: 10.1016/j.compedu.2020.104031.

[7] A. Nasution, "Technology-enhanced learning and student motivation in language classrooms," *Jurnal Pembelajaran Bahasa*, vol. 10, no. 1, pp. 21–35, 2023.

[8] H. Rosyidah, H. Hamim, and M. Cholili, "The effect of digital distraction on student motivation in foreign language learning," *Indonesian Journal of Language Learning*, vol. 12, no. 2, pp. 78–95, 2024.

[9] G. A. T. Jayantika and G. Namur, "Peran teknologi pembelajaran dalam meningkatkan literasi digital matematika," *Indonesian Journal of Educational Development*, vol. 3, no. 2, pp. 285, 2022, https://doi.org/10.5281/zenodo.7033331.

[10] Y. Akbulut, Ö. Ö. Dursun, O. Dönmez, and Y. L. Şahin, "In search of a measure to investigate cyberloafing in educational settings," *Computer in Human Behavior,* vol. 55, pp. 616–625, 2016.

[11] J. E. Gerow, P.S. Galluch, and J.B. Thatcher, "To slack or not to slack: Internet usage in the classroom," *Journal of Information Techonology Theory and Application,* vol. 11, no. 3, pp. 5–23, 2010.

[12] N. Rana, Y. Dwivedi, E. Slade, and B. Lal, "Cyber-slacking: exploring students' usage of internet-enabled devices for non-class related activities," in *AMCIS 2016 Proceedings*, vol. 12, 2016.

[13] A. K. Bahari, A. A. Surur, D. Purwantie, and N. S. Afiati, "Distraksi digital: studi korelasional antara stres akademik dengan cyberslacking," in *Prosiding Temu Ilmiah Nasional*, vol. 1, pp. 421–435, 2021.

[14] E. D. Ragan, S. R. Jennings, J. D. Massey, and P. E. Doolittle, "Unregulated use of laptops over time in large lecture class," *Computers & Education*, vol. 78, pp. 78–86. 2014.

[15] A. L. Blanchard and C. A. Henle, "Correlates of different forms of cyberloafing: The role of norms and external locus of control," *Computers in Human Behavior*, vol. 24, no. 3, pp. 1067–1084. 2008.

[16] S. Ariyanti, "Peran teknologi digital dalam meningkatkan strategi belajar pada remaja awal dan akhir," *TARBAWI: Jurnal Pendidikan dan Keagamaan*, vol. 13, no. 1, pp. 31–44, 2025.

[17] A. E. Flanigan and K. A. Kiewra, What college instructors can do about student cyber-slacking. *Educational Psychology Review*, vol. 30, no. 4, pp. 585–597, 2018, https://doi.org/10.1007/s10648-017-9418-2.

[18] A. Taneja, V. Fiore, and B. Fischer, "Cyber-slacking in the classroom: Potential for digital distraction in the new age," *Computers & Education,* vol. 82, pp. 141–151, 2015.

[19] A. Arnadi, A. Aslan, and M. Mahbu, "Upaya guru pendidikan agama Islam dalam mengimplementasikan kurikulum 2013 Madrasah Ibtidaiyah se-kkm 2 Sambas," *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, vol. 10, no. 2, pp. 247–256, 2021, https://doi.org/10.24252/ip.v10i2.18571.

[20] I. Ikhlas, A. Aslan, and M. Mutazam, "Implementasi strategi inquiry guru PAI dalam meningkatkan critical thinking siswa kelas VI dengan konsep Higher Order Thinking Skills (HOTS) di SDN 06 Mensere tahun pelajaran 2023/2024," *ADIBA: Journal of Education*, vol. 4, no. 4, pp. 813–822, 2024.

[21] F. Firdausih and A. Aslan, "Literature review: The effect of project-based learning on student motivation and achievement in science," *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, vol. 4, no. 3, 2024.

[22] L. Judijanto, R. Mata, and H. R. F. Putra, "Transformasi digital di dunia pendidikan: Integrasi teknologi dalam kurikulum sekolah," *Jurnal Ilmiah Edukatif*, vol. 11, no. 1, pp. 37–46, 2025.

[23] A. Sadriani, M. R. S. Ahmad, and I. Arifin, "Peran guru dalam perkembangan teknologi pendidikan di era digital," in *Prosiding Seminar Nasional UNM ke-62*, vol. 1, pp. 32–37, 2023, https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431.

BIOGRAPHIES OF AUTHORS

	**Firda Zahratul Fuadah** is a lecturer in the Japanese Language Education program with a strong passion for Japanese language teaching. She focuses on supporting students in developing their skills in both spoken and written Japanese while creating a comfortable and engaging learning environment. She is interested in exploring effective teaching strategies and continuously improving her knowledge in the field of Japanese language education. She remains committed to contributing to the development of Japanese language learning in higher education. She can be contacted at email: firda.zahratul@unsoed.ac.id
	**Vina Laveda** is a Japanese language teacher at the secondary school level, where she focuses on helping students build strong foundational skills in both spoken and written Japanese. With a genuine interest in Japanese language education, she is committed to improving classroom practices and supporting learners in developing confidence and cultural understanding through language. Her professional interests include effective instructional strategies and fostering a positive learning environment that encourages student participation and motivation. She continues to expand their knowledge in the field of language teaching and stays dedicated to contributing to the advancement of Japanese language education in schools. She can be contacted at email: vina355@guru.sma.belajar.id.