

JURNAL EDUKATIF

Vol 1. No 1 Juni 2023: 142-150

<https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/edukatif>

Email: cvedutechjaya@gmail.com

PENGARUH KECANDUAN *GADGET* TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN PAI

Suripto

SMP Muhammadiyah 47 Sunggal

suriptoalfarizy16@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prokrastinasi akademik siswa dalam evaluasi pembelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 47 Sunggal. Adapun metode yang digunakan ialah penelitian kuantitatif, dengan jumlah total subjek penelitian, yaitu 172 siswa dengan teknik pengambilan sampel ialah *cluster random sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan skala *kecanduan gadget* dan skala prokrastinasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *kecanduan gadget* terhadap prokrastinasi akademik siswa dengan rincian nilai $t = -3,177$ dan $p = 0,002 < 0,05$.

Kata Kunci: Kecanduan Gadget, Pembelajaran PAI, Prokrastinasi Akademik.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of gadget addiction on students' academic procrastination in the evaluation of fiqh learning at SMP Muhammadiyah 47 Sunggal. The method used is quantitative research, with a total number of research subjects, namely 172 students with a sampling technique that is cluster random sampling. The data collection method uses the kecanduan gadget scale and the procrastination scale. The results of this study indicate that there is an influence of kecanduan gadget on academic student procrastination with a breakdown value of $t = -3.177$ and $p = 0.002 < 0.05$.

Keywords: Gadget Addiction, PAI Learning, Academic Procrastination.

Pendahuluan

Perilaku siswa dalam menunda kegiatan akademik, terutama pengerjaan dan pengumpulan tugas akademik dikenal dengan istilah prokrastinasi akademik. Perilaku ini merupakan permasalahan umum yang menjadi kendala psikologis peserta didik dalam belajar. Dampaknya, peserta didik yang mengalami masalah psikologis ini akan mengalami ketertinggalan selama proses pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat Dauly (2019: 139), bahwa siswa yang mengalami prokrastinasi akademik cenderung memiliki semangat dan motivasi belajar rendah, minim rasa percaya diri, serta lambat dalam proses penyelesaian studi.

Lebih lanjut, Anggawijaya (2014: 1-2) mengemukakan bahwa siswa yang menganggap remeh suatu pekerjaan akan merasa terbebani dengan “tumpukan tugas”, mengalami penurunan prestasi belajar, bahkan perundungan dari teman sebaya atas keterlambatan studi. Steel (2004)

menambahkan, kebiasaan menunda yang terjadi pada siswa tentu berdampak pada proses dan hasil belajar yang tidak optimal. Bahkan, Nugrasanti (2006) menyebutkan siswa yang mengalami perilaku semacam ini (prokrastinasi akademik), sebenarnya merupakan bentuk kegagalan siswa menyiapkan bekal menuju cita-cita di masa depan.

Prokrastinasi akademik yang terjadi pada siswa, semakin tersamarkan dengan pemberlakuan pembelajaran daring via aplikasi belajar di dalam *smartphone*. Sebab, tidak jarang siswa jenjang pendidikan dasar hanya menunjukkan soal (penugasan) yang diberikan oleh guru, sedangkan orang tua yang berperan menjawab penugasan tersebut. Ini merupakan salah satu dampak negatif dari penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran jenjang pendidikan dasar. Begitupun, selama pandemi Covid-19, tampaknya para peserta didik, pendidik, dan *stakeholder* pendidikan menunjukkan sikap ketergantungan pada *smartphone* sebagai alternatif media pembelajaran jarak jauh.

Berkaitan dengan fenomena di atas, Novitasari & Khotimah (2016) menjelaskan bahwa penggunaan *smartphone* sangat membantu anak belajar cerdas dan kreatif secara mandiri di rumah. Di samping itu, Salehan & Negahban (2013) menyampaikan bahwa terdapat fitur aplikasi di luar pembelajaran yang bisa saja menimbulkan rasa enggan (malas) siswa dalam belajar, seperti *game online*, komunikasi media sosial, atau pengalihan *life stress* lainnya. Fitur-fitur semacam ini tentu menghambat proses belajar siswa bila tidak dapat dikendalikan penggunaannya (Chiu, 2014). Penggunaan *smartphone* berlebihan ini diistilahkan sebagai perilaku kecanduan *smartphone* (Morissan, 2020).

Lazimnya, individu yang mengalami *kecanduan gadget* tidak akan menghiraukan dampak dari perilakunya tersebut (Paramita & Hidayati, 2017). Ironisnya, penggunaan *smartphone* melebihi kebutuhan primer sekalipun, di mana seseorang sangat tergantung dan tidak bisa berjauhan dari *smartphone* miliknya. Menurut Chiu (2014), perilaku ini kerap dialami oleh anak usia dasar dan kalangan remaja, alasan utama ialah untuk menghibur diri dan pengalihan rasa stres melalui fitur aplikasi *game* di dalam *smartphone*. Salah satu dampak negatif yang dikhawatirkan terjadi pada siswa dengan perilaku *kecanduan gadget* ialah prokrastinasi akademik (Syifa, 2020).

Menurut Muhid dalam Telaumbanua (2016), sikap prokrastinasi pada seseorang dilakukan secara sengaja dan berulang-ulang. Mudalifah & Madhuri (2019: 91-98) menambahkan bahwa perilaku prokrastinasi cenderung dilakukan akibat menumpuk-numpuk suatu pekerjaan, sehingga terhambat untuk menyelesaikan tugas secara optimal. Hal senada juga disampaikan Ghuvron & Risnawati (2017) terkait sikap prokrastinasi akademik disebabkan kecenderungan seseorang untuk mengikuti rasa emosional diri dalam mengerjakan suatu tugas. Berdasarkan penelitian Surur, *et.al.* (2020), terbukti bahwa siswa yang mengalami prokrastinasi akademik bermula dari rasa malas belajar dan tidak senang hati untuk menyelesaikan suatu pekerjaan.

Sejatinya, kajian relevan yang diteliti oleh peneliti terdahulu tentang prokrastinasi akademik telah banyak dilakukan dan melalui berbagai sudut pandang kajian. Adapun yang relevan di antaranya riset Kartadinata & Sia (2008: 109-119) tentang siswa dan manajemen waktu belajar. Selain itu, Suriyah & Tjundjing (2007) menganalisa dari aspek konsistensi belajar peserta didik. Selanjutnya, Fauziah (2015: 123-132) fokus mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi sikap prokrastinasi akademik pada siswa.

Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Ramadhan & Winata (2016: 154-159) tentang penurunan prestasi belajar siswa akibat prokrastinasi akademik. Selanjutnya, Khotimah, *et.al.* (2016) dan Sagita, *et.al.* (2017) meneliti prokrastinasi akademik pada siswa dari aspek konsep diri dan efikasi diri. Munawaroh, *et.al.* (2017) meneliti karakteristik peserta didik yang mengalami prokrastinasi akademik. Selain itu, Wulan & Abdullah (2014) serta Nanik (2008) meneliti dari aspek konsep perfeksionisme pada siswa sehingga terhambat menyelesaikan tugas.

Mencemati berbagai *literature review* di atas, dipahami bahwa selama ini tema prokrastinasi akademik pada siswa, kerap kali disandingkan oleh peneliti terdahulu dengan analisa seputar konsep diri dan penyelesaian studi. Adapun *gap analysis* kajian tema ini belum diteliti secara spesifik terhadap kaitannya dengan pengaruh *kecanduan gadget* yang marak selama penerapan pembelajaran jarak jauh. Atas dasar ini, peneliti secara khusus menelaah tema tersebut yang memiliki distingsi keilmuan dari penelitian terdahulu, dirangkum dalam judul, “Pengaruh *Kecanduan Gadget* Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa pada Pembelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 47 Sunggal”.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jumlah populasi seluruh siswa di sekolah negeri Lumut, yaitu 172 siswa, kemudian subjek penelitian diperoleh menggunakan teknik *cluster random sampling* yang diambil secara acak dari beberapa kelas. Selanjutnya, instrumen penelitian menggunakan dua skala, yaitu skala *kecanduan gadget* yang terdiri dari 10 item, dengan reliabilitas nilai 0,734 (skor berkisar antara 1-5) dan skala prokrastinasi akademik yang terdiri dari 29 item, dengan reliabilitas nilai 0,711 (skor berkisar antara 1-5).

Terdapat beberapa tahapan prosedur penelitian ini, yakni: *Pertama*, tahap persiapan penelitian, dimulai dengan pembuatan alat ukur berupa skala *kecanduan gadget* dan skala prokrastinasi menggunakan media *google form*, dilanjutkan dengan mencari informasi dan perijinan kepada Kepala sekolah untuk pengambilan data siswa-siswa di sekolah yang akan diambil datanya. *Kedua*, Tahap pelaksanaan penelitian. Proses pengambilan data dilakukan melalui bantuan media *google form* di mana sebelum penyebaran skala, peneliti tidak menemui subjek secara langsung namun mengumpulkan kontak subjek, menghubungi masing-masing subjek untuk memberikan skala melalui *chat*, *sms*, dan *email* dan membentuk sebuah grup.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Kategorisasi dari *kecanduan gadget* dan Prokrastinasi sebagai berikut:

Tabel 1. Kategorisasi Skor *Kecanduan gadget*

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentasi
Sangat Rendah	< 23	0	0 %
Rendah	23-30	5	2,9%
Sedang	31-38	82	47,7 %
Tinggi	39-47	67	39,0 %
Sangat Tinggi	> 47	18	10,5 %

Berdasarkan pada kategori tabel (1), dapat diketahui bahwa 172 orang subjek siswa mengalami perilaku kecanduan *smartphone*. Di antaranya 0 subjek yang mengalami kecanduan *smartphone* kategori sangat rendah, 5 subjek (2,9%) mengalami kecanduan *smartphone* dengan kategori rendah, 82 (47,7%) subjek mengalami kecanduan *smartphone* kategori sedang, 67 (39,0%) subjek mengalami kecanduan *smartphone* kategori tinggi, serta 18 (10,5%) subjek mengalami kecanduan *smartphone* kategori sangat tinggi. Dari hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar subjek penelitian memiliki kecanduan *smartphone* yang dapat dikategorikan sedang (47,7%).

Penghitungan skor prokrastinasi subjek didapat kategorisasi data prokrastinasi sebagai berikut:

Tabel 2. Kategorisasi Skor Prokrastinasi

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentasi
Sangat Rendah	< 58	0	0 %
Rendah	58-76	0	0 %

Sedang	77-96	61	35,5 %
Tinggi	97-116	93	54,1 %
Sangat Tinggi	> 116	18	10,5 %

Berdasarkan pada kategori tabel (2) di atas, dapat diketahui 172 orang subjek siswa, di antaranya 0 subjek mengalami prokrastinasi kategori sangat rendah, 0 subjek mengalami prokrastinasi kategori rendah, 61 (35,5%) subjek mengalami prokrastinasi kategori sedang, 93 (54,1%) subjek mengalami prokrastinasi kategori tinggi, serta 18 (10,5%) subjek mengalami prokrastinasi kategori sangat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar subjek penelitian untuk variabel prokrastinasi yang dapat dikategorikan tinggi (54,1%).

Hasil Uji Asumsi

Uji Normalitas Sebaran

Uji Normalitas untuk variabel motivasi belajar dan variabel kemandirian belajar dilakukan dengan *Kolmogorov-Smirnov*. Terlihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Uji Normalisasi

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
N	172
Test Statistic	,069
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig. ,385d

Berdasarkan data tabel (3) normalitas di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi variabel *kecanduan gadget* dan prokrastinasi sebesar 0,385. Dari signifikansi skor variabel tersebut, nilai ini menunjukkan lebih besar dari pada 0,05 ($P = 0,385 > 0,05$) yang artinya data dari variabel tersebut terdistribusi normal. Kemudian selanjutnya dilakukan uji linieritas pada kedua variabel dan diperoleh hasil pada tabel (4) di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji Linieritas

ANOVA						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1110,705	1	1110,705	10,091	,002b
	Residual	18712,574	170	110,074		
	Total	19823,279	171			
a. Dependent Variable: PROKRASTINASI						
b. Predictors: (Constant), SMARTPHONE						

Hasil uji linieritas berdasarkan pada tabel (4) di atas, dari variabel *kecanduan gadget* dengan prokrastinasi menunjukkan Nilai $F = 10,091$ dan $P = 0,002 < 0,05$ maka adanya hubungan yang linier antara *kecanduan gadget* terhadap prokrastinasi.

Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis penelitian ini: Terdapat pengaruh negatif *kecanduan gadget* terhadap prokrastinasi terlihat pada tabel (5) di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficient	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		

1	(Constant)	114,009	4,421		25,789	,000
	SMARTPHONE	-,367	,115	-,237	-3,177	,002
a. Dependent Variable: PROKRASTINASI						

Nilai $t = -3,177$ dan $p=0,002 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh negatif antara *kecanduan gadget* terhadap prokrastinasi siswa, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima. Untuk mengetahui seberapa besar *kecanduan gadget* memiliki pengaruh negatif terhadap prokrastinasi pada penelitian ini, dapat dilihat pada nilai R Square pada tabel Model Summary, sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,237a	,056	,050	10,49161
a. Predictors: (Constant), SMARTPHONE				
b. Dependent Variable: PROKRASTINASI				

Berdasarkan data tabel (6) di atas, dapat dilihat bahwa nilai hasil uji koefisien menunjukkan bahwa nilai R square sebesar 0,056. Nilai ini menunjukkan adanya pengaruh antara *kecanduan gadget* terhadap prokrastinasi sebesar 5,6% dan sisanya 94,4% dipengaruhi variabel lain yang tidak dimasukkan ke dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN

Smartphone pada masa sekarang sangat berpengaruh di berbagai kalangan dari yang muda sampai orangtua pun tidak lepas dari *smartphone*, *smartphone* saat ini bukan sebagai gaya hidup akan tetapi telah menjadi kebutuhan dalam kehidupan, mengingat siswa juga saat ini sering mengakses pelajaran dari *smartphone*, namun seperti yang kita ketahui bahwa dalam *smartphone* terdapat berbagai fitur yang menarik untuk digunakan, *smartphone* memiliki pengaruh positif salah satunya sebagai hiburan ketika merasa gelisah, namun *smartphone* juga memiliki efek negatif terhadap siswa, karena tak jarang siswa yang menggunakan *smartphone* terlalu lama dan tidak dapat mengontrol penggunaannya sehingga ia menjadi malas untuk mengerjakan tugas-tugasnya di sekolah hingga akhirnya menunda mengerjakan tugasnya dan terlalu asyik berselancar menggunakan *smartphone*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *kecanduan gadget* terhadap prokrastinasi akademik. Berdasarkan dari hasil analisis data diketahui bahwa *smartphone* memiliki pengaruh negatif terhadap prokrastinasi sebesar 0,048. Pengaruh negatif *kecanduan gadget* terhadap prokrastinasi akademik pada penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Simangunsong & Sawitri (2018: 52-66) bahwa *kecanduan gadget* adalah suatu ketergantungan dengan *smartphone* yang disertai kurangnya kontrol diri serta mengakibatkan dampak negatif bagi siswa. Seseorang dengan *kecanduan gadget* kemungkinan individu memiliki masalah sosial seperti menarik diri, kesulitan dalam performa aktifitas sehari-hari atau mengalami gangguan kontrol impuls terhadap dirinya, karena tidak mampu dalam membatasi atau mengontrol penggunaan aktivitas *smartphone* menyebabkan individu sering sekali menelantarkan tugas-tugas yang menjadi tanggung jawabnya untuk mengerjakannya, karena kehabisan waktu dengan bermain *smartphone*. Selain itu, pengaruh negatif *kecanduan gadget* terhadap prokrastinasi ditemukan dalam penelitian Lin, *et.al.* (2014) mengungkapkan 4 aspek *kecanduan gadget* yaitu *compulsive behavior, functional impairment, withdrawal*, dan *tolerance*.

Aspek compulsive behavior menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* yang kompulsif tidak dapat dihentikan bahkan jika seseorang mengetahui akan adanya konsekuensi negatif. Perilaku ini terus diulang meskipun penggunanya tahu efek negatif penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Sejalan dengan penelitian Subagio & Hidayati (2017: 27-33) bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan menyebabkan siswa sulit berkonsentrasi untuk memperhatikan dan mengerjakan tugas karena tidak dapat memisahkan diri dari *smartphonenya*. Siswa yang kompulsif akan terus mengulang aktivitas menggunakan *smartphone* yang dianggap menyenangkan dan dapat menghibur diri, akan menyebabkan adanya dampak negatif dan membuat siswa menelentarkan tugas-tugas yang menjadi tanggung jawab siswa, dalam hal ini siswa tersebut sedang melakukan prokrastinasi akademik.

Aspek functional impairment berarti penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan pada fungsi kehidupan pengguna, misalnya: tidur terganggu karena penggunaan *smartphone* terus-menerus. Terganggunya fungsi kehidupan siswa, seperti berkurangnya waktu tidur atau pola makan yang tidak teratur saat menggunakan *smartphone* secara rutin, penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan lebih banyak kesempatan bagi siswa melakukan prokrastinasi. Siswa sering begadang untuk bermain dengan *smartphone* mereka, yang mengarah kepada siswa kurang tidur dan mengabaikan tugas-tugas akademik mereka. Itu karena *smartphone* dinilai sebagai hal yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas.

Aspek withdrawal yaitu timbulnya keresahan apabila tidak menggunakan *smartphone*, munculnya perasaan ingin menggunakan *smartphone* lagi tepat setelah berhenti menggunakannya, dan selalu memikirkan *smartphone* saat ia tidak menggunakannya. Sejalan dengan data dari penelitian Anuj, *et.al.* (2013: 657) menunjukkan bahwa siswa merasa resah dan gelisah ketika mereka tidak dapat menghubungi orang yang diinginkan dan merasa kesal ketika lupa membawa *smartphone*, ketika siswa mengalami *kecanduan gadget* akan menyebabkan perasaan gelisah apabila tidak menggunakan *smartphone*, dan selalu ingin menggunakan *smartphone* secara terus-menerus dan menyebabkan siswa mengalami kesulitan terlepas dari *smartphone* dan menunda untuk mengerjakan tugas-tugasnya.

Aspek tolerance yaitu siswa yang menggunakan *smartphone* akan terus-menerus meningkatkan penggunaannya sesuai yang diinginkannya, siswa dengan *kecanduan gadget* selalu berusaha untuk mengendalikan agar tidak menggunakan *smartphone*, akan tetapi selalu gagal melakukannya. Meskipun siswa telah berusaha untuk tidak menggunakan *smartphone* dengan membatasi penggunaannya, akan tetapi hal ini selalu saja gagal dan mengakibatkan siswa ingin selalu menggunakannya secara terus-menerus. Hal ini menyebabkan siswa kehabisan waktu dan mengabaikan tugasnya. Dari beberapa penjabaran tersebut, dapat diketahui bahwa jika tingkat *kecanduan gadget* tinggi, maka tingkat prokrastinasi akademiknya juga ikut tinggi, sebaliknya jika tingkat *kecanduan gadget* rendah, maka perilaku prokrastinasi akademiknya pun ikut rendah.

Berdasarkan hasil pengkategorian data penelitian untuk variabel *kecanduan gadget* dapat diketahui bahwa skor *kecanduan gadget* pada subjek yang berjumlah 172 orang siswa, ditemukan ada sebesar 2,9% berada pada kategori rendah, 47,7% pada kategori sedang, 39,0% pada kategori tinggi, dan 10,5% pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih dominan mengalami *kecanduan gadget* tingkat sedang. Tingkat *kecanduan gadget* sedang merupakan hal yang perlu dicegah, karena jika tidak dilakukan pencegahan, siswa tidak dapat mengendalikan penggunaan *smartphone*, maka siswa akan mengalami *kecanduan gadget* kategori tinggi, sejalan dengan penelitian Kwon, *et.al.* (2013) bahwa *kecanduan gadget* merupakan sebuah gangguan perilaku keterikatan atau ketergantungan terhadap *smartphone* yang menyebabkan masalah sosial seperti, menarik diri dari kelompok sosial (teman sebaya), dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan pengendalian kontrol impuls terhadap diri seseorang. sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa

yang mengalami *kecanduan gadget* harus dicegah karena akan berefek kepada kehidupan sosialnya, dan akan mengakibatkan siswa mengalami prokrastinasi akademik, serta prestasi di sekolah menurun.

Selanjutnya, berdasarkan hasil pengkategorian data penelitian untuk variabel prokrastinasi akademik, dapat diketahui bahwa skor prokrastinasi pada subjek yang berjumlah 172 orang ditemukan ada sebesar 35,5% pada kategori sedang, 54,1% pada kategori tinggi, 10,5% pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mengalami perilaku prokrastinasi akademik tingkat tinggi, Tingkat perilaku prokrastinasi tinggi merupakan hal yang harus dicegah karena mengakibatkan dampak negatif terhadap kehidupan siswa baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan keluarga.

Berdasarkan hasil penelitian ini juga dapat diketahui bahwa seberapa besar *kecanduan gadget* memiliki pengaruh negatif terhadap perilaku prokrastinasi. Hal ini ditinjau dari hasil, diperoleh nilai R Square sebesar 0,056. Nilai ini menunjukkan bahwa ada sebesar 5,6% *kecanduan gadget* berpengaruh negatif terhadap prokrastinasi, sementara sisanya 94,4% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan ke dalam penelitian ini. Faktor-faktor lain tersebut seperti kecemasan (*anxiety*), *achievement goal orientation*, efikasi diri, dan motivasi. Akhirnya, berdasarkan hasil penelitian ini dapat diinterpretasikan bahwa *kecanduan gadget* memiliki pengaruh negatif terhadap prokrastinasi pada siswa, dapat diketahui bahwa jika tingkat *kecanduan gadget* tinggi, maka tingkat prokrastinasi akademiknya juga ikut tinggi, sebaliknya jika tingkat *kecanduan gadget* rendah, maka perilaku prokrastinasi akademiknya pun ikut rendah.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh *Smartphone Addiction* terhadap prokrastinasi akademik siswa, ditemukan hasil bahwa ada pengaruh negatif *smartphone addiction* terhadap prokrastinasi akademik. Pengaruh *smartphone addiction* terhadap prokrastinasi bernilai kontribusi 5,6% sehingga dapat diartikan bahwa jika tingkat *smartphone addiction* tinggi, maka tingkat prokrastinasi akademiknya juga ikut tinggi, sebaliknya jika tingkat *smartphone addiction* rendah, maka perilaku prokrastinasi akademiknya pun ikut rendah. Sedangkan sisanya 94,4%, dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan ke dalam penelitian ini, faktor-faktor lain seperti kecemasan (*anxiety*), *achievement goal orientation*, efikasi diri, dan motivasi.

Daftar Pustaka

- Anggawijaya, S. (2014). Hubungan Antara Depresi dan Prokrastinasi Akademik. *Calyptra*, 2(2), 1-12. <https://journal.ubaya.ac.id/index.php/jimus/article/view/834>.
- Anuj, M., Rajasekar, V.D., & Krishnagopal, L. (2013). A Study to Assess Economic Burden and Practice of Cell Phone Disposal Among Medical Students. *Journal of Clinical and Diagnostic Research*, 7(4), 657. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3644438/>.
- Chiu, S.I. (2014). The Relationship Between Life Stress and Smartphone Addiction on Taiwanese University Student: A Mediation Model of Learning Self-Efficacy and Social Self-Efficacy. *Computers in Human Behavior*, 34(1), 49-57. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563214000296>.
- Daulay, N. (2019). *Psikologi Pendidikan dan Permasalahan Umum Peserta Didik*. Medan: Perdana Publishing.
- Fauziah, H.H. (2015). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(2), 123-132. <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/psy/article/view/453>.

- Ghuvron, N., & Risnawati, R. (2017). *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kartadinata, I., & Sia, T. (2008). I Love You Tomorrow: Prokrastinasi Akademik dan Manajemen Waktu. *Anima: Indonesian Psychological Journal*, 23(2), 109-119. <http://repository.ubaya.ac.id/23843>.
- Khotimah, R.H., Radjah, C.L., & Handarini, D.M. (2016). Hubungan Antara Konsep Diri Akademik, Efikasi Diri Akademik, Harga Diri, dan Prokrastinasi Akademik pada Siswa SMP Negeri di Kota Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1(2), 60-67. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jkbbk/article/view/621>.
- Kwon, M., Lee, J.Y., Won, W.Y., Park, J.W., Min, J.A., Hahn, C., ... & Kim, D.J. (2013). Development and Validation of A Smartphone Addiction Scale (SAS). *PloS One*, 8(2). <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0056936>.
- Lin, Y.H., Chang, L.R., Lee, Y.H., & Tseng, H.W. (2014). Development and Validation of the Smartphone Addiction Inventory (SPAI). *PLoS ONE*, 9(6).
- Morissan, M. (2020). Hubungan Penggunaan *Smartphone* dan Kinerja Akademik di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Studi Komunikasi*, 4(1), 158-181. <https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/jsk/article/view/1800>.
- Mudalifah, K., & Madhuri, N.I. (2019). Pengaruh Kontrol Diri dan Efikasi Diri Terhadap Prokrastinasi Akademik dalam Menyelesaikan Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Tulungagung. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 91-98. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jipe/article/view/105205>.
- Munawaroh, M.L., Alhadi, S., & Saputra, W.N.E. (2017). Tingkat Prokrastinasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 9 Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 2(1), 26-31. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jkbbk/article/view/314>.
- Nanik, N. (2008). Perfeksionime, Prokrastinasi Akademik, dan Penyelesaian Skripsi Mahasiswa. *Anima: Indonesian Psychological Journal*, 2(3), 256-276. <http://repository.ubaya.ac.id/id/eprint/31260>.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/viewFile/17261/15693>.
- Nugrasanti, R. (2006). Locus of Control dan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Provitae*, 2(1), 25-33. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=OVODLXSI4RoC&oi=fnd&pg=PA25&dq=Nugrasanti+locus+of+control&ots=lxIEAmYa0t&sig=agRnJGe3aZZMpZebfMJVDes3hYk>.
- Paramita, T., & Hidayati, F. (2017). Smartphone Addiction Ditinjau dari Alienasi pada Siswa SMAN 2 Majalengka. *Jurnal Empati*, 5(4), 858-862. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/15456>.
- Ramadhan, R.P., & Winata, H. (2016). Prokrastinasi Akademik Menurunkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 154-159. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/3260>.
- Sagita, D.D., Daharnis, D., & Syahniar, S. (2017). Hubungan *Self Efficacy*, Motivasi Berprestasi, Prokrastinasi Akademik dan Stres Akademik Mahasiswa. *Jurnal Bikotetik: Bimbingan dan Konseling Teori dan Praktik*, 1(2), 43-52. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jbk/article/view/1890>.
- Salehan, M., & Negahban, A. (2013). Social Networking on Smartphones: When Mobile Phones Become Addictive. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2632-2639. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563213002410>.

- Simangunsong, S., & Sawitri, D.R. (2018). Hubungan Stres dan Kecanduan *Smartphone* pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Surakarta. *Jurnal Empati*, 6(4), 52-66. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/19988>.
- Steel, P. (2004). *The Nature of Procrastination*. Canada: University of Calgary.
- Subagio, A.W., & Hidayati, F. (2017). Hubungan Antara Kesepian dengan Adiksi *Smartphone* pada Siswa SMA Negeri 2 Bekasi. *Jurnal Empati*, 6(1), 27-33. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/15106>.
- Surijah, E.A., & Tjundjing, S. (2007). Mahasiswa Versus Tugas: Prokrastinasi Akademik dan Conscientiousness. *Anima: Indonesia Psychological Journal*, 22(4), 352-374. https://www.researchgate.net/profile/Ide-Bagus-Siaputra/publication/275715751_Mahasiswa_Versus_Tugas_Prokrastinasi_Akademik_dan_Conscientiousness/links/55451c8b0cf23ff71686997a/Mahasiswa-Versus-Tugas-Prokrastinasi-Akademik-dan-Conscientiousness.pdf.
- Surur, M., Wibawa, R.P., Jaya, F., Suparto, A.A., Harefa, D., Faidi, A., ... & Purwanto, A. (2020). Effect of Education Operational Cost on the Education Quality with the School Productivity as Moderating Variable. *Psychol Educ J*, 57(9), 1196-1205. https://www.academia.edu/download/65678745/445_Article_Text_718_2_10_20210128_3.pdf.
- Syifa, A. (2020). Intensitas Penggunaan *Smartphone*, Prokrastinasi Akademik, dan Perilaku *Phubbing* Mahasiswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 10(1), 83-96. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/GBK/article/view/6309>.
- Telaumbanua, K. (2016). Konsep Dasar Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar. *Warta Dharmawangsa*, 49(1). <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/download/167/162>.
- Wulan, D.A.N., & Abdullah, S.M. (2014). Prokrastinasi Akademik dalam Penyelesaian Skripsi. *Jurnal Sosial Humaniora*, 5(1). <http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/soshum/article/view/136>.