

**PENGARUH KETERGANTUNGAN GAWAI TERHADAP
PROKRASTINASI AKADEMIK PADA REMAJA DI GAMPONG
KEURAMAT KOTA BANDA ACEH**

SKRIPSI



Oleh:

**YASER ARAFAT
1709110017**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH
BANDA ACEH
2023**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

Skripsi Berjudul

**PENGARUH KETERGANTUNGAN GAWAI TERHADAP
PROKRASTINASI AKADEMIK PADA REMAJA DI GAMPONG
KEURAMAT KOTA BANDA ACEH**

Diajukan Oleh :

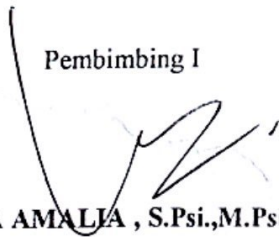
**YASER ARAFAT
1709110017**

Telah di setujui oleh

Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Aceh

Tanggal Persetujuan

Pembimbing I



(HANNA AMALIA, S.Psi.,M.Psi.,Psikolog)

09-01-2023

Pembimbing II



(SYARIFAH ZAINAB, S.Psi.,M.Si)

09-01-2023

PENGESAHAN

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh
Dan Diterima Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Pada Tanggal

09 Januari 2023

MENGESAHKAN
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Aceh

Dekan,

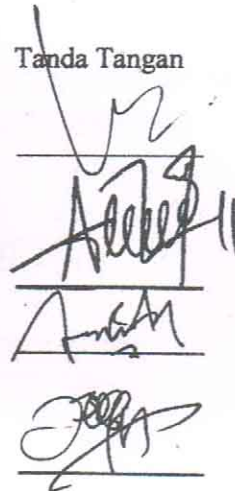


(Barimawi, M.Si)

Dewan Penguji

1. Hanna Amalia, M.Psi., Psikolog
2. Ayu Safira, M.Psi., Psikolog
3. Julia Aridhona, M.Si
4. Syarifah Zainab, M.Si

Tanda Tangan



PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yaser Arafat

NPM 1709110017

Fakultas : Psikologi

Menyatakan skripsi yang saya susun dengan judul “Pengaruh Ketergantungan Gawai Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Remaja di Gampong Keuramat Kota Banda Aceh ini, secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya dan disebutkan pada daftar Pustaka. Jika kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya sanggup menerima segala sanksi sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Banda Aceh, ~~07~~Desember 2022

Yang menyatakan,



Yaser Arafat
1709110017

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Ketergantungan Gawai Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Remaja di Gampong Keuramat Kota Banda Aceh. Shalawat beriring salam kita sanjungkan kehadiran Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya sekalian. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memenuhi beban studi yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana (S-1) di Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh.

Dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini peneliti banyak mendapat bantuan, bimbingan, inspirasi dan semangat dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih yang istimewa kepada yang terhormat Ayahanda, Ibunda dan keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan dan semangat baik moril maupun materil dalam penelitian skripsi ini. Serta ucapan terima kasih kepada:

1. Barmawi, M.Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh.
2. Sukri Karim, M.Si., selaku Wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh.
3. Nur Hasmalawati, M.Si., selaku Ketua Prodi Psikologi yang telah banyak membantu proses pelaksanaan penelitian untuk penelitian skripsi ini.
4. Hanna Amalia, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku Pembimbing I, yang memberikan arahan, bimbingan dan petunjuk dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Syarifah Zainab, S.Psi., M.Psi., selaku Pembimbing II, yang memberikan peluang untuk mengkonsultasikan, membina dan petunjuk lainnya dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Dosen beserta Staf pengajar Fakultas Psikologi yang telah membagi ilmu dan membekali dalam berbagai ilmu pengetahuan baik agama, umum maupun khusus sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini
7. Keuchik Gampong Keuramat yang telah mengizinkan peneliti untuk menjadikan warga sebagai objek penelitian.
8. Sahabat-sahabat tercinta, rekan-rekan seperjuangan leting 2017. Semua pihak yang telah banyak yang telah membantu, namun tidak mungkin disebutkan namanya satu persatu di sini, terima kasih atas segala dukungan dan semangat, sehingga karya sederhana ini selesai.

Peneliti menyadari terlalu banyak kekurangan dan kelemahan dalam penelitian skripsi ini. Maka oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif demi kebaikan skripsi ini. Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, peneliti serta bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Banda Aceh, 01 Februari 2023

Peneliti,

Yaser Arafat

DAFTAR ISI

JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Keaslian Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Prokrastinasi Akademik	10
1. Pengertian Prokrastinasi Akademik	10
2. Faktor-faktor Prokrastinasi Akademik	11
3. Aspek-aspek Prokrastinasi Akademik	15
4. Ciri-ciri Prokrastinasi Akademik	17
5. Jenis-jenis Prokrastinasi Akademik	19
B. Gawai	21
1. Pengertian Gawai	21
2. Ketergantungan Gawai.....	22
3. Faktor-faktor Ketergantungan Gawai	23
4. Aspek-aspek Ketergantungan Gawai	25
5. Dampak Ketergantungan Gawai	28
C. Remaja.....	30
D. Pengaruh Ketergantungan Gawai Dengan Prokrastinasi Akademik	31
E. Hipotesis	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Variabel Penelitian.....	35
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	35
C. Populasi	36
D. Sampel.....	36
E. Metode Pengambilan Data	38
F. Validitas dan Reliabilitas.....	39
G. Analisis Data	40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Orientasi Kancan Penelitian.....	42
B. Persiapan Penelitian	45
C. Pelaksanaan Penelitian	46
D. Hasil Penelitian	48
E. Pembahasan	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	57

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Bluprint Skala Ketergantungan Gawai	38
Tabel 2 Bluprint Skala Prokrastinasi Akademik	39
Tabel 3 Reliabilitas Intrumen Penelitian	48
Tabel 4 Deskripsi Data Subjek Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin	48
Tabel 5 Deskripsi Data Subjek Penelitian Berdasarkan Usia	48
Tabel 6 Deskripsi Data Penelitian	49
Tabel 7 Frekuensi Penelitian	50
Tabel 8 Uji Normalitas	50
Tabel 9 Uji Linearitas	51
Tabel 10 Tabel Regresi	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Struktur Organisasi Kecamatan Kuta Alam	44
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Intrumen Penelitian.....	62
Lampiran 2 Tabulasi Data Skala Ketergantungan Gadget (Try Out)	68
Lampiran 3 Tabulasi Data Skala Prokrastinasi Akademik (Try Out)	71
Lampiran 4 Uji Validitas Ketergantungan Gawai.....	74
Lampiran 5 Uji Validitas Prokrastinasi Akademi	76
Lampiran 6 Uji Reliabilitas	77
Lampiran 7 Tabulasi Data Penelitian Skala Ketergantungan Gawai	78
Lampiran 8 Tabulasi Data Penelitian Skala Prokrastinasi Akademik	84
Lampiran 9 Statistik Descriptive.....	92
Lampiran 10 Uji Normalitas Data.....	95
Lampiran 11 Uji Linieritas.....	97
Lampiran 12 Uji Korelasi	100
Lampiran 13 Uji Regresi	101

**PENGARUH KETERGANTUNGAN GAWAI TERHADAP
PROKRASINASI AKADEMIK PADA REMAJA DI GAMPONG
KEURAMAT KOTA BANDA ACEH**

Yaser Arafat

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh
Jl. Muhammadiyah No. 91, Batoh, Lueng Bata, Banda Aceh
yaser1709110017@gmail.com

ABSTRAK

Gawai pada awalnya diciptakan untuk memberikan manfaat bagi penggunanya untuk membantu pekerjaan agar lebih mudah serta dapat menjadi hiburan untuk mengisi waktu luang serta mengatasi stres. Akan tetapi jika digunakan secara berlebih dapat menyebabkan ketergantungan. Ketergantungan gawai pada remaja dapat memberikan efek negatif karena dapat menunda-nunda kegiatan akademik yang harus dikerjakan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat ketergantungan gawai terhadap prokrastinasi akademik pada remaja di Gampong Keuramat Kota Banda Aceh. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Subjek pada penelitian ini adalah remaja di Gampong Keuramat Kota Banda Aceh. Penelitian ini merupakan penelitian populasi dengan jumlah subjek sebanyak 156 remaja usia 16-18 Tahun. Teknik analisis data menggunakan uji analisis regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan nilai $F = 6,290$ dan nilai $Sig = 0,013$ ($p < 0,05$) yang artinya terdapat pengaruh ketergantungan gawai terhadap prokrastinasi akademik pada remaja di Gampong Keuramat Kota Banda Aceh. Selanjutnya, nilai koefisien determinasi $R = 0,039$ yang artinya ketergantungan gawai mempengaruhi prokrastinasi akademik remaja di Gampong Keuramat Kota Banda Aceh sebesar 3,9% selebihnya dipengaruhi faktor lain.

Kata Kunci: Ketergantungan Gawai, Prokrastinasi Akademik, Remaja

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang yang dilakukan secara sadar oleh pendidik atau pengajar terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak didik, menuju kepribadian yang utama (Baharudin, 2017). Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam menciptakan generasi bangsa yang berkualitas yang memiliki beberapa jenjang, mulai dari jenjang SD, SMP, SMA sampai universitas.

Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan masa remaja awal yang sedang mencari jati diri dan mencoba melakukan hal-hal yang menyenangkan. Remaja didefinisikan sebagai periode transisi antara masa anak-anak ke masa dewasa, atau masa usia belasan tahun ataupun jika seseorang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur dan sebagainya (Sarwono, 2010).

Remaja sering kali mengalami berbagai permasalahan, biasanya adalah krisis percaya diri, masalah pertemanan, cinta, dan juga masalah dalam pembelajaran di sekolah. Masalah pembelajaran di sekolah yang sering dialami adalah sulitnya membagi waktu antara belajar dan organisasi, kurang paham dengan beberapa mata pelajaran di sekolah, serta sering menunda-nunda mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru di sekolah (Astuti, 2020).

Seseorang yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan pekerjaan atau

tugasnya secara tepat waktu dapat dikatakan melakukan prokrastinasi (penundaan) yang dilakukan pada tugas yang penting, secara berulang-ulang dan sengaja, serta menimbulkan perasaan yang tidak nyaman secara subjektif dirasakan oleh prokrastinator (Ghufron, 2011). Masalah prokrastinasi akademik yang sering dialami dari internal individu yaitu kondisi fisik dan psikologis, pemikiran- pemikiran irasional, kurangnya motivasi dalam diri, serta kontrol diri yang rendah, sedangkan dari eksternal yaitu bagaimana perlakuan orang tua ketika mengasuh anak, terlalu asik melakukan kegiatan lain seperti menonton televisi, membuka sosial media, serta bermain *game online* (Astuti, 2020).

Prokrastinasi akademik merupakan kondisi menunda dengan sengaja kegiatan yang diinginkan, walaupun mengetahui bahwa perilaku penundaannya menghasilkan dampak buruk yang mengakibatkan seseorang suka menunda-nunda pekerjaannya, suka bermalas-malasan, dan memboroskan waktu untuk hal-hal yang tidak penting (Julyanti & Aisyah, 2015). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pradnyanawati dan Ni Luh (2022) menunjukkan bahwa tingkat prokrastinasi akademik yang tinggi dapat terjadi karena remaja memiliki tingkat kecenderungan gawai yang tinggi dan *self-regulated learning* yang rendah.

Hasil penelitian Kumar dan Sherkhane (2018) di *SDM College of Medical Sciences and Hospital India* dengan subjek mahasiswa menyebutkan bahwa penggunaan gawai dengan presentasi 50,2% menggunakan gawai lebih dari 7 jam sehari. Dominan yang dilakukan mahasiswa adalah melakukan aktivitas yang menyenangkan pada gawai yang mereka punya. Rata-rata mahasiswa memiliki akun sosial media aktif dengan intensitas penggunaan 4 jam perharinya. Sedangkan

dalam penggunaan berbagai fitur yang tersedia, mayoritas mahasiswa menyatakan bahwa keuntungan bagi mereka adalah sebagai hiburan dan juga dapat menyebabkan kemalasan bagi penggunaannya sehingga mengakibatkan prokrastinasi akademik (Hervani, 2016). Konsekuensi negatif penggunaan gawai di India sekitar 44,4% terkait kesehatan umum seperti sakit kepala, kesulitan untuk berkonsentrasi, kehilangan ingatan, kehilangan pendengaran, dan kelelahan karena penggunaan telepon genggam yang terlalu lama (Krishnamurthy & Chetlapalli, 2015).

Berdasarkan wawancara pra penelitian, pada remaja dengan pendidikan SMA wilayah Gampong Keuramat Kota Banda Aceh, peneliti mendapatkan banyak remaja yang menunda-nunda tugas sekolah yang harus segera diselesaikan. Hasil wawancara peneliti dengan 5 orang remaja dengan inisial AA, CL, AF, AA dan IY, dapat dilihat pada kutipan wawancara di bawah ini.

Wawancara subjek 1:

“Saya setiap hari menggunakan gawai dan sangat membantu baik untuk mengerjakan tugas sekolah atau untuk hiburan. Kalau ditanya lebih banyak menggunakan gawai untuk tugas sekolah atau hiburan, sudah pasti lebih banyak hiburan. Saya rasa semua orang seperti itu. *Handphone* umumnya lebih banyak digunakan untuk whats app, twitter, Instagram, selfie-selfie, tiktok dll. Karena banyaknya hiburan yang disajikan gawai, bahkan sampai-sampai ke toilet saya bawa gawai. Kalau tugas sekolah atau PR pasti ada, malam sebelum sekolah dikerjakan pasti bisa. Karena dengan menggunakan HP semuanya bisa dikerjakan (AA, wawancara personal, 21 Desember 2021).

Wawancara subjek 2:

HP ini banyak fungsinya untuk anak sekolah, tapi kalau didukung dengan adanya paket internet. Penggunaan HP bagi saya sangat bermanfaat karena bisa tahu semua yang ada di dunia ini. Oleh karena itu HP ini penting untuk dibawa kemanapun. Kalau hilang atau tertinggal di rumah, pasti saya akan kembali lagi untuk mengambilnya. Kebetulan saya bersekolah di SMK, saya

sering mengakses apa yang disampaikan guru di sekolah, saya lihat kembali di *youtube* atau *internet*. Kalau untuk tugas sekolah saya sering gunakan HP untuk tugas tugas yang sulit. Biasanya untuk tugas sekolah saya tidak kerjakan dari pagi sampai maghrib. Habis sholat maghrib baru saya kerjakan. Itupun karena memang di rumah kalau sudah maghrib ayah/ibu pasti menanyakan apakah ada PR di sekolah. Kalau tidak ada PR saya browsing internet dengan HP ini (IG, wawancara personal, 21 Desember 2021).

Wawancara subjek 3:

Kalau untuk pekerjaan rumah (PR) di sekolah, itu kan gampang. Semuanya bisa dilakukan dengan cepat dengan menggunakan internet melalui Laptop/HP. Semuanya sudah tersaji di internet. Saya rasa guru-guru juga menggunakan HP untuk *browsing* hal-hal yang dia tidak tahu. Kalau untuk PR itu gampang lihat di internet dah dapat jawabannya. Kalau waktu pengumpulan PR nya harus segera, tinggal minta tolong dengan kawan untuk dibuatkan. Untuk mengisi waktu luang karena saya anak sekolah dan belum bekerja, pasti lebih banyak main game di HP. Kalau sampai tidak ada HP bingung mau kerjakan apa saat lagi libur tidak ada aktifitas. (AF, wawancara personal, 23 Desember 2021).

Wawancara subjek 4:

“HP ini barang yang sangat berharga karena segala informasi bisa diakses melalui HP ini. Tentunya harus punya paket internet. Kalau sampai tidak punya HP bingung untuk melakukan apa. Kan tidak mungkin diam saja di rumah, bisa-bisa jadi stres. Saat mau tidur juga saya bawa HP. Browsing sana sini, lihat update status whats app, lihat youtube sampai mata Lelah baru tertidur. Pekerjaan Rumah dari sekolah sudah dikerjakan. Kalau yang sulit saya gunakan HP untuk mencari tahu penyelesaiannya. (MA, wawancara personal, 23 Desember 2021).

Dari hasil wawancara pra penelitian tersebut didapatkan bahwa keempat subjek tidak bisa lepas dari gawainya. Hal ini menandakan bahwa kelima subjek dapat dikatakan ketergantungan terhadap gawai. Ketergantungan gawai kelima subjek dapat dilihat dari pengakuan subjek bahwa mereka merasa khawatir jika gawai lupa dibawa, tertinggal di rumah ataupun hilang. Hampir seluruh aktivitas sehari-hari menggunakan gawai seperti mengakses sosial media, menggunakan browsing google pada gawai untuk menyelesaikan pekerjaan sekolah atau

pekerjaan lainnya, bahkan sampai sebelum makan harus melakukan foto makanan atau *selfie*. Kegiatan yang paling sering dilakukan pada gawai adalah bermain game atau mengakses hiburan serta sosial media. Mereka lebih banyak melakukan kegiatan menggunakan gawainya untuk bermain game online dan tidak menghiraukan aktivitas lain yang lebih penting seperti makan atau minum. Selain itu, pada jam istirahat sekolah ataupun pulang sekolah tetap menggunakan gawai seperti di *cafe* atau warung kopi yang menyediakan fasilitas *wifi* gratis, bahkan saat ke toilet juga membawa gawai.

Namun dari kelima subjek yang telah diwawancara terdapat subjek yang walaupun sehari-harinya tidak lepas dari gawai tetapi dapat segera mengerjakan tugas-tugas sekolahnya. Bahkan menjadikan gawai sebagai pendukung dalam mengerjakan tugas sekolah. Hal ini bertolak belakang dengan penelitian-penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya. Sehingga penulis merasa perlu melakukan penelitian kembali untuk melihat apakah ada pengaruh ketergantungan gawai terhadap prokrastinasi akademik.

Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi peneliti di gampong keramat, menemukan banyak remaja-remaja yang menghabiskan waktu luangnya dengan bermain gawai dengan menyendiri ataupun dalam bentuk kelompok di *café* ataupun warung kopi yang menyediakan fasilitas internet gratis (*free wifi*). Selanjutnya, peneliti juga menemukan pada umumnya mereka menggunakan *wifi* untuk bermain game ataupun bersosial media. Mereka nongkrong di tempat tersebut sampai 3-6 jam siang atau malam, bahkan jika hari libur mereka bisa sampai seharian untuk bermain gawai.

Berdasarkan pemaparan latarbelakang yang dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan ketergantungan gawai dengan judul “Pengaruh Ketergantungan Gawai Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Remaja Di Gampong Keuramat Kota Banda Aceh.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan suatu masalah pada penelitian ini yaitu ada pengaruh ketergantungan gawai terhadap prokrastinasi akademik?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh ketergantungan gawai terhadap prokrastinasi akademik.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini secara ilmiah adalah untuk memberikan informasi baru, wawasan dan pengetahuan yang dapat memperkaya ilmu. Khususnya pada bidang psikologi sosial dan psikologi pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh ketergantungan gawai terhadap prokrastinasi akademik serta dapat mengetahui upaya untuk mengatasinya.
- b. Bagi remaja, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi bagi remaja tentang dampak ketergantungan gawai sehingga

remaja mengerti bahaya dan efek ketergantungan gawai.

- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk melakukan penelitian selanjutnya yang terkait dengan pengaruh antara ketergantungan gawai terhadap prokrastinasi akademik pada remaja/siswa

E. Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai ketergantungan gawai dengan prokrastinasi akademik pada remaja telah banyak dilakukan seperti penelitian di bawah ini.

1. Rahmawati, N., Herlina, H., dan Hasneli, Y. (2021), dengan judul penelitian “Gambaran Ketergantungan Gawai pada Anak Usia Sekolah”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa paling banyak responden berusia 11 tahun (66,7%), berjenis kelamin laki-laki (70%), lebih banyak anak pertama(36,7%), kelas 5 (70,0%), aplikasi yang digunakan adalah games (83,3%),waktu penggunaan gawai adalah 1- 2 jam (36,7%) dan kepemilikan gawai pada responden adalah milik orang tua (63,3%). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah responden yang mengalami kecanduan gawai yaitu 53,3%. Penelitian ini merekomendasikan kepada masyarakat khususnya keluarga untuk dapat mengawasi anaknya dalam penggunaan gawai dan dapat mencegah terjadinya kecanduan pada anak usia sekolah. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini meneliti tentang pengaruh ketergantungan gawai dengan prokrastinasi akademik sedangkan penelitian terdahulu hanya melihat gambaran ketergantungan gawai. Selanjutnya perbedaan lainnya adalah pada lokasi penelitian ini di Gampong

Keuramat Kota Banda Aceh dan jumlah responden penelitian.

2. Febrina, C., Dewi, S., Mariyana, R., dan Febrina, W. (2021), dengan judul penelitian “Tingkat Ketergantungan Gawai Pada Anak Usia Sekolah di Kota Bukit Tinggi”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kecanduan gawai paling banyak adalah tingkat ketergantungan Rendah (46%), tingkat ketergantungan sedang (34%), tingkat ketergantungan sangat rendah (18%), tingkat ketergantungan tinggi (2%). Kesimpulan penelitian bahwa perlu adanya intervensi holistik keperawatan untuk individu dan keluarga dengan kecanduan gawai berdasarkan tingkat ketergantungan, dibutuhkan peran serta sekolah dan masyarakat dalam memberikan edukasi dampak negatif kecanduan gawai. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini meneliti tentang pengaruh ketergantungan gawai dengan prokrastinasi akademik sedangkan penelitian terdahulu meneliti tingkat ketergantungan gawai. Selanjutnya perbedaan lain adalah jumlah responden penelitian dan lokasi penelitian. Lokasi penelitian ini di Gampong Keuramat Kota Banda Aceh, sedangkan penelitian terdahulu memilih lokasi di Kota Bukit Tinggi.
3. Viransi, P., Dharmayana, I. W., dan Sholihah, A. (2020), dengan judul penelitian adalah “Peran Kontrol Diri Dan Aktivitas Penggunaan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Siswa MAN Bengkulu Utara.” Hasil penelitian didapatkan bahwa (1) Siswa memiliki prokrastinasi akademik yang sangat tinggi. (2) Siswa memiliki intensitas penggunaan game online yang sangat tinggi. (3) kontrol diri yang sangat rendah. (4) Terdapat $r = -0.629$ dengan $p = 0.000 < \alpha = 0.05$ korelasi negatif yang signifikan antara kontrol diri

dengan prokrastinasi akademik siswa. (5) Terdapat r hitung 0.639 dengan $p=0.000 < \alpha 0.05$ korelasi positif yang signifikan antara aktivitas penggunaan game online dengan prokrastinasi akademik siswa. (6) Hubungan yang signifikan yang negative antara kontrol diri dan aktivitas penggunaan game online dengan prokrastinasi akademik. Semakin rendah kontrol diri dan aktivitas penggunaan game online tinggi, semakin tinggi prokrastinasi akademik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini meneliti tentang pengaruh ketergantungan gawai dengan prokrastinasi akademik sedangkan penelitian terdahulu meneliti peran kontrol diri dan aktivitas penggunaan game online terhadap prokrastinasi akademik. Selanjutnya perbedaan lain adalah jumlah responden penelitian dan lokasi penelitian. Lokasi penelitian ini di Gampong Keuramat Kota Banda Aceh, sedangkan penelitian terdahulu di Bengkulu Utara.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Prokrastinasi Akademik

1. Pengertian Prokrastinasi Akademik

Kata prokrastinasi berasal dari gabungan dua kata bahasa latin yaitu *procrastinus*, dengan awalan “*pro*” yang berarti *forward* atau meneruskan, dan “*cratinus*” yang berarti hari esok. Jika digabungkan menjadi “*procrastinus*” yang berarti *forward it to tomorrow* (meneruskan hari esok) atau dengan kata lain berarti “saya akan melakukannya nanti” (Burka & Yuen, 2008). Dari kedua kata tersebut dapat ditarik makna dari *pro-crastinus* adalah suatu keputusan untuk melakukan penundaan di hari selanjutnya.

Menurut Ghufron dan Risnawati (2012) prokrastinasi akademik dapat didefinisikan sebagai suatu penundaan yang dilakukan secara sengaja dan berulang-ulang dengan melakukan aktivitas lain yang tidak diperlukan dalam pengerjaan tugas. Selanjutnya, Burka dan Yuen (2008) mendefinisikan prokrastinasi merupakan kondisi menunda pekerjaan, bermalas-malasan, sehingga membuat seseorang tidak melakukan apa pun yang seharusnya dilakukan. Banyak penunda mencoba mengalihkan perhatian mereka dengan kegiatan lain yang dianggap yang menyenangkan dan bermanfaat baginya.

Menurut Surijah dan Tjundjing (2007) prokrastinasi adalah keterlambatan memulai atau kegagalan menyelesaikan suatu aktivitas karena kecenderungan irasional dan sukarela untuk menunda aktivitas. Kemudian menurut Knaus (2010)

prokrastinasi merupakan kebiasaan terus menerus menunda melakukan atau mengerjakan tugas penting yang dapat menimbulkan dampak negatif bagi pelakunya. Menurut Freeman dan Muraven (2010) mengerjakan tugas penting yang dapat menimbulkan dampak negatif bagi pelakunya. Menurut Freeman dan Muraven (2010) *Procrastination is a prevalent and complex psychological phenomenon that has been defined as the purposive delay in beginning or completing a task* yang artinya adalah fenomena psikologis yang umumnya terjadi dan telah didefinisikan sebagai penundaan purposif dalam memulai atau menyelesaikan suatu tugas.

Berdasarkan definisi para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan prokrastinasi akademik adalah perilaku penundaan dalam menyelesaikan tugas akademik dilakukan berulang ulang secara sengaja dengan melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan yang tidak berhubungan dengan tugas akademik.

2. Faktor-faktor Prokrastinasi Akademik

Menurut Julyanti dan Aisyah (2015) ada beberapa faktor penyebab seseorang menjadi prokrastinator:

a. *Anxiety* (Kecemasan)

Individu yang memiliki kecemasan yang tinggi pada saat menghadapi tugas yang seharusnya diselesaikan membuat seseorang cenderung untuk menunda tugas tersebut.

b. *Self-Deprecation* (Pencelaan terhadap diri sendiri)

Individu yang memiliki penghargaan yang rendah atas dirinya sendiri dan terus menerus menyalahkan diri sendiri ketika terjadi sesuatu yang buruk,

juga merasa tidak percaya diri untuk mendapatkan masa depan yang cerah.

c. *Low Discomfort Tolerance* (Toleransi yang rendah terhadap tugas)

Individu yang mengalami kesulitan pada tugas yang dikerjakan membuat kesulitan untuk menoleransi rasa frustrasi dan kecemasan, sehingga mereka mengalihkan diri sendiri kepada tugas-tugas yang dianggap dapat mengurangi kenyamanan dalam diri mereka.

d. *Pleasure Seeking* (Mencari kesenangan)

Individu yang cenderung tinggi dalam mencari situasi nyaman, maka akan memiliki hasrat kuat untuk bersenang-senang dan memiliki kontrol impuls yang rendah.

e. *Time Disorganization* (Tidak teraturnya waktu)

Individu yang lemah dalam pengaturan waktu maka sulitnya untuk memutuskan melakukan pekerjaan apa yang penting dan kurang penting untuk dikerjakan hari ini. Semua pekerjaan terlihat sangat penting sehingga muncul kesulitan untuk menentukan apa yang harus dikerjakan terlebih dahulu.

f. *Environmental Disorganization* (Lingkungan tidak teratur)

Individu yang berada pada lingkungan yang tidak teratur menjadi salah satu penyebab prokrastinasi. Kurangnya privasi dan banyaknya gangguan yang dapat menyulitkan untuk konsentrasi sehingga pekerjaan tersebut tidak bisa diselesaikan tepat waktu.

g. *Poor Task Approach* (Pendekatan yang kurang baik terhadap tugas)

Pendekatan yang lemah terhadap tugas membuat individu cenderung

untuk menghindari tugas karena tidak tahu harus memulai dari mana sehingga cenderung tidak mengetahui bagaimana harus memulai dan menyelesaikan pekerjaan tersebut.

h. *Lack of Assertion* (Perilaku asertif yang rendah)

Individu yang kurang tegas terhadap dirinya dan tidak memiliki kemampuan sehingga dapat menghambat dalam menyelesaikan tugas.

i. *Hostility with Others* (Permusuhan dengan orang lain)

Kemarahan yang terus menerus tertanam dalam diri dapat menimbulkan dendam dan sikap bermusuhan, sehingga seseorang dapat memiliki sikap menolak atau menentang perkataan orang lain.

j. *Stress and Fatigue* (Tertekan dan kelelahan)

Individu yang tertekan dan memiliki perasaan lelah yang dirasakan, membuat penolakan atau menghindari tugas.

Menurut, Ferrari dan McCown (dalam Sutoyo, 2020) menyebutkan bahwa prokrastinasi akademik dipengaruhi oleh keyakinan yang tidak rasional dan perfeksionisme. Adapun faktor-faktor terjadinya prokrastinasi (Sutoyo, 2020) adalah sebagai berikut:

a. Faktor internal.

Faktor-faktor internal pemicu timbulnya prokrastinasi dalam diri individu, meliputi:

- 1) Kondisi kodrat yang meliputi jenis kelamin anak, umur, dan urutan kelahiran. Kecenderungan dalam keluarga dapat memicu seseorang untuk berperilaku prokrastinasi. Misalkan anak pertama lebih

diperhatikan, dilindungi, sedangkan anak terakhir lebih dimanja terlebih jika selisih usia lebih jauh. Oleh karena itu kesenjangan dari sisi keluarga dapat memicu prokrastinasi terbentuk untuk mencari perhatian

2) Kondisi fisik dan kondisi kesehatan, dapat mempengaruhi munculnya prokrastinasi akademik

3) Kondisi psikologis, seperti kepribadian individu dan perfeksionis. Kepribadian individu seperti kemampuan sosial dan tingkat kecemasan dalam hubungan sosial. Sedangkan perfeksionis dapat menyebabkan individu menjadi prokrastinasi lebih tinggi. Hal ini dikarenakan tugas yang dikerjakan harus sebegus dan sesempurna mungkin sehingga tanpa menghiraukan batas waktu yang ditentukan.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal ikut menyebabkan kecenderungan munculnya prokrastinasi akademik dalam diri individu. Terutama lingkungan yang memberikan toleransi yang mengalami prokrastinasi sehingga lama kelamaan cenderung semakin meningkat daripada lingkungan yang penuh pengawasan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prokrastinasi akademik yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri atau lingkungan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor prokrastinasi akademik adalah kecemasan, pencelaan terhadap diri, rendahnya toleransi, mencari kesenangan, disorganisasi waktu, disorganisasinisasi lingkungan, pendekatan yang

lemah terhadap tugas, kurang asertif, permusuhan dengan orang lain, serta stres dan kelelahan. Selain itu, prokrastinasi akademik juga dapat disebabkan faktor internal berupa kondisi kodrat yang diberikan sang pencipta dan juga faktor eksternal yang berasal dari lingkungan.

3. Aspek-aspek Prokrastinasi Akademik

Menurut Ghufron dan Risnawati (2012) menyebutkan aspek-aspek prokrastinasi akademik dapat dikategorikan menjadi dua aspek, yaitu:

- 1) Aspek internal adalah aspek yang terdapat dalam diri individu yang mempengaruhi prokrastinasi akademik, antara lain: kondisi fisiologis dan kondisi psikologi individu. Kondisi fisiologis merupakan kondisi fisik yang dapat menyebabkan prokrastinasi adalah kondisi kesehatan. Sedangkan kondisi psikologis ini merupakan prokrastinasi akademik dipengaruhi oleh adanya keyakinan yang tidak irasional dan perfeksionisme. Kepribadian yang ada pada individu turut mempengaruhi munculnya prokrastinasi, misalnya hubungan kemampuan dan kecemasan sosial.
- 1) Aspek eksternal adalah aspek yang terdapat diluar diri individu yang mempengaruhi prokrastinasi akademik, antara lain: gaya pengasuhan orang tua dan kondisi lingkungan. Pengasuhan orang tua seperti tingkat pengasuhan otoriter ayah yang menyebabkan munculnya kecenderungan perilaku prokrastinasi yang kronis pada anak perempuan, sedangkan tingkat pengasuhan otoritatif ayah menghasilkan anak perempuan yang bukan prokrastinator. Sedangkan kondisi

lingkungan, prokrastinasi akademik lebih banyak dilakukan pada lingkungan yang rendah dalam pengawasan daripada lingkungan yang penuh pengawasan, di dalam lingkungan terdapat adanya teman sebaya ataupun kelompok yang memengaruhi seseorang untuk melakukan prokrastinasi.

Menurut Surijah dan Tjundjing (2007) terdapat empat aspek prokrastinasi akademik yaitu:

a. Perceived time

Perceived time dapat diartikan sebagai gagalnya seseorang dalam melaksanakan *deadline* yang sudah dibuat sehingga menyebabkan prokrastinasi. Dalam artian tugas tersebut tidak dapat terlaksana dengan baik karena orang tersebut tidak bisa memperhitungkan waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan tugas.

b. Intention-action

Intention-action dapat disebut dengan celah antara keinginan dan perilaku. Artinya seorang individu menjadi gagal dalam mengerjakan tugas karena tenggat waktu yang pendek mengakibatkan celah antara keinginan untuk menyelesaikan pekerjaan dan perilaku semakin kecil.

c. Emotional distress

Emotional distress yaitu perasaan tidak nyaman serta kecemasan yang muncul karena seseorang melakukan prokrastinasi. Dapat dikatakan *emotional distress* ini sebagai akibat dan konsekuensi negatif karena seseorang melakukan prokrastinasi.

d. *Perceived ability*

Perceived ability atau dapat diartikan sebagai keyakinan terhadap kemampuan diri. Seseorang yang memiliki keragu-raguan atau rasa tidak yakin dalam dirinya berkemungkinan untuk melakukan prokrastinasi. Meskipun prokrastinasi tidak berkaitan dengan kemampuan seseorang, namun adanya keragu-raguan tersebut membuat individu takut akan gagal sehingga menunda waktu untuk mengerjakannya.

Pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan aspek prokrastinasi berdasarkan Surijah dan Tjundjing (2007) yang menyebutkan terdapat empat aspek prokrastinasi akademik yang terdiri dari *perceived time*, *intention-action*, *emotional distress* dan *perceived ability*.

4. Ciri-ciri Prokrastinasi Akademik

Selanjutnya, Ferrari (2010) menyatakan bahwa prokrastinasi dapat dilihat dalam indikator tertentu yang dapat diukur dan diamati ciri-cirinya antara lain:

a. Penundaan waktu untuk memulai maupun menyelesaikan tugas.

Individu yang melakukan prokrastinasi menyadari bahwa tugas yang dihadapi harus segera diselesaikan dan berguna bagi dirinya, akan tetapi cenderung menunda untuk menyelesaikan tugas.

b. Keterlambatan dalam mengerjakan tugas.

Individu yang melakukan prokrastinasi akan membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk mengumpulkan niat dan mempersiapkan diri dalam mengerjakan tugas tanpa memperhitungkan keterbatasan waktu yang dimilikinya.

c. Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual.

Individu yang melakukan prokrastinasi akan kesulitan untuk menyelesaikan tugas akademik dalam batas waktu yang telah ditentukannya sendiri sebagai target. Individu memiliki target untuk menyelesaikan tugas akademik dalam jangka waktu tertentu namun pada kenyataannya belum dapat menyelesaikan tugas akademiknya.

d. Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan yang tidak berhubungan dengan tugas akademik.

Individu yang melakukan prokrastinasi ini dengan sengaja tidak segera menyelesaikan tugasnya. Hal ini dikarenakan mereka menggunakan waktu yang dimiliki untuk melakukan aktivitas lain yang dianggap menyenangkan dan mendatangkan hiburan, seperti membaca majalah, koran, komik, pergi ke bioskop mendengarkan musik, menonton televisi, dan bermain *game*. Sehingga dapat menyita waktu dan membutuhkan waktu yang banyak untuk menyelesaikan tugas.

Kemudian Arumsari dan Muzaqi (2009) berpendapat bahwa prokrastinasi akademik adalah penundaan menyelesaikan suatu tugas yang menjadi prioritas tinggi tanpa disadari oleh alasan yang masuk akal dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Penundaan untuk menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi.
- b. Adanya keterlambatan dalam mengerjakan tugas.
- c. Adanya kesenjangan waktu antara rencana dengan kinerja aktual dalam mengerjakan tugas.
- d. Adanya kecenderungan untuk melakukan aktivitas lain yang dipandang

lebih mendatangkan hiburan dan kesenangan.

Berdasarkan definisi yang telah dipaparkan di atas maka disimpulkan bahwa ciri- ciri prokrastinasi akademik adalah penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan tugas yang dihadapi, keterlambatan dalam mengerjakan tugas, kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual dan melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan yang tidak berhubungan dengan tugas akademik.

5. Jenis-jenis Prokrastinasi Akademik

Menurut Ferrari (dalam Kadi, 2016) mengatakan bahwa terdapat beberapa jenis prokrastinasi akademik yaitu:

a. Prokrastinasi fungsional

Individu yang melakukan penundaan menyelesaikan tugas ini untuk mencari data yang lebih lengkap sehingga tugas yang dikerjakan menjadi lebih sempurna. Penundaan ini disertai oleh alasan yang kuat dan mempunyai tujuan sehingga tidak merugikan prokrastinator (penunda).

b. Prokrastinasi disfungsional

Individu menyelesaikan tugas tanpa ada arah yang jelas. Bentuk ini termasuk bentuk penundaan yang kurang bermanfaat atau tidak bertujuan, membuang waktu dan membiarkan kesempatan lewat dengan percuma, sehingga dapat merugikan prokrastinator itu sendiri. Ada dua macam jenis prokrastinasi disfungsional, yaitu:

1) *Decisional procrastination*, adalah suatu penundaan dalam mengambil keputusan.

2) *Behavioral procrastination*, adalah suatu penundaan dalam perilaku

tampak. Penundaan dilakukan sebagai suatu cara untuk menghindari tugas yang dirasa tidak menyenangkan dan sulit dilakukan.

Jenis-jenis prokrastinasi akademik yang dilakukan peserta didik menurut Solomon dan Rothblum (dalam Ghufroon & Risnawati, 2014), yaitu:

a. Tugas mengarang

Penundaan tugas mengarang ini meliputi kewajiban melaksanakan tugas tugas menulis misalnya membuat makalah, laporan, atau tugas mengarang lainnya.

b. Tugas belajar menghadapi ujian

Prokrastinasi tugas belajar menghadapi ujian meliputi penundaan belajar dalam menghadapi ujian, misalnya ujian tengah semester, akhir semester atau ulangan mingguan.

c. Tugas membaca

Prokrastinasi tugas membaca yaitu yang meliputi penundaan untuk membaca buku atau referensi yang berkaitan dengan tugas akademik yang diwajibkan.

d. Tugas kerja administratif

Penundaan kerja tugas administratif meliputi menyalin catatan, mendaftarkan diri dalam presensi kehadiran, mendaftar sebagai peserta praktikum, dan sebagainya.

e. Menghadiri pertemuan.

Menghadiri pertemuan yaitu dengan cara melakukan penundaan maupun keterlambatan dalam menghadiri pelajaran, praktikum, dan pertemuan,

pertemuan lainnya

f. Kinerja akademik secara keseluruhan.

Penundaan kinerja akademik secara keseluruhan yaitu menunda mengerjakan atau menyelesaikan tugas-tugas akademik secara keseluruhan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan terdapat jenis prokrastinasi yang penundaannya untuk mencari informasi agar hasil menjadi baik dan memuaskan serta prokrastinasi yang penundaannya tanpa disertai alasan yang kuat, tidak bertujuan dan dapat merugikan. Selain itu prokrastinasi akademik merupakan sebuah perilaku untuk menghindari dan menunda menyelesaikan tugas akademik. Adapun bentuk penundaan yang dilakukan telah menjadi suatu kebiasaan yang dilakukan secara berulang baik dengan alasan tertentu maupun tanpa alasan.

B. Gawai

1. Pengertian Gawai

Gawai adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gawai (bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap suatu yang baru. Gawai dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: *computer*, *handphone*, *game* dan lainnya (Husna, 2017).

Pada dasarnya, gawai diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi yang merupakan suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa dengan akibat atau hasil apa? (*who, says what, in which channel, to whom, with what effect*). Gawai merupakan media dalam menyampaikan pesan antara komunikator dan komunikan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan dan memainkan peran aktif untuk memilih serta menggunakan media tersebut (Chotimah, 2015). Kebutuhan dipengaruhi lingkungan sosial, afiliasi dan ciri-ciri kepribadian sehingga terciptalah kebutuhan manusia yang berkaitan dengan media (Morisson, 2008).

Jadi, berdasarkan beberapa pengertian gawai maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai adalah merupakan suatu kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media gawai sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas.

2. Ketergantungan Gawai

Kenyamanan dan kemudahan yang ada pada gawai, dapat menjadi masalah apabila gawai tersebut digunakan secara berlebihan, salah satunya adalah mengakibatkan ketergantungan gawai. Menurut Paramita dan Hidayati (2016) ketergantungan gawai adalah ketergantungan individu dalam menggunakan gawai untuk mengakses internet secara terus menerus tanpa menghiraukan dampak negatifnya. Selanjutnya, Leung (2008) menjelaskan bahwa ketergantungan gawai adalah kondisi individu yang mengalami ketergantungan gawai akan merasa cemas, sedih, mengalami penurunan produktivitas dan merasa kehilangan ketika tidak

menggunakan gawai.

Aljomaa (2016) menyebutkan bahwa 48% remaja mengalami ketergantungan gawai, mereka menggunakan gawai selama lebih dari empat jam per hari. Semakin lama waktu yang dihabiskan dalam menggunakan gawai, maka semakin besar pula kemungkinan mengalami ketergantungan gawai yang dapat berakibat pada efek fisik, psikologis, sosial, keluarga dan juga pendidikan yang negatif.

3. Faktor-faktor Ketergantungan Gawai

Menurut Yuwanto (2010), terdapat empat faktor yang menyebabkan ketergantungan gawai, yakni:

1. Faktor internal terdiri atas tiga karakteristik, yakni *sensation-seeking* tinggi (individu dengan tingkat *sensation-seeking* tinggi cenderung cepat bosan melakukan aktivitas rutin), *self-esteem* rendah, dan kontrol diri rendah.
 2. Faktor situasional terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan gawai sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman..
 3. Faktor sosial terdiri atas *mandatory behavior* dan *connected presence* yang tinggi. *Mandatory behavior* mengarah pada perilaku dilakukan untuk memuaskan kebutuhan berinteraksi yang distimulasi atau didorong dari orang lain, sedangkan *connected presence* berasal dari dalam diri.
 4. Faktor eksternal terdiri atas faktor yang berasal dari luar diri individu, faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang gawai dan fasilitasnya.
- Selanjutnya, menurut Yuwanto (2010) ketergantungan gawai ada 4 faktor

antara lain adalah:

1. Faktor Internal.

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu: a) Tingkat *sensation seeking* yang tinggi; Sifat *sensation seeking* ditandai oleh kebutuhan berbagai macam sensasi dan pengalaman yang baru, luar biasa dan kompleks, serta kesediaan untuk mengambil resiko baik secara fisik, sosial, hukum maupun finansial. b) *Self-esteem* yang rendah; *Self esteem* itu sendiri adalah evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia. Individu dengan *self-esteem* rendah cenderung minder dengan orang-orang disekitarnya dan akan menilai negatif dirinya atau cenderung berfikir tidak masuk akal c) Kontrol diri yang rendah; Kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Tidak bisa mengatur waktu dan menahan diri dalam menggunakan gawai dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan gawai (Agusta, 2016).

2. Faktor Situasional.

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan gawai sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada gawai. Contohnya adalah ketika individu mempunyai masalah maka individu tersebut akan mengalihkan perhatian kepada gawai dan berharap

masalah yang dialami akan selesai (Agusta, 2016)

3. Faktor Sosial.

Terdiri atas faktor penyebab kecanduan gawai sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan gawai untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain (Agusta, 2016)

4. Faktor eksternal.

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang gawai dan berbagai fasilitasnya. Hal ini membahas bagaimana besarnya pengaruh media dalam mempengaruhi individu untuk memenuhi kebutuhan akan gawai (Agusta, 2016).

4. Aspek-aspek Ketergantungan Gawai

Kemunculan gawai membuat banyak kalangan remaja lebih asik dan sibuk dengan fitur yang terdapat pada alat tersebut, individu jauh lebih menyukai interaksi via jejaring sosial media, daripada harus bertatapans langsung. Adanya gawai juga memiliki efek baru pada perilaku penggunaanya (Bian & Leung, 2014).

Menurut Koo dan Kwon (2014) menjabarkan enam aspek yang menjadi ketergantungan terhadap gawai, yakni:

a. Daily-life Disturbance

Gangguan dalam keseharian termasuk sulit berkonsentrasi di kelas atau di tempat kerja, merasa pusing dan pandangan kabur, sakit di bagian lengan dan leher belakang, sulit tidur, dan melewatkan rencana mengerjakan suatu pekerjaan.

b. Positive Anticipation

Pengguna gawai merasa senang ketika dapat mengurangi stress dengan menggunakan gawai dan merasa sepi ketika sedang tidak menggunakan. Hal ini dikarenakan bagi sebagian besar penggunanya, gawai tidak hanya sebagai alat telekomunikasi, namun juga dianggap sebagai teman karena menyenangkan, mengurangi rasa lelah dan resah, juga membuat mereka merasa aman.

c. Withdrawal

Pengguna gawai menarik diri dari lingkungan sekitar. Mereka menjadi tidak sabaran, rewel, dan tidak dapat diganggu oleh orang lain ketika sedang menggunakan gawai.

d. Cyberspace-oriented relationship

Pengguna gawai memiliki hubungan yang berorientasi pada internet. Mereka merasa bahwa hubungan pertemanan ataupun kekeluargaan dengan orang lain yang ditemui melalui gawai lebih intim dibandingkan hubungan di dunia nyata.

e. Overuse

Penggunaan gawai yang berlebihan termasuk penggunaan yang tidak terkontrol. Mereka pun lebih memilih untuk meminta bantuan orang lain lewat gawai, selalu sedia *charger*, dan merasakan dorongan untuk menggunakan gawai lagi sesaat setelah selesai menggunakannya.

f. Tolerance

Toleransi didefinisikan sebagai usaha untuk berhenti menggunakan gawai

namun selalu gagal.

Menurut Leung (2008) mengemukakan aspek-aspek ketergantungan gawai berdasarkan ciri-ciri ketergantungan gawai yaitu:

a. *Inability to control craving* (Tidak dapat mengontrol penggunaan)

Merupakan ketidakmampuan untuk mengontrol keinginan menggunakan gawai. Individu dapat dikatakan ketergantungan gawai apabila tidak dapat mengontrol penggunaannya sesuai dengan situasi di lingkungannya. Meskipun penggunaan gawai tidak dibutuhkan dalam aktivitasnya, namun tetap menggunakan gawai-nya. Misalnya seseorang yang menggunakan gawai saat dosen sedang mengajar dikelas, penggunaan gawai di kelas tidak dibutuhkan namun tetap saja menggunakannya.

b. *Anxiety and feeling lost* (Merasa cemas dan kehilangan)

Merupakan perasaan cemas dan kehilangan bila tidak menggunakan gawai. Ketika individu merasa cemas atau merasa kehilangan saat tidak menggunakan gawai, maka individu tersebut sudah mengalami ketergantungan gawai. Hal ini terjadi karena berbagai informasi dan kebutuhan seperti hiburan didapat hanya melalui gawai-nya. Misalnya ketika seseorang yang secara tidak sengaja meninggalkan gawai di rumahnya, kemudian di tempat lain dia merasa cemas terhadap orang yang menghubungi melalui gawai-nya atau bahkan tertinggal informasi yang biasa diakses melalui gawai miliknya.

c. *Withdrawal and escape* (Pelarian dan pengalihan)

Merupakan tindakan menarik diri dan melarikan diri, dalam hal ini gawai

digunakan sebagai sarana untuk mengalihkan diri saat mengalami kesepian atau masalah. Seseorang yang selalu menjadikan gawai sebagai pelarian dari situasi yang tidak nyaman misalnya seperti kesepian, sudah memiliki salah satu ciri sebagai ketergantungan gawai. Gawai sendiri memang memiliki berbagai macam fitur hiburan, namun bukan berarti gawai selalu dijadikan sebagai pelarian dari situasi yang tidak menyenangkan, selain itu juga hakikat gawai adalah alat bantu komunikasi jarak jauh.

d. *Productivity loss* (Berkurangnya produktivitas)

Merupakan hilangnya waktu untuk menjadi produktif. Karena terlalu sering menggunakan gawai menjadi kehilangan waktu untuk menjadi produktif. Misalnya, waktu yang seharusnya digunakan seseorang untuk belajar justru digunakan untuk bermain game atau mengakses media sosial melalui gawai.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan aspek ketergantungan gawai menurut Leung (2008) yang terdiri dari: *Inability to control craving* (Tidak dapat mengontrol penggunaan); *Anxiety and feeling lost* (Merasa cemas dan kehilangan) *Withdrawal and escape* (Pelarian dan pengalihan), dan *Productivity loss* (Berkurangnya produktivitas).

5. Dampak Ketergantungan Gawai

Ada beberapa dampak dari ketergantungan gawai dijabarkan ke dalam 6 aspek, (Yuwanto, 2010), antara lain adalah:

a. Keuangan (Finansial)

Penggunaan gawai dengan berbagai fasilitas yang ditawarkan penyedia jasa layanan gawai (operator) tentunya diiringi dengan biaya yang harus

dikeluarkan untuk memanfaatkan fasilitas yang digunakan.

b. Psikologis

Dampak psikologis yang dihasilkan berupa perasaan tidak nyaman atau gelisah ketika tidak menggunakan atau membawa gawai.

c. Fisik

Dampak fisik berupa gangguan pada tidur, pola tidur yang berubah, dan lainnya.

d. Relasi Sosial

Masalah pada hubungan dengan orang lain karena terisolasi dari orang lain atau berkurangnya kontak fisik secara langsung dengan orang lain.

e. Akademik/Pekerjaan

Mencakup berkurangnya waktu untuk mengerjakan sesuatu yang penting atau berkurangnya produktivitas sehingga mengganggu hal-hal yang berhubungan dengan akademik atau pekerjaan.

f. Hukum

Keinginan untuk menggunakan gawai yang tidak terkontrol menyebabkan hal seperti penggunaan gawai saat berkendara yang membahayakan diri sendiri dan orang lain.

Gawai tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif, di antaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih

dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam gawai yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gawai. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gawai sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain (Chusna, 2017).

C. Remaja

Menurut Christofides dan Desmarais (2011), masa remaja adalah periode transisi perkembangan dari fase anak-anak menuju dewasa yang melibatkan perubahan biologis, kognitif dan sosial. Remaja biasanya sibuk mencari jati diri dan fase menuju dewasa, membutuhkan kehadiran orang lain sebagai elemen yang penting bagi perkembangan.

Selanjutnya, menurut Hurlock (2011), remaja terbagi atas tiga kelompok usia tahap perkembangan, yaitu:

a. *Early Adolescence* (remaja awal).

Remaja di rentang usia 12-15 tahun, fase ini adalah masa-masa negatif, karena pada masa ini terdapat sikap dan sifat negatif remaja yang tidak terlihat pada masa kanak-kanak, merasa bingung, cemas, takut dan gundah.

b. *Middle Adolescence* (remaja pertengahan).

Remaja dengan rentang usia 15-18 tahun, pada masa ini seorang remaja sedang mencari jati diri dengan mencari tahu hal yang belum pernah dilakukannya.

c. *Late Adolescence* (remaja akhir).

Remaja yang berkisar pada usia 18-21 tahun, pada fase ini, sifat dan sikap remaja mulai menalami kestabilan, mulai memahami arah kehidupan dan menyadari tujuan hidupnya. Pada masa remaja, remaja merasa lebih senang untuk menghabiskan waktu bersama teman-teman sepermainan.

Selanjutnya, menurut Santrock (2011) dorongan untuk berafiliasi terlihat pada masa remaja penyebab nya karena manusia memiliki berbagai kebutuhan yang harus dipenuhi jika ingin hidupnya berjalan berjalan normal, seseorang menyadari bahwa dirinya tidak mungkin dapat terlepas dengan orang lain. Remaja adalah fase pencarian identitas diri yang membutuhkan peran dari keluarga, serta lingkungan seperti teman sepermainan, di fase ini, remaja juga berada dalam kondisi kebingungan karena tidak mampu menentukan kegiatan yang memiliki manfaat untuknya dan rasa keingintahuan pada hal-hal yang tidak diketahui (Aprilia, 2018).

D. Pengaruh Ketergantungan Gawai Terhadap Prokrastinasi Akademik

Memasuki era teknologi dan globalisasi, manusia dituntut untuk dapat menggunakan waktu dengan efektif sehingga efisiensi waktu menjadi sangat penting, namun sampai sekarang masih dijumpai ketidaksiapan dalam melaksanakan tuntutan tersebut. Mengulur waktu dan melakukan penundaan terhadap tugas dan kewajiban adalah salah satu ketidaksiapan yang masih terjadi sekarang. Perilaku menunda-nunda dalam mengerjakan tugas-tugas akademik ini disebut sebagai perilaku prokrastinasi akademik (Husna, 2017).

Prokrastinasi akademik merupakan perilaku penundaan yang khusus terjadi di dalam konteks tugas-tugas akademis di mana pelakunya lebih memilih

mengerjakan aktivitas-aktivitas yang kurang berguna dan menyenangkan seperti bermain gawai untuk menghindari kecemasan dan perasaan tidak menyenangkan lainnya yang berkaitan dengan pengerjaan tugas akademik. Kondisi terlalu seringnya menggunakan gawai dapat mengakibatkan ketergantungan gawai yang merupakan suatu bentuk keterikatan dalam menggunakan gawai. Salah satu penyebab prokrastinasi adalah penggunaan gawai yang terlalu lama untuk bermain *game*, musik, hiburan dan sebagainya (Chotimah, 2015).

Penggunaan gawai dalam dunia pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang perlu dikaji secara mendalam karena dalam pikiran kita sepertinya gawai hanya berguna untuk menyampaikan *short message service* (SMS), mendengarkan musik, menonton tayangan *audiovisual*, *game* dan jejaring sosial. Tidak ada manfaat yang berarti, sehingga perlu diantisipasi dampak dari penggunaan gawai. Sebenarnya, gawai juga dapat bermanfaat bagi kalangan pelajar jika digunakan untuk kepentingan belajar. Gawai yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu remaja menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya di sekolah. Namun, pada kenyataannya sangat sedikit pelajar yang memanfaatkan pada sisi ini, gawai yang mereka miliki umumnya digunakan untuk mengirim pesan, bermain *game*, mendengarkan musik, menonton tayangan *audiovisual*, serta bermain *facebook*. Dengan kata lain tidak memanfaatkan penggunaan *HP* dengan baik. Selanjutnya, ini akan berdampak pada kecenderungan remaja untuk menunda-nunda pekerjaan atau tugas yang kemudian akan memengaruhi prestasi di sekolah (Morisson, 2008).

Perilaku remaja yang sering menunda-nunda pekerjaan khususnya di

bidang akademik disebut prokrastinasi akademik yang merupakan ketidakmampuan pengaturan diri yang mengakibatkan dilakukannya penundaan pekerjaan yang seharusnya dapat berada di bawah kendali atau penguasaan individu tersebut. Adapun faktor yang menyebabkan remaja melakukan prokrastinasi akademik yaitu adanya *anxiety* (kecemasan), *self-deprecation* (pencelaan terhadap diri sendiri), *low discomfort tolerance* (toleransi yang rendah terhadap tugas), *pleasure seeking* (mencari kesenangan), *time disorganization* (tidak teraturnya waktu), *environmental disorganization* (lingkungan tidak teratur), *poor task approach* (pendekatan yang kurang baik terhadap tugas), *lack of assertion* (perilaku asertif yang rendah), *hostility with others* (permusuhan dengan orang lain), dan *stress and fatigue* (tertekan dan kelelahan) (Julyanti & Aisyah 2015).

Ketergantungan gawai dapat berpengaruh negatif pada remaja yaitu dapat membuat remaja menjadi malas belajar karena banyaknya bentuk hiburan pada gawai misalnya *internet, facebook, whatsapp, line, tiktok* dan masih banyak lainnya dan dari situ kebanyakan siswa menggunakan gawai hanya untuk bermain saja sehingga dapat menyebabkan dampak negatif pada dirinya sendiri seperti ketidakaturan akan kesehatan yang dapat merusak mata dan terutama pada bidang akademiknya. Siswa kecanduan dalam bermain gawai menemukan kesenangan dengan gawai sehingga hal itu menjadi sebuah kebiasaan dan membuat siswa menjadi malas belajar dan sering menunda-nunda mengerjakan tugas sekolah (Indraswari, 2019)

E. Hipotesis

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti dapat mengambil suatu hipotesis pada penelitian ini yaitu:

Ha : Terdapat pengaruh antara ketergantungan gawai terhadap prokrastinasi akademik remaja di Gampong Keuramat Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh.

Ho : Tidak terdapat pengaruh antara ketergantungan gawai terhadap prokrastinasi akademik remaja di Gampong Keuramat Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

Adapun variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), yaitu:

1. Variabel bebas (X) : Ketergantungan Gawai.
2. Variabel terikat (Y) : Prokrastinasi Akademik.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Ketergantungan Gawai

Leung (2008) menjelaskan bahwa ketergantungan gawai adalah kondisi individu yang mengalami ketergantungan gawai akan merasa cemas, sedih, mengalami penurunan produktivitas dan merasa kehilangan ketika tidak menggunakan gawai. Data variabel ketergantungan gawai pada penelitian ini didapatkan dengan menggunakan aspek ketergantungan gawai dari Leung (2008) yaitu *inability to control craving* (tidak dapat mengontrol penggunaan), *anxiety and feeling lost* (merasa cemas dan kehilangan), *withdrawal and escape* (pelarian dan pengalihan), dan *productivity loss* (berkurangnya produktivitas).

2. Prokrastinasi Akademik

Menurut Surijah dan Tjundjing (2007) prokrastinasi adalah keterlambatan memulai atau kegagalan menyelesaikan suatu aktivitas karena kecenderungan irasional dan sukarela untuk menunda aktivitas. Data variabel prokrastinasi

akademik pada penelitian ini dengan menggunakan aspek prokrastinasi akademik menurut teori menurut Surijah dan Tjundjing (2007) yang terdiri dari empat aspek prokrastinasi akademik yaitu *perceived time*, *intention-action*, *emotional distress* dan *perceived ability*.

C. Populasi

Menurut Sugiyono (2018), populasi adalah jumlah keseluruhan responden yang terdiri atas objek subjek yang memenuhi kriteria yang sudah ditetapkan oleh penelitian, kemudian dapat diteliti dan disimpulkan. Selanjutnya Sugiyono (2015) menyebutkan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja yang menempuh pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) usia 15-18 Tahun yang berdomisili di Gampong Keuramat Kota Banda Aceh sebanyak 257 orang yang didapatkan peneliti berdasarkan wawancara dengan Geuchik Gampong Keuramat.

D. Sampel

Sugiyono (2018) mendefinisikan sampel adalah suatu bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Anggota sampel yang tepat digunakan menurut Sugiyono (2018) dalam penelitian tergantung pada tingkat kesalahan yang dikehendaki. Semakin besar jumlah sampel dari populasi yang diteliti, maka peluang kesalahan semakin kecil dan begitu sebaliknya. Adapun untuk menentukan jumlah sampel pada penelitian dengan menggunakan rumus

slovin, sehingga sampel dalam penelitian adalah sejumlah 156 remaja SMA di Gampong Keuramat Kota Banda. Berikut perhitungan sampel dengan menggunakan rumus *slovin*.

$$n = \frac{N}{1 + N(e^2)}$$

n = Ukuran sampel

N = Ukuran Populasi

e = Persen (%) kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat ditolerir (5%)

$$n = \frac{257}{1 + 257(0,05^2)}$$

$$n = \frac{257}{1 + 0,6425}$$

$$n = \frac{257}{1,6425}$$

$$n = 156,466$$

$$n = 156$$

Dengan menggunakan rumus slovin tersebut untuk perhitungan sampel maka sampel pada penelitian ini berjumlah 156 sampel/responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *accidental sampling* dengan menyebarkan angket/kuesioner kepada remaja yang usia 16-18 tahun dengan bantuan aplikasi *google form* yang ada pada web google.. *Accidental sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja secara kebetulan/insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel,

bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok dengan sumber data (Sugiyono, 2018).

E. Metode Pengambilan Data

Dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk pengumpulan data dengan jenis kuantitatif atau metode skala. Menggunakan satu kali uji coba atau yang biasa di sebut *try out* terpakai. Subjek diminta untuk merespon sejumlah pernyataan tertulis yang sesuai dengan dirinya berdasarkan pilihan jawaban yang tersedia. Bentuk pernyataan yang digunakan adalah pernyataan yang jawabannya dan isiannya telah dibatasi atau ditentukan dengan harapan subjek akan memberikan respon atas pernyataan tersebut. Skala yang dipilih pada penelitian ini ialah skala likert yang terdiri dari empat alternatif pilihan jawaban dan disajikan dalam bentuk pernyataan *favorable* dan *unfavorable*. Bobot penilaian untuk *favorable* adalah: Sangat Setuju (SS) = 4, Setuju (S) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, Sangat Tidak Setuju (STS) = 1. Sedangkan untuk *unfavorable* adalah Sangat Setuju (SS) = 1, Setuju (S) = 2, Tidak Setuju (TS) = 3, Sangat Tidak Setuju (STS) = 4.

1. Skala Ketergantungan Gawai

Ketergantungan gawai akan diukur menggunakan aspek-aspek ketergantungan gawai menurut Leung, (2008). Skala ketergantungan gawai memiliki alternatif pilihan jawaban SS, S, TS, dan STS.

Tabel 1 Blueprint Skala Ketergantungan Gawai

Aspek	Indikator
<i>Inability to control craving</i> (Tidak dapat mengontrol penggunaan)	Ketidakmampuan untuk mengontrol keinginan menggunakan gawai
<i>Anxiety and feeling lost</i> (Merasa cemas dan	Perasaan cemas dan kehilangan

Aspek	Indikator
kehilangan)	jika tidak menggunakan gawai
<i>Withdrawal and escape</i> (Pelarian dan pengalihan)	Tindakan menarik diri dan melarikan diri
<i>Productivity loss</i> (Berkurangnya produktivitas)	Gawai digunakan sebagai sarana untuk mengalihkan diri saat mengalami kesepian atau masalah. Merupakan hilangnya waktu untuk menjadi produktif

Sumber: Leung, 2008

2. Skala Prokrastinasi Akademik

Prokrastinasi akademik akan diukur menggunakan aspek-aspek menurut Suriyah dan Tjundjing (2007). Skala prokrastinasi akademik memiliki alternatif pilihan jawaban SS, S, TS, dan STS.

Tabel 2 Bluprint Skala Prokrastinasi Akademik

Aspek	Indikator
<i>Perceived time</i>	Gagalnya individu dalam melaksanakan deadline yang sudah dibuat dikarenakan tidak bisa memperhitungkan waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan tugas.
<i>Intention-action</i>	Individu gagal dalam mengerjakan tugas karena tenggat waktu yang pendek mengakibatkan celah antara keinginan untuk menyelesaikan pekerjaan dan perilaku semakin kecil.
<i>Emotional distress</i>	Perasaan tidak nyaman serta kecemasan yang muncul karena penundaan pekerjaan
<i>Perceived ability</i>	Adanya keragu-raguan yang membuat individu takut akan gagal sehingga menunda waktu untuk mengerjakannya.

Sumber: Suriyah & Tjundjing, 2007

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas adalah salah satu bagian penting yang harus dilakukan untuk mendapatkan skala yang valid. Menurut Azwar (2014) validitas atau biasa juga

disebut dengan validasi adalah suatu cara untuk mengetahui keakuratan skala ditinjau dari tujuan ukurannya. Dalam melakukan penyusunan instrumen terlebih dahulu ditentukan indikator-indikator yang digunakan sebagai tolak ukur dan item pernyataan, semakin jelas indikator ini, maka pengukuran dari konstruk yang akan diukur akan semakin jelas pula.

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah teori yang menunjukkan hasil pengukuran yang tetap konsisten apabila telah dilakukan pengukuran ulang terhadap gejala yang sama dengan alat ukur yang sama (Azwar, 2014). Tinggi rendahnya reliabilitas, ditunjukkan oleh angka yang disebut koefisien reliabilitas, semakin tinggi koefisien korelasi antara hasil ukur tersebut maka alat ukur tersebut dapat dikatakan reliabel.

G. Analisis Data

Analisis data dalam mencari pengaruh ketergantungan gawai dengan prokrastinasi akademik remaja di Gampong Keuramat Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh, menggunakan analisis regresi sederhana, sesuai dengan hipotesis dan tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2018) regresi sederhana dilakukan untuk mengetahui hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Selanjutnya data yang diperoleh akan diuji dengan uji syarat yaitu uji normalitas dan uji linearitas.

1. Uji Normalitas

Menurut Ghazali (2012) uji normalitas dilaksanakan untuk menguji apakah dalam suatu model regresi, satu variabel independen dan variabel dependen ataupun keduanya memiliki distribusi data yang normal ataupun tidak normal.

Apabila suatu variabel tidak berdistribusi secara normal, maka hasil uji statistik akan mengalami penurunan. Pada uji normalitas pengujian dilakukan dengan memakai uji *One Sample Kolmogorov Smirnov* yaitu dengan syarat apabila nilai signifikansi di atas 5% atau 0,05 maka data tersebut memiliki distribusi normal. Sedangkan jika hasil uji *One Sample Kolmogorov Smirnov* menunjukkan nilai signifikan dibawah 5% atau 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas

Menurut Sugiyono (2018) uji linearitas dapat dipakai untuk mengetahui apakah variabel terikat dengan variabel bebas memiliki hubungan linear ataupun tidak linear secara signifikan. Uji linearitas dilaksanakan dengan *test of linearity*. Kriteria yang berlaku adalah jika nilai signifikansi pada $linearity \leq 0,05$, maka dapat diartikan bahwa antara variabel bebas dan variabel terikat terdapat hubungan yang linear.

3. Uji Korelasi

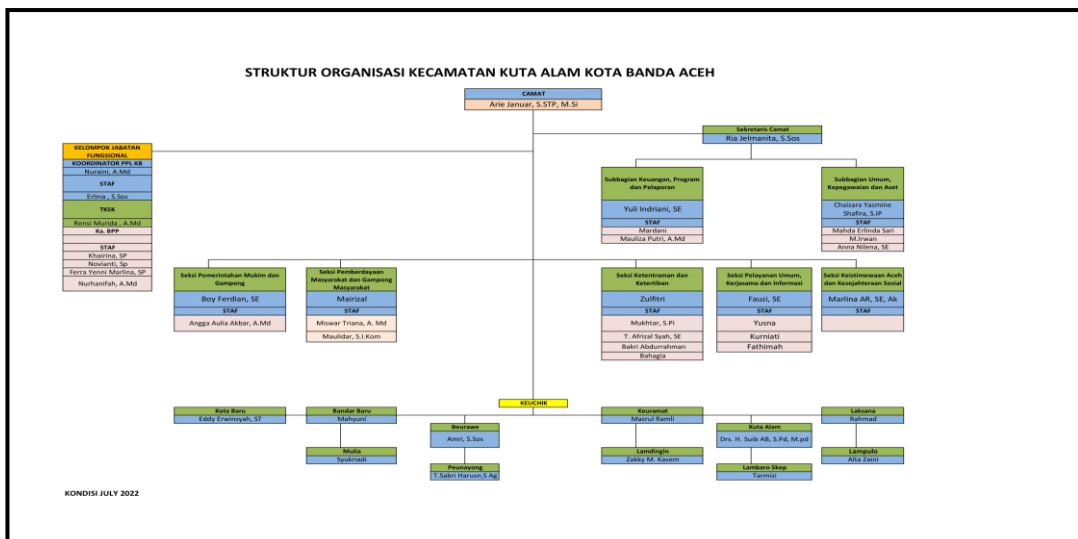
Pengujian regresi pada penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana. Peneliti akan menggunakan bantuan komputer sebagai keakuratan pengolahan data yaitu program SPSS (*Statistic Program for Social Science*) versi 21.0 *for windows* untuk menganalisis pengaruh antara kedua variabel.

b. Misi

- 1) Menciptakan dan menumbuhkan budaya islami ditengah-tengah masyarakat diantara keberagaman Suku, Adat istiadat dan Agama
- 2) Memberikan Pelayanan Administrasi serta Informasi yang terbaik dan terbuka bagi masyarakat melalui Profesionalisme Aparatur Gampong.
- 3) Mengoptimalisasikan peran serta masyarakat dalam pembenahan di Bidang Pembangunan, Penertiban dan Keamanan serta Pemberdayaan Ekonomi masyarakat dengan potensi yang ada

3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah sistem yang digunakan untuk mendefinisikan hierarki dalam sebuah organisasi dengan tujuan menetapkan cara sebuah organisasi dapat beroperasi, dan membantu organisasi tersebut dalam mencapai tujuan yang ditetapkan di masa depan.



Sumber: Kantor Kecamatan Kuta Alam, 2022

Gambar 1 Struktur Organisasi Kecamatan Kuta Alam

B. Persiapan Penelitian

1. Perizinan Penelitian

Peneliti memperoleh izin untuk melakukan penelitian yang dikeluarkan oleh Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh pada tanggal 11 November 2022 dengan nomor surat 527/UM.M₆/F/2022, surat tersebut ditujukan kepada Kantpr Geuchik Gampong Keuramat, yang mendapat balasan serta izin dari Geuchik Gampong Keuramat dengan nomor surat 441.7/296, bertanggal 07 Desember 2022.

2. Persiapan Alat Ukur

Peneliti menggunakan dua alat ukur dalam penelitian ini, yaitu skala ketergantungan gawai dan skala prokrastinasi akademik. Aitem-aitem dalam skala ketergantungan gawai disusun berdasarkan aspek-aspek yang dikembangkan oleh Leung (2008), sedangkan skala prokrastinasi akademik disusun berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan Suriyah dan Tjundjing (2007). Kedua skala tersebut peneliti siapkan dalam bentuk kuesioner pertanyaan dengan bantuan aplikasi *google form* yang nantinya akan dibagikan kepada 156 responden pada saat penelitian.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melaksanakan uji validitas. Uji validitas memiliki tujuan untuk mengukur kelayakan pada sebuah aitem. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan penilaian pakar (*expert judgement*) yaitu dua orang dosen pembimbing yang akan menilai kelayakan dan merekomendasikan aitem yang akan digunakan untuk uji coba. Skala penelitian ini terdiri dari 2 skala yaitu skala ketergantungan gawai dan skala prokrastinasi

akademik. Jumlah skala ketergantungan gawai adalah sebanyak 28 aitem dan skala prokrastinasi akademik sebanyak sebanyak 16 aitem.

3. Pelaksanaan Uji Coba (Try Out)

Sebelumnya peneliti terlebih dahulu melakukan try out untuk menguji validitas instrumen kuesioner dalam bentuk *google form* yang akan dibagikan terhadap responden penelitian sebanyak 50 responden. Sampel dalam uji coba tidak memiliki ukuran mutlak, sesuai dengan pendapat Ali dan Maman (2011) menyatakan pengambilan sampel untuk uji coba di luar sampel penelitian dan sejauh ini banyaknya jumlah uji coba belum ada ketentuan mensyaratkannya, namun disarankan untuk mengambill sampel sebanyak 20 – 30 orang responden.

Setelah kuesioner disebarakan untuk uji coba, kemudian dikumpulkan untuk memeriksa kelengkapan jawaban. Peneliti secara berkala memantau rekapitulasi hasil pengisian kuesioner agar tidak terjadi kesalahan dan sesuai dengan target jumlah responden yang mengisi kuesioner *google form* yaitu sebanyak 50 responden. Selanjutnya dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas agar keseluruhan aitem yang akan digunakan dalam penelitian terbukti sah dan dapat dipercaya. Pengambilan data penelitian *try out* dilakukan mulai dari tanggal 12 November 2022 sampai dengan 19 November 2022 dengan menggunakan bantuan aplikasi *google form*.

C. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan pengumpulan data penelitian dilakukan pada tanggal 18 November 2022 sampai dengan 1 Desember 2022 dengan menggunakan bantuan aplikasi *google form* dan menyebarkan aplikasi

tersebut melalui media sosial. Peneliti secara berkala memantau rekapitulasi hasil pengisian kuesioner agar tidak terjadi kesalahan dan sesuai dengan target jumlah responden sebanyak 156 responden.

1. Validitas dan Reliabilitas

a. Validitas

Aitem pernyataan pada skala ketergantungan gawai sebanyak 28 aitem, yang terdiri dari 16 aitem untuk pernyataan *favorable* dan 12 aitem lagi untuk pernyataan *unfavorable*. Selanjutnya, untuk aitem pernyataan pada skala prokrastinasi akademik sebanyak 16 aitem, yang terdiri dari 8 aitem untuk pernyataan *favorable* dan 8 aitem lagi untuk pernyataan *unfavorable*. Aitem pernyataan ini disebarakan kepada responden sebanyak 50 responden. Setelah dilakukan uji validitas dengan menggunakan rumus korelasi person (*person correlation*), maka dapat diketahui bahwa dari kedua skala penelitian tersebut semua aitem pernyataan valid (tidak ada yang gugur), sehingga aitem pernyataan pada kedua skala penelitian dapat digunakan untuk penelitian ini.

b. Reliabilitas

Aitem skala penelitian yang valid kemudian diuji reliabilitas pada aitem skala ketergantungan gawai sebanyak 28 aitem pernyataan dengan menggunakan formula *alpha cronbach's* dan didapatkan nilai sebesar 0,745 (*reliable*), maka dapat disimpulkan bahwa semua aitem pernyataan skala ketergantungan gawai reliabel. Begitu juga halnya dengan skala prokrastinasi akademik dilakukan pengujian pada 16 aitem pernyataan dan didapatkan hasilnya sebesar 0,704 (*reliable*). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3 Reliabilitas Instrumen Penelitian

Skala	Jumlah Aitem	Reliability Alpha Cronbach's
Ketergantungan Gawai	28	0,745
Prokrastinasi Akademik	16	0,704

Sumber: Olah data SPSS 21.0 For windows, 2022

D. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah merupakan pihak-pihak yang dijadikan sebagai sampel dalam sebuah penelitian ataupun sebagai objek penelitian yaitu remaja di Gampong Keuramat Kota Banda Aceh Adapun karakteristik subjek berdasarkan jenis kelamin sebagai berikut.

Tabel 4 Deskripsi Data Subjek Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin

Identitas Responden	Kategori	N	%
Jenis kelamin	Laki-Laki	108	69,23
	Perempuan	48	30,77
Total		156	100

Sumber: Olah data SPSS 21.0 For windows, 2022

Berdasarkan data di atas dapat diketahui identitas responden berdasarkan jenis kelamin untuk responden yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 108 responden (69,23%) sedangkan yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 48 responden (30,77%).

Tabel 5 Deskripsi Data Subjek Penelitian Berdasarkan Usia

Identitas Responden	Kategori	N	%
Usia	16 Tahun	40	25,64
	17 Tahun	110	70,51
	18 Tahun	6	3,85
Total		156	100

Sumber: Olah data SPSS 21.0 For windows, 2022

Berdasarkan tabel di atas, karakteristik responden berdasarkan usia didapatkan yaitu responden yang berusia 16 tahun ada sebanyak 40 responden (25,64%) dan yang berusia 17 tahun ada sebanyak 110 responden (70,51%), selanjutnya untuk yang berusia 18 tahun ada sebanyak 6 responden (3,85%).

2. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data penelitian disajikan untuk mengetahui karakteristik data pokok yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Deskripsi data penelitian berdasarkan hasil jawaban responden pada aitem skala ketergantungan gawai dan juga pada skala aitem pernyataan prokrastinasi akademik pada penelitian ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6 Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi	Ketergantungan Gawai	Prokrastinasi Akademik
N	156	156
Mean	60,44	52,99
Range	58	36
Std. Deviation	11,368	6,591
Minimum	36	27
Maximum	94	53
Sum	9429	8267

Sumber: Olah data SPSS 21.0 For windows, 2022

Berdasarkan hasil deskripsi data penelitian di atas, diperoleh tabel frekuensi penelitian dengan menggunakan rumus interval sebagai berikut.

Rumus Interval

Rendah : $X < (X-1.SD)$

Sedang : $X \leq (X-1.SD) X < (X+1.SD)$

Tinggi : $\leq (X+1.SD)$.

Tabel 7 Frekuensi Penelitian

Variabel	Rentang Frekuensi Persentase Data Penelitian			Total
	Rendah	Sedang	Tinggi	
Ketergantungan Gawai	26	101	29	156
	16,67%	64,74%	18,59%	100%
	(36-49)	(50-70)	(72-94)	
Prokrastinasi Akademik	25	102	29	156
	16,03%	64,74%	19,23%	100%
	(25-33)	(34-46)	(47-54)	

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

3. Hasil Penelitian

Hasil analisis data penelitian sebelumnya dilakukan uji normalitas linearitas yang merupakan syarat sebelum dilakukan uji hipotesis.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas untuk skala ketergantungan gawai dan prokrastinasi akademik menggunakan program SPSS 21.0 for Windows dengan teknik *One Sample Kolmogrov Smirnov* yang menunjukkan $K-SZ = 0,670$ dengan $P = 0,760$. Hasil uji normalitas ini menunjukkan bahwa kedua alat ukur tersebut memiliki sebaran normal karena lebih besar dari $\alpha 0,05$ ($P > 0,05$). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 8 Uji Normalitas

Variabel	K-SZ	P	Keterangan
Ketergantungan Gawai * Prokrastinasi Akademik	0,670	0,760	Normal

Sumber: Olah data SPSS 21.0 For windows, 2022

b. Uji Linieritas

Uji linearitas ini dilakukan untuk mengetahui linearitas variabel ketergantungan gawai dengan prokrastinasi akademik. Uji linearitas ini dilakukan

dengan menggunakan SPSS 21.0 *for Windows* yaitu untuk *statistik compare mean* diperoleh bahwa $F = 1,194$ dan $P = 0,226$ dan deviant of linerity $F = 1,078$ dan $P = 0,013$. Hasil uji linearitas tersebut menunjukkan nilai $P < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara ketergantungan gawai dengan prokrastinasi akademik. Data hasil uji linieritas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 9 Uji Linearitas

Variabel	F	P	Keterangan
Ketergantungan Gawai * Prokrastinasi Akademik	1,078	0,013	Linear

Sumber: Olah data SPSS 21.0 For windows, 2022

c. Uji Korelasi

Uji regresi dilakukan mendapatkan hubungan antara ketergantungan gawai dengan prokrastinasi akademik. Pada penelitian ini, variabel independen yang diteliti hanya satu, maka analisis regresi yang digunakan adalah regresi sederhana. Adapun hasil uji regresi yang telah dilakuakn dengan menggunakan SPSS V.21 *for Windows*, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 10 Tabel Regresi

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Sig
1	.198 ^a	.039	.033	6.481	0,013 ^b

a. Predictors: (Constant), Ketergantungan Gawai

b. Dependent Variable: Prokrastinasi Akademik

Sumber: Olah data SPSS 21.0 For windows, 2022

Hasil analisis determinasi didapatkan hasil 0,039 yang bermakna ketergantungan gawai menerangkan variasi variabel prokrastinasi akademik

remaja sebesar 3,9%. Selanjutnya, didapatkan nilai sig $0,013 < 0,05$ yang artinya ketergantungan gawai berpengaruh signifikan terhadap prokrastinasi akademik remaja di Gampong Keuramat.

E. Pembahasan

Hasil yang diperoleh dari pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara ketergantungan gawai dengan prokrastinasi akademik dengan nilai signifikansi $0,013 < 0,005$, dengan nilai signifikansi sebesar $0,013 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ketergantungan gawai memiliki hubungan yang signifikan terhadap prokrastinasi akademik remaja di Gampong Keuramat Kota Banda Aceh. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi ketergantungan gawai para remaja, maka akan semakin tinggi pula prokrastinasi akademiknya.

Berdasarkan kategori, juga bisa dilihat bahwa pada variabel ketergantungan gawai responden sebagian besar berada pada kategori sedang (64,74%), namun kategori tinggi lebih banyak (18,59%) dibandingkan dengan kategori rendah (16,67%). Begitu juga halnya dengan variabel prokrastinasi akademik, dimana sebagian besar responden memiliki prokrastinasi akademik yang sedang (65,38%). Namun prokrastinasi akademik yang tinggi lebih banyak (18,59%) dari pada prokrastinasi akademik yang rendah (16,03%).

Jika dilihat dari nilai R sebesar 0,039 maka diketahui ketergantungan gawai dapat mempengaruhi prokrastinasi akademik remaja di Gampong Keuramat. Ketergantungan gawai secara berlebihan pada remaja dapat berpengaruh negatif yaitu dapat membuat remaja menjadi malas belajar karena banyaknya bentuk

hiburan pada gawai seperti *browsing internet*, Facebook, Whatsapp, Line, Tiktok dan masih banyak lainnya. Umumnya remaja menggunakan gawai hanya untuk bermain saja sehingga dapat menyebabkan dampak negatif pada dirinya sendiri seperti ketidakteraturan makan, kesehatan, keterlambatan di kegiatan yang dapat merusak pembentukan karakter terutama pada bidang akademik.

Remaja yang memiliki ketergantungan gawai menemukan kesenangan sendiri, sehingga menjadi sebuah kebiasaan dan membuat remaja menjadi malas belajar dan sering menunda-nunda mengerjakan tugas sekolah (Indraswari, 2019). Dengan maraknya penggunaan gawai, remaja berpotensi untuk melakukan prokrastinasi karena banyaknya dan mudahnya fitur yang ditawarkan dalam genggamannya untuk diakses. Prokrastinasi akademik yang dilakukan remaja dapat berdampak pada kegagalan akademik. Prokrastinasi akademik merupakan penundaan untuk memulai ataupun menyelesaikan tugas-tugas akademik dengan jangka waktu tertentu maupun sampai batas-batas terakhir (Stussi, et al, 2019).

Seseorang yang melakukan prokrastinasi akademik pada umumnya memiliki kekurangan pada pengelolaan waktu dan memiliki strategi belajar yang cukup lemah (Steel & Klingsieck, 2015). Salah satu hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai berkaitan dengan kerugian yang didapatkan, terutama bagi remaja (Pebriana, 2017). Semakin sering individu menggunakan *gawai*, semakin mereka menjadi ketergantungan pada *gawai* (Hong, et al, 2012). Bahkan adanya *gawai* juga memiliki efek baru pada perilaku penggunanya (Bian & Leung, 2014)

Kemunculan gawai membuat banyak kalangan remaja lebih asik dan sibuk

dengan fitur yang terdapat pada alat tersebut, mereka jauh lebih menyukai interaksi via jejaring sosial media, dari pada bertatap muka langsung. Perilaku prokrastinasi akademik adalah perilaku menunda-nunda memulai atau melanjutkan tugas akademik. Meskipun memiliki sisi positif, namun prokrastinasi akademik lebih banyak merugikan pelakunya. Dampak utama dari perilaku ini adalah turunnya performa akademik hingga kegagalan akademik (Julyanti & Aisyah, 2015). Selanjutnya, Barus dan Gultom (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan gawai berpengaruh positif dan signifikan terhadap prokrastinasi akademik remaja. Prokrastinasi akademik dapat bersumber dari berbagai faktor, salah satu sumber utamanya ialah *pleasure-seeking* atau perilaku melakukan kegiatan yang dianggap lebih menyenangkan dibanding mengerjakan tugas akademik.

Julyanti dan Aisyah, (2015) mengungkapkan bahwa perilaku prokrastinasi akademik disebabkan oleh individu yang lebih gembira ketika melakukan hal-hal yang menyenangkan dibandingkan harus melakukan pekerjaan yang tidak menyenangkan. Salah satu kegiatan *pleasure-seeking* yang sedang marak kini adalah menggunakan gawai. Penggunaan gawai yang berlebihan dapat berdampak pada kecanduan atau *addiction*. Alasan lainnya adalah disebabkan oleh dinamika perkembangan dan kebebasan yang dimiliki remaja, mereka memiliki rasa tanggung jawab yang masih minim terhadap masyarakat dan keluarga (Arefin, et al, 2017).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul Pengaruh Ketergantungan Gawai Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Remaja di Gampong Keuramat Kota Banda Aceh, maka didapatkan beberapa kesimpulan yaitu:

1. Penggunaan gawai memiliki nilai signifikansi sebesar $0,013 < 0,05$, artinya adalah ketergantungan gawai berpengaruh signifikan terhadap prokrastinasi akademik remaja di Gampong Keuramat Kota Banda Aceh. Penggunaan gawai memiliki nilai koefisien sebesar 0,198. Nilai tersebut positif, sehingga hubungan antara ketergantungan gawai terhadap prokrastinasi akademik remaja juga positif atau searah.
2. Model regresi yang digunakan dalam penelitian mendapatkan nilai R square sebesar 0,039 yang dapat diinterpretasikan bahwa ketergantungan gawai (X) dapat mempengaruhi variabel prokrastinasi akademik remaja (Y) sebesar 3,9%.

B. Saran

1. Diharapkan kepada remaja untuk menyadari dampak buruk dari penggunaan gawai yang berlebihan sehingga mengakibatkan ketergantungan.
2. Diharapkan kepada pihak sekolah untuk dapat membuat lingkungan akademik yang dapat membuat remaja tidak ketergantungan dengan gawai dan menyadari dampak buruk dari penggunaan gawai terhadap prokrastinasi akademik

3. Diharapkan pula bagi peneliti selanjutnya agar dapat meninjau lebih jauh mengenai batasan-batasan apa yang membuat individu dikatakan memiliki perilaku ketergantungan gawai dan prokrastinasi akademik

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilianingtias, D. (2021). Pengaruh kecanduan gadget terhadap prokrastinasi akademik pada siswa SMP Negeri 9 Kota Jambi (*Doctoral dissertation, Bimbingan dan Konseling*).
- Agusta, D. (2016). Faktor-faktor resiko kecanduan menggunakan smartphone pada siswa di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 5(3), 143-154
- Ali, M., S., & Maman, A. (2011) *Dasar-dasar metode statistika untuk penelitian*,. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Aljomaa, S., S., Al-Qudah, M., F., Albursan, I., S., Bakhiet, S., F., & Abduljabbar, A., S. (2016). Gawai addiction among university students in the light of some variables. *Computers in Human Behavior*, 61(3), 155-164.
- Aprilia, R., S., A. (2018). Tingkat ketergantungan media sosial pada remaja. *JurnalOf Nursing Care*, 3(1), 41-50.
- Arefin, M., Islam, M., Mustafi, M., Afrin, S., & Islam, N. (2017). Impact of gawai addiction on academic performance of business students: A case study. *Independent Journal of Management & Production*, 8(3). 120-134.
- Arumsari, A., D., & Muzaqi, S. (2016). Prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bekerja. *E-Jurnal Spirit Pro Patria*, 2(2), 30-39.
- Astuti, S., R., P. (2020). Kontribusi self control dan ketergantungan game online terhadap prokrastinasi akademik siswa kelas XI di SMK ISFI Banjarmasin. *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 76-85.
- Azwar, S. (2014). *Metode penelitian*,. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baharudin. (2017). Pembentukan karakter siswa dan profesionalisme guru melalui budaya literasi sekolah. *Journal of Islamic Education Management*, 3(1), 21-40.
- Barus, O., P., & Gultom, D., A. (2018). Sistem pendukung keputusan untuk pemilihan gawai terbaik dengan menggunakan metode BAYES. *Journal Information System Development (ISD)*, 3(1). 152-167.
- Bian, M. & Leung, L. (2014). Gawai addiction: Linking loneliness, shyness, symptoms and patterns of use to social capital. *Media Asia Journal*, 2(3), 159-176.

- Bian, M., & Leung, L. (2014). Gawai addiction: Linking loneliness, shyness, symptoms and patterns of use to social capital. *Media Asia*, 41(2), 159-176.
- Burka, J. B., & Yuen, L. M. (2008). *Procrastination*. Cambridge: Da Capo Press.
- Chotimah, C. (2015). *Komunikasi pendidikan*. Tulungagung: IAIN Tulungagung Press.
- Christofides, E. M., & Desmarais. (2011) Information disclosure and control. *Journal of Cyberpsychology*, 3(1), 1-5.
- Chusna, P., A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Fauziah, H., H. (2015). Faktor-faktor yang mempengaruhi prokrastinasi akademik pada mahasiswa fakultas psikologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung. *Psymphathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(2), 123-132.
- Febrina, C., Dewi, S., Mariyana, R., & Febrina, W. (2021). Tingkat ketergantungan gadget pada anak usia sekolah di Kota Bukit Tinggi. *REAL in Nursing Journal*, 4(3), 216-224.
- Ferrari, J. R. (2010). *Still procrastinating? The no regrets guide to getting it done*. New York: J. Wiley & Sons, Inc.
- Ferrari, J. R., Özer, B. U., & Demir, A. (2009). Chronic procrastination among Turkish adults: Exploring decisional, avoidant, and arousal styles. *The Journal of Social Psychology*, 149(3), 402-408.
- Freeman, N., & Muraven, M. (2010). Self-control depletion leads to risk taking. *Journal of social psychological and personality science*, 1(2), 175-181.
- Ghozali. (2012). *Aplikasi analisis multivariat dengan program IBM SPSS*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2016) *Aplikasi analisis multivariete dengan program (IBM. SPSS)*. Edisi 8. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghufron, M., N., & Risnawati R., S. (2014). *Teori-teori psikologi*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Ghufron, M., N., & Risnawati R., S. (2012). *Teori-teori psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

- Ghufron, M. (2011). *Teori-teori psikologi*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hervani, S., G. (2016). Penggunaan sosial media dan dampak terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2013. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 5(2), 62-69.
- Hong, F., Chiu, S., & Huang, D. (2012). A model of the relationship between psychological characteristics, mobile phone addiction and use of mobile phones by taiwanese university female students. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 2152-2159.
- Hurlock, B., E. (2011) *Psikologi perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Husna, P., A. (2017). Pengaruh penggunaan media gawai pada perkembangan karakter anak, *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-329.
- Indraswari, P., P. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku belajar pada siswa SMA Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makassar. *Jurnal Tarbawi*, 2(3), 10–13.
- Julyanti, M., & Aisyah, S. (2015). Hubungan antara ketergantungan internet dengan prokrastinasi tugas sekolah pada remaja pengguna warnet di Kecamatan Medan Kota. *Jurnal Diversita*, 1(2), 17-27.
- Kadi, A., P., U. (2016). Hubungan kepercayaan diri dan self-regulated learning terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1), 66-76.
- Knaus, W. (2010). *End procrastination now! Get it done with a proven psychological approach*. United State: The McGraw-Hill. Companies.
- Koo, H., J., & Kwon, J., H. (2014). Risk and protective factors of internet addiction: A meta-analysis of empirical studies in Korea. *Yonsei Medical Journal*, 55(6), 1691-1711.
- Krishnamurthy, S., & Chetlapalli, S., K. (2015). Internet addiction: Prevalence and risk factors: A cross-sectional study among college students in Bengaluru, the Silicon Valley of India. *Indian journal of public health*, 59(2), 21-115.
- Kumar, A., & Sherkhane, M. (2018). Assessment of gadget addiction and its impact on health among undergraduates. *International Journal of Community Medicine And Public Health*, 5(8), 3624-3628.

- Leung, L. (2008). Linking psychological attributes to addiction and improper use of the mobile phone among adolescents in Hong Kong. *Jurnal of Children and Media*, 2(2), 93-113.
- Morisson, (2008). *Manajemen public relations: Strategi menjadi humas profesional*. Jakarta: Kencana.
- Nisa, N., K., Mukhlis, H., Wahyudi, D., A., & Putri, R., H. (2019). Manajemen waktu dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa keperawatan. *Journal of Psychological Perspective*, 1(1), 29-34.
- Nurvika, S. (2022). Pengaruh self efficacy dan dukungan sosial keluarga terhadap prokrastinasi akademik dalam proses pengerjaan skripsi pada mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*.
- Paramita, T., & Hidayati, F. (2016). Gawai addiction ditinjau dari alineasi pada siswa SMAN 2 Majalengka. *Jurnal Empati*, 5(4), 858-862.
- Pebriana, P., H. (2017). Analisis penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi*, 1(1), 1-11.
- Pradnyanawati, P., A., R., & Ni Luh, I., D., S. (2022). Peran kecenderungan kecanduan gawai dan *self-regulated learning* terhadap prokrastinasi akademik siswa SMAN X di Kabupaten Badung. *Jurnal Psikologi Konseling*, 20(1), 1355-1368
- Rahmawati, N., Herlina, H., & Hasneli, Y. (2021). Gambaran ketergantungan gadget pada anak usia sekolah. *JKEP*, 6(2), 135-145.
- Santrock, J., W. (2011). *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, S., W. (2010). *Psikologi remaja, edisi revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Steel, P., & Klingsieck, K., B. (2015). Procrastination. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition*, (June 2016), 73–78.
- Stussi, Y., Ferrero, A., Pourtois, G., & Sander, D. (2019). Achievement motivation modulates Pavlovian aversive conditioning to goal-relevant stimuli. *Npj Science of Learning*, 4(1).1038-1539
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kombinasi (mix methods)*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif*. Bandung: R&D.
- Surijah, E., A., & Tjundjing, S. (2007). Mahasiswa versus tugas: Prokrastinasi akademik dan conscientiousness. *Anima, Indonesian Psychological Journal* 22(4), 352-374.
- Sutoyo, D., A. (2020). *Prokrastinasi akademik di lembaga pendidikan tinggi islam, dinamika psikologi pendidikan islam*. Ponorogo: Wade Group.
- Viransi, P., Dharmayana, I. W., & Sholihah, A. (2020). Peran kontrol diri dan aktivitas penggunaan game online terhadap prokrastinasi akademik pada siswa MAN Bengkulu Utara. *Jurnal TRIADIK*, 19(2), 34-39.
- Yuwanto, L. (2010). *Mobile phone addict*. Surabaya: Putra Media Nusantara.

Lampiran 1 Instrumen Penelitian

**INTRUMEN
PENELITIAN**

**PENGARUH KETERGANTUNGAN GAWAI TERHADAP
PROKRASINASI AKADEMIK PADA REMAJA DI
GAMPONG KEURAMAT KOTA BANDA ACEH**

A. KETERGANTUNGAN GAWAI

Aspek	Indikator	Pernyataan	SS	S	TS	STS
<i>Inability to control craving</i> (Tidak dapat mengontrol penggunaan)	Ketidakmampuan untuk mengontrol keinginan menggunakan gawai	Saat menggunakan gawai, saya malas untuk melakukan lain (F)				
		Saya akan marah jika ada yang mengganggu saat bermain gawai (F)				
		Saya lebih memilih menyelesaikan pekerjaan rumah dibandingkan bermain gawai (UF)				
		Saya tidak membawa gawai saat ke sekolah (UF)				
		Saya terus menerus memikirkan gawai saya (F)				
		Saya dapat mengalihkan pikiran ke hal lain selain gawai (UF)				
Anxiety and feeling lost (Merasa cemas dan kehilangan)	Perasaan cemas dan kehilangan bila tidak menggunakan gawai	Saya bingung kalau keluar rumah tidak membawa gawai (F)				
		Saya merasa khawatir jika tidak menemukan gawai di kantong saya (F)				
		Power bank/charger adalah salah satu benda yang tidak pernah ketinggalana di tas saya (F)				
		Saya bahkan seringkali tertinggal				

		gawai (UF)				
		Saat gawai tertinggal di rumah, saya merasa biasa saja (UF)				
		Pada saat gawai rusak saya merasa tidak perlu segera memperbaikinya (UF)				
<i>Withdrawal and escape</i> (Pelarian dan pengalihan)	Tindakan menarik diri dan melarikan diri	Jika orang tua saya sedang marah, saya menghibur diri dengan bermain gawai (F)				
		Saat teman-teman tidak mau berteman dengan saya, saya sibukkan diri dengan bermain gawai (F)				
		Saya tidak menggunakan gawai untuk menghibur diri hanya karena teman-teman menjauhi saya karena perselisihan paham. (UF)				
		Saat ada pekerjaan rumah yang sulit untuk diselesaikan, saya lebih suka menanyakan dengan orang tua atau saudara di rumah dibandingkan harus menggunakan gawai untuk mencari penyelesaiannya. (UF)				
	Gawai digunakan sebagai sarana untuk mengalihkan diri saat mengalami kesepian atau masalah	Untuk mengusir kesepian saat tidak bisa berjumpa dengan teman-teman, saya habiskan waktu dengan bermain gawai (F)				

		Saat keluarga sedang tidak ada di rumah, saya menghibur diri dengan bermain gawai (F)				
		Saat ada masalah yang tidak bisa ditangani, saya lebih suka bermain dengan gawai(F)				
		Jika ada pelajaran yang sangat sulit dan tidak mampu untuk mengerjakannya, lebih baik saya bermain gawai saja (F)				
		Saat teman tidak setuju dengan pendapat saya, saya lebih baik mencari teman lain dibandingkan menyibukkan diri dengan gawai (UF)				
		Saat orang tua memarahi saya, saya lebih suka pergi bermain bersama teman-teman dibandingkan mencari ruangan sepi untuk bermain gawai (UF)				
		Ketika ada masalah, Saya akan lebih tenang bila melihat gawai (F)				
		Teman saya saat bosanan adalah gawai (F)				
<i>Productivity loss</i> (Berkurangnya produktivitas)	Hilangnya waktu untuk menjadi produktif	Saya lebih memilih bermain gawai dibandingkan mengerjakan pekerjaan rumah (F)				
		Saat ada kegiatan extra kurikuler di				

		sekolah, saya sempatkan bermain gawai saat tidak diawasi guru (F)				
		Saya lebih memprioritaskan pelajaran dibandingkan bermain gawai (UF)				
		Bermain gawai saya lakukan saat pekerjaan sudah selesai semua (UF)				

B. PROKRASINASI AKADEMIK

Aspek	Indikator	Pernyataan	SS	S	TS	STS
<i>Perceived time</i>	Gagalnya individu dalam melaksanakan deadline yang sudah dibuat dikarenakan tidak bisa memperhitungkan waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan tugas	Saya sering tidak menyerahkan tugas sekolah karena terlambat menyelesaikan tugas tersebut (F)				
		Saya sering terlambat menyerahkan tugas (F)				
		Saya selalu mengerjakan tugas tepat waktu (UF)				
		Saat mengerjakan tugas sekolah saya selalu menyelesaikannya sesuai dengan target waktu yang diberikan (UF)				
Intention-action	Individu gagal dalam mengerjakan tugas karena tenggat waktu yang pendek mengakibatkan antara keinginan untuk menyelesaikan pekerjaan dan perilaku semakin kecil	Saya lebih baik tidak mengerjakan tugas jika waktu yang diberikan singkat (F)				
		Saya rela mendapatkan nilai rendah, karena waktu yang diberikan untuk menyelesaikan tugas tidak seimbang (F)				
		Saya akan lebih fokus mengerjakan soal, jika waktu yang diberikan singkat (UF)				

		jika guru memberi tugas dengan waktu yang sangat singkat saya akan segera mengerjakannya(UF)				
<i>Emotional distress</i>	Perasaan tidak nyaman serta kecemasan yang muncul karena penundaan pekerjaan	Saat tugas sekolah belum selesai, saya merasa khawatir tapi tetap tidak saya kerjakan (F)				
		Saya tetap bermain dengan teman-teman, walaupun saya takut dimarahin guru saat ada pekerjaan rumah yang belum terselesaikan, (F)				
		Saya merasa tugas itu bisa dikerjakan kapan saja, tidak usah terburu-buru (UF)				
		Saya biasa saja kalau dihukum guru karena tugas sekolah tidak selesai (UF)				
<i>Perceived ability</i>	Adanya keraguan yang membuat individu takut akan gagal sehingga menunda waktu untuk mengerjakannya	jika ragu pada jawaban tugas di sekolah, lebih baik tidak usah dikerjakan dahulu (F)				
		Saya ragu kalau tugas yang saya kerjakan ini benar, lebih baik tidak usah saya kerjakan saja (F)				
		Saya yakin akan berhasil dalam semua mata pelajaran (UF)				
		Saya yakin dengan mengerjakan semua tugas di sekolah saya akan lulus (UF)				

Lampiran 2 Tabulasi Data Skala Ketergantungan Gadget (Try Out)

RESPONDEN	Skala Ketergantungan Gawai																												TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
1	3	4	4	4	4	2	3	4	4	2	4	1	3	1	1	1	3	2	1	3	4	3	3	1	4	1	1	4	75
2	4	4	4	4	1	1	3	2	3	2	1	2	3	3	4	3	2	4	3	4	3	1	3	4	4	1	2	4	79
3	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	3	3	2	1	4	1	2	2	1	3	1	4	3	2	1	1	1	2	50
4	2	2	2	2	1	3	1	1	4	2	4	3	2	2	3	1	1	4	4	4	3	2	2	1	1	2	3	3	65
5	1	1	1	1	4	1	4	2	3	3	4	4	4	1	1	1	1	3	1	2	1	2	2	1	1	4	2	1	57
6	1	4	4	2	4	3	4	4	4	1	4	3	3	4	3	4	2	1	1	4	1	4	2	4	4	3	1	1	80
7	3	2	1	3	2	3	1	4	3	3	2	2	2	1	4	2	4	3	1	3	1	4	4	1	1	1	3	2	66
8	3	4	3	2	1	3	1	3	1	4	1	1	3	4	3	3	3	2	4	2	2	1	2	2	1	1	1	2	63
9	1	1	3	1	4	1	1	2	1	1	2	3	1	2	1	1	3	2	1	3	3	4	3	3	1	1	1	2	53
10	2	1	1	2	2	4	1	1	4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	4	43
11	1	4	3	2	3	2	4	3	1	4	4	4	1	1	3	3	3	4	3	3	2	2	2	1	4	4	3	4	78
12	4	1	1	4	3	2	2	3	3	4	2	4	4	3	3	3	3	3	1	4	3	1	1	2	4	4	2	4	78
13	4	4	4	3	1	2	4	3	2	4	1	1	4	2	1	3	3	3	4	2	3	4	3	4	3	4	4	4	84
14	4	4	4	3	4	4	2	4	3	4	2	3	1	1	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2	4	2	3	4	84
15	2	4	1	3	2	2	2	3	1	1	3	2	1	2	3	4	3	1	1	4	2	3	4	4	3	3	4	4	72
16	1	1	1	4	4	3	2	1	1	1	4	1	1	4	1	1	1	1	3	3	1	2	3	1	3	1	3	1	54
17	1	4	4	2	2	4	3	1	2	1	4	4	2	4	3	4	3	4	2	4	4	2	3	4	2	2	4	2	81
18	4	4	4	2	3	3	2	3	1	1	4	4	2	2	2	4	2	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	86
19	4	4	4	2	4	3	1	1	4	3	4	4	1	4	3	4	3	4	2	3	4	2	2	4	2	4	3	4	87
20	4	4	4	1	3	4	3	3	3	2	1	4	3	2	3	1	3	4	3	4	2	4	3	3	2	2	4	4	83

RESPONDEN	Skala Ketergantungan Gawai																												TOTAL	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28		
21	1	1	1	2	4	3	2	2	3	4	1	1	1	2	1	2	2	1	3	3	1	1	2	1	3	3	1	3	55	
22	4	4	4	3	4	4	2	3	2	3	2	1	4	4	2	1	3	4	1	4	1	4	2	4	4	4	4	3	1	82
23	1	1	1	4	4	1	4	1	2	1	1	2	1	1	2	2	3	1	3	4	1	1	1	1	2	4	1	1	52	
24	1	1	1	3	2	4	1	2	4	1	1	4	3	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	3	4	3	54	
25	4	4	3	4	1	1	2	2	3	3	1	4	4	1	4	1	4	4	4	3	1	4	1	4	3	2	2	3	77	
26	3	3	4	4	1	1	4	2	2	2	2	1	1	3	4	4	2	3	4	3	2	4	4	4	4	2	2	1	76	
27	3	4	2	4	4	2	4	2	4	4	1	4	3	2	4	2	1	2	4	3	3	4	1	3	1	3	3	4	81	
28	2	2	3	1	1	4	4	1	2	2	2	3	3	3	1	1	3	1	1	4	1	1	1	3	4	3	4	3	64	
29	1	4	4	1	1	1	4	1	4	3	3	1	1	1	1	4	2	2	1	3	3	1	1	2	3	2	1	1	57	
30	1	3	2	1	1	3	1	2	1	1	3	2	4	3	1	4	1	1	1	4	3	1	1	4	2	2	4	1	58	
31	4	3	3	4	3	4	2	4	2	2	3	1	3	4	4	1	3	3	4	4	3	2	4	1	4	3	4	2	84	
32	1	2	2	4	4	1	1	1	2	3	1	1	1	2	4	2	1	2	1	3	4	3	1	2	1	4	3	1	58	
33	1	4	2	4	1	3	1	2	1	3	1	1	4	1	1	3	3	3	1	4	2	2	1	2	1	4	2	1	59	
34	4	2	2	2	4	3	4	1	4	1	1	3	2	3	2	4	1	1	4	4	1	4	4	3	4	4	1	3	76	
35	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	3	3	2	2	3	1	2	4	1	4	1	1	3	1	4	2	3	4	57	
36	1	2	3	3	4	4	4	1	4	2	4	4	3	4	4	2	3	1	4	4	1	3	1	3	3	2	3	1	78	
37	3	2	1	2	1	1	1	4	1	2	1	2	1	1	2	1	3	3	1	1	2	3	1	1	4	3	4	3	55	
38	1	1	2	4	4	4	2	4	4	2	4	3	4	1	1	3	3	1	3	4	2	4	4	1	4	4	4	4	82	
39	4	1	3	4	4	4	1	2	4	3	4	4	3	2	1	3	4	2	2	2	4	4	2	4	2	4	4	2	83	
40	2	3	2	3	4	4	2	4	4	4	4	2	2	4	2	2	3	3	2	3	4	4	2	2	2	2	4	2	81	
41	4	1	3	2	4	4	2	4	4	1	4	4	3	4	2	1	4	3	3	3	4	2	1	3	3	4	3	1	81	

RESPONDEN	Skala Ketergantungan Gawai																												TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
42	1	2	4	1	1	1	4	4	1	2	1	1	3	1	3	4	2	2	4	2	2	3	2	1	3	1	3	1	60
43	4	2	3	4	4	4	2	3	4	3	4	1	3	3	4	3	4	1	2	4	1	3	3	4	1	1	3	4	82
44	4	4	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	2	3	3	4	4	2	2	1	2	4	1	1	3	2	2	1	59
45	4	2	2	1	1	1	1	4	1	1	1	2	2	3	2	1	3	3	3	2	3	2	1	1	2	1	1	1	52
46	4	4	3	4	2	4	4	4	3	1	4	3	4	2	3	2	4	2	1	4	1	2	4	2	1	1	4	1	78
47	1	1	2	3	3	1	2	1	1	2	1	3	3	2	3	4	1	3	4	1	3	2	2	2	1	1	2	4	59
48	4	4	2	4	4	1	2	1	2	3	1	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	1	4	2	4	2	4	4	80
49	4	4	3	1	2	1	4	1	1	2	4	3	3	1	4	3	4	1	2	3	4	4	3	3	3	4	4	2	78
50	4	1	2	4	4	4	4	4	4	4	1	4	3	4	3	4	2	4	3	3	1	1	1	3	2	4	4	3	85
TOTAL	1 2 7	1 3 2	1 2 5	1 3 3	1 3 3	1 2 6	1 1 8	1 2 1	1 2 6	1 1 4	1 2 0	1 2 7	1 2 3	1 1 6	1 2 5	1 2 4	1 2 7	1 2 1	1 1 7	1 5 4	1 1 4	1 2 7	1 1 5	1 1 8	1 3 0	1 2 6	1 3 6	1 2 6	3501

F
UF



Lampiran 3 Tabulasi Data Skala Prokrastinasi Akademik (Try Out)

RESPONDEN	Skala Prokrastinasi Akademik																TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	3	2	4	2	1	1	3	4	4	2	2	4	3	4	4	2	45
2	1	1	1	1	3	2	4	3	1	3	1	4	1	3	3	3	35
3	1	2	1	1	3	1	1	4	3	1	1	2	1	4	1	1	28
4	1	4	2	4	3	2	4	4	1	1	4	4	2	2	3	4	45
5	3	3	1	4	4	1	4	2	4	2	2	2	2	4	1	4	43
6	4	2	1	4	4	1	2	4	4	3	1	3	4	4	1	4	46
7	1	2	4	2	2	4	1	2	1	1	1	1	4	4	2	1	33
8	3	4	4	1	2	4	1	2	4	1	2	4	4	4	4	4	48
9	2	2	3	2	4	4	4	3	4	4	4	2	4	3	1	4	50
10	3	4	1	2	3	4	1	4	4	1	2	1	4	1	4	4	43
11	4	4	2	3	4	1	2	2	1	3	1	1	1	4	2	1	36
12	3	4	3	4	3	1	3	1	1	2	2	2	4	2	2	2	39
13	2	2	3	4	1	2	2	1	2	3	3	3	2	2	1	4	37
14	2	2	2	4	1	3	4	1	4	2	1	2	3	4	3	4	42
15	4	3	3	1	4	3	2	4	2	4	3	4	3	4	4	4	52
16	4	3	1	2	3	2	1	2	1	1	4	4	3	3	3	1	38
17	2	1	4	1	2	4	3	2	3	1	2	2	3	4	1	1	36
18	2	3	1	2	3	1	3	1	1	1	1	1	3	1	2	1	27
19	3	4	4	2	3	4	3	4	2	4	4	4	2	2	2	3	50
20	4	1	4	3	1	2	4	1	1	1	4	2	2	4	1	2	37

RESPONDEN	Skala Prokrastinasi Akademik																TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
21	4	4	2	4	3	1	4	3	4	1	2	4	4	3	1	1	45
22	1	3	3	3	2	3	3	1	4	3	2	4	1	4	1	4	42
23	4	4	3	2	4	2	2	1	4	4	4	1	4	3	4	3	49
24	1	3	1	4	3	2	3	2	3	1	3	4	3	1	1	1	36
25	2	2	1	2	1	4	3	3	4	4	3	4	2	4	4	4	47
26	2	4	1	3	1	3	2	3	2	4	3	4	3	2	3	3	43
27	3	4	4	2	4	3	1	4	1	4	4	3	4	4	4	1	50
28	3	3	3	3	1	1	4	4	4	4	3	4	4	2	4	3	50
29	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	4	1	1	1	3	1	24
30	1	3	3	2	1	4	2	3	2	1	3	3	1	3	2	2	36
31	1	3	3	3	4	2	1	3	1	1	1	2	1	1	3	2	32
32	1	1	3	4	3	4	3	4	3	1	1	1	1	3	3	1	37
33	1	3	2	3	3	3	1	2	2	2	4	4	4	4	4	4	46
34	1	2	1	1	2	2	4	3	3	4	1	2	1	4	1	1	33
35	2	1	2	3	4	1	4	2	4	3	3	1	1	1	1	1	34
36	2	4	2	4	4	2	1	3	2	1	3	4	4	3	4	4	47
37	2	1	2	1	2	4	2	4	2	3	4	1	1	1	2	3	35
38	3	4	4	4	4	4	4	1	3	4	1	3	4	4	3	3	53
39	2	4	1	1	3	1	1	4	1	2	3	1	1	1	3	2	31
40	1	2	2	1	3	1	4	1	2	4	2	2	1	1	2	4	33
41	2	4	3	4	3	4	3	4	3	2	2	2	4	4	4	2	50
42	1	1	1	3	1	1	1	1	3	4	3	1	1	4	1	3	30

RESPONDEN	Skala Prokrastinasi Akademik																TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
43	1	1	1	1	1	3	1	1	4	4	1	2	3	1	1	3	29
44	1	1	1	1	1	4	2	2	1	2	1	4	2	3	1	2	29
45	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	1	2	4	2	1	51
46	1	2	3	2	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	3	3	28
47	4	3	2	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	2	4	30
48	2	2	3	3	3	1	1	2	2	1	2	1	3	3	3	3	35
49	3	3	3	3	1	1	4	2	4	3	4	3	1	4	4	4	47
50	2	2	4	1	4	1	4	2	3	2	3	3	3	2	4	4	44
TOTAL	111	130	118	126	127	116	124	124	129	118	123	124	122	140	123	131	1986

Favorable
Unfavorable



Lampiran 4 Uji Validitas Ketergantungan Gawai

Nomor Pernyataan	r-hitung	Valid/Tidak Valid
1	0,596	Valid
2	0,475	Valid
3	0,599	Valid
4	0,361	Valid
5	0,353	Valid
6	0,409	Valid
7	0,349	Valid
8	0,321	Valid
9	0,359	Valid
10	0,319	Valid
11	0,337	Valid
12	0,376	Valid
13	0,339	Valid
14	0,331	Valid
15	0,342	Valid
16	0,333	Valid
17	0,384	Valid
18	0,342	Valid
19	0,340	Valid
20	0,421	Valid
21	0,313	Valid
22	0,314	Valid

Nomor Pernyataan	r-hitung	Valid/Tidak Valid
23	0,320	Valid
24	0,569	Valid
25	0,320	Valid
26	0,324	Valid
27	0,462	Valid
28	0,319	Valid

Lampiran 5 Uji Validitas Prokrastinasi Akademi

Nomor Pernyataan	r-hitung	Valid/Tidak Valid
1	0,517	Valid
2	0,511	Valid
3	0,455	Valid
4	0,316	Valid
5	0,361	Valid
6	0,349	Valid
7	0,351	Valid
8	0,364	Valid
9	0,394	Valid
10	0,339	Valid
11	0,349	Valid
12	0,486	Valid
13	0,586	Valid
14	0,462	Valid
15	0,459	Valid
16	0,381	Valid

Lampiran 6 Uji Reliabilitas**Ketergantungan Gawai****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.745	28

Prokrastinasi Akademik**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.704	16

Lampiran 7 Tabulasi Data Penelitian Skala Ketergantungan Gawai

RESPONDEN	Skala Ketergantungan Gawai																												TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
1	3	4	4	4	4	2	3	1	1	2	1	1	3	1	1	1	3	2	1	3	4	3	3	1	1	1	1	4	63
2	1	1	4	4	1	1	3	2	3	2	1	2	3	3	4	3	2	4	3	4	3	1	3	1	1	1	2	1	64
3	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	3	3	2	1	4	1	2	2	1	3	1	4	3	2	1	1	1	2	50
4	2	2	2	2	1	3	4	1	4	2	3	3	2	2	3	1	1	1	1	1	3	2	2	1	1	2	3	3	58
5	1	1	1	1	4	1	4	2	3	3	4	4	4	1	1	1	1	3	1	2	1	2	2	1	1	4	2	1	57
6	1	1	1	2	4	3	1	4	1	1	1	3	3	1	3	1	2	1	4	4	1	1	2	1	4	3	4	4	62
7	3	2	1	3	2	3	1	4	3	3	2	2	2	1	4	2	4	3	1	3	1	1	1	1	2	1	3	2	61
8	3	4	3	2	1	3	1	3	1	1	1	1	3	1	3	3	3	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	54
9	1	1	3	1	4	1	1	2	1	1	2	3	1	2	1	1	3	2	1	3	3	4	3	3	4	1	1	2	56
10	2	1	1	1	2	4	1	1	4	1	1	1	1	2	1	1	1	4	4	4	1	1	2	1	2	4	1	4	54
11	1	4	3	2	3	2	4	3	1	1	1	4	1	1	3	3	3	1	3	3	2	2	2	1	1	1	3	4	63
12	4	1	1	4	3	2	2	1	3	4	2	4	1	3	3	3	3	3	1	4	3	1	1	2	4	1	2	2	68
13	4	4	4	3	1	2	1	3	2	1	1	1	1	2	1	3	3	3	4	2	3	4	3	1	3	2	4	3	69
14	4	4	4	3	4	4	1	1	1	1	2	3	1	1	3	1	1	1	3	1	1	2	1	1	1	2	3	3	58
15	2	4	1	3	2	2	2	3	1	1	3	2	1	2	3	4	3	1	1	4	2	3	1	4	1	3	1	1	61
16	1	1	1	4	4	3	2	1	1	1	4	1	1	4	1	4	1	2	3	3	3	2	3	1	3	1	3	1	60
17	1	4	4	2	2	4	3	1	2	1	1	1	2	4	3	4	3	2	2	4	4	2	1	1	2	2	4	2	68
18	4	4	4	2	3	3	2	3	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	1	1	3	3	1	1	3	3	3	4	65
19	4	4	4	2	4	3	1	1	4	3	1	3	1	1	3	1	3	1	2	3	1	2	2	1	2	1	3	1	62
20	4	4	4	1	3	4	3	1	1	2	1	2	1	2	3	1	1	3	3	1	2	4	3	3	2	2	1	1	63

RESPONDEN	Skala Ketergantungan Gawai																												TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
21	1	1	1	2	4	3	2	2	3	4	1	1	3	2	1	2	2	2	3	3	1	1	2	4	3	3	1	3	61
22	4	4	4	3	4	4	2	3	2	3	2	1	2	1	2	1	3	3	1	1	1	2	2	1	1	1	3	1	62
23	1	1	1	4	4	1	4	1	2	1	1	2	1	4	2	2	3	4	3	4	1	2	2	1	2	4	1	1	60
24	1	1	1	3	2	4	1	2	4	1	1	4	3	1	2	2	1	1	2	1	2	4	2	1	2	3	4	3	59
25	4	4	3	3	1	1	2	2	3	3	1	1	1	1	3	1	1	1	3	3	1	2	1	1	3	2	2	3	57
26	3	3	4	2	1	1	4	2	2	2	2	1	1	3	1	1	2	3	1	3	2	3	1	1	11	2	2	1	65
27	3	4	2	1	4	2	4	2	1	1	1	4	3	2	1	2	1	2	2	3	3	2	1	3	1	3	3	1	62
28	2	2	3	3	1	4	4	1	2	2	2	1	1	3	1	1	3	1	2	1	1	1	3	3	1	3	1	3	56
29	1	4	4	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	3	1	2	2	3	2	1	1	47
30	1	3	2	1	1	3	1	2	1	1	3	2	1	3	1	4	1	1	2	1	3	1	1	1	2	2	1	1	47
31	1	3	3	2	3	1	2	1	2	2	3	1	1	1	2	1	3	1	3	1	1	2	1	1	1	3	1	2	49
32	1	2	2	4	4	1	3	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	3	1	3	1	2	3	1	3	4	54
33	1	4	2	4	1	3	2	2	1	3	1	1	4	1	1	3	3	3	1	4	2	2	1	2	1	4	2	1	60
34	4	2	2	2	4	3	3	1	4	1	1	1	2	3	2	1	1	1	2	1	1	1	1	3	1	1	1	3	53
35	1	2	1	3	4	3	4	3	2	1	1	3	2	2	3	1	2	1	1	4	1	1	3	1	1	2	3	1	57
36	1	2	3	3	1	2	1	1	4	2	4	4	3	1	4	2	3	1	2	1	1	3	2	1	3	2	1	1	59
37	3	2	1	2	4	2	4	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	3	1	1	4	3	4	3	55
38	1	1	2	4	3	3	2	3	4	2	4	3	4	1	1	3	3	1	3	4	2	3	1	1	1	4	4	4	72
39	4	1	3	3	2	4	1	2	1	3	3	4	3	2	1	3	4	2	2	2	4	4	2	4	2	1	1	2	70
40	2	3	2	3	3	2	2	2	3	4	4	2	2	4	2	2	3	3	2	3	4	2	2	2	2	2	4	2	73
41	4	1	3	2	3	4	2	4	2	1	4	4	3	4	2	1	4	3	3	3	4	2	1	3	3	2	3	1	76
42	1	2	4	1	1	2	4	4	4	2	1	1	3	1	3	4	2	2	4	2	2	3	2	1	3	1	3	1	64

RESPONDEN	Skala Ketergantungan Gawai																												TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
43	1	2	3	1	3	3	2	1	1	3	1	1	3	3	1	3	1	1	2	1	1	3	3	1	1	1	3	4	54
44	4	4	1	2	4	2	1	3	2	3	3	1	2	3	3	1	1	1	2	1	2	1	1	3	2	2	3	59	
45	4	2	2	3	2	4	1	4	4	4	1	2	2	3	2	1	1	1	2	3	2	1	1	2	1	1	1	58	
46	1	1	3	1	2	3	1	1	3	4	3	3	4	2	3	2	4	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	55	
47	1	1	2	3	3	2	2	1	1	2	3	3	3	2	3	4	1	3	4	1	3	2	2	2	1	1	2	4	62
48	4	4	2	4	4	1	2	1	2	3	1	4	3	2	3	4	1	2	1	1	3	1	1	2	1	2	1	4	64
49	4	4	3	1	2	1	4	1	1	2	4	3	3	1	4	3	4	1	2	3	1	1	3	1	1	1	1	2	62
50	1	1	2	1	1	4	1	1	1	4	1	1	3	4	3	4	2	4	3	3	1	1	1	3	2	1	1	3	58
51	3	4	4	4	3	4	4	1	1	2	2	4	1	1	2	2	1	1	3	3	3	1	1	2	2	3	2	2	66
52	3	3	2	3	4	1	1	1	4	1	3	4	3	1	2	2	2	1	1	2	3	3	2	3	2	1	1	2	61
53	1	2	2	3	1	1	1	2	3	3	3	1	4	3	2	1	1	1	1	1	3	4	4	1	4	4	2	3	62
54	4	2	2	1	4	4	3	3	3	4	4	2	3	4	1	1	3	1	1	4	4	3	1	1	2	1	1	1	68
55	4	1	2	2	4	1	1	1	2	1	1	1	3	2	4	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	4	2	51
56	4	4	4	4	4	4	2	1	3	4	3	3	4	3	1	4	1	1	1	4	4	1	2	1	1	1	4	4	77
57	2	4	1	3	1	1	3	1	1	2	3	1	2	2	3	3	3	1	1	1	4	1	1	4	3	4	3	2	61
58	1	3	3	2	3	1	1	4	3	3	4	1	1	1	1	2	4	1	1	1	2	1	3	2	4	2	2	3	60
59	2	1	3	4	2	1	3	4	3	4	3	4	2	2	3	4	3	2	4	4	2	3	4	3	2	4	2	3	81
60	2	1	1	2	2	1	4	4	4	2	4	1	3	4	3	4	2	4	1	2	2	2	1	1	2	2	3	1	65
61	3	1	4	3	1	1	3	3	3	4	4	1	1	2	3	2	4	1	2	2	2	2	3	2	1	1	4	4	67
62	3	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	3	1	3	2	1	3	1	3	1	1	3	1	2	1	2	1	47
63	2	1	1	1	2	1	1	1	2	3	3	3	1	1	2	1	3	3	1	3	1	2	1	2	1	1	2	1	47
64	4	4	3	2	1	1	2	2	3	3	4	4	3	1	2	1	3	1	1	1	1	2	4	3	1	4	4	3	68

RESPONDEN	Skala Ketergantungan Gawai																												TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
65	2	3	4	4	3	4	4	1	1	4	2	3	3	3	3	3	3	1	4	3	1	2	2	1	4	3	3	3	77
66	4	3	3	1	4	2	2	2	1	2	2	1	4	4	2	4	4	1	2	1	1	3	1	3	3	4	1	3	68
67	4	2	1	3	3	4	2	3	1	4	1	3	1	3	3	1	3	2	2	1	3	2	4	1	2	4	3	2	68
68	3	1	1	4	3	1	4	1	2	1	3	1	4	4	4	4	1	2	4	4	3	1	2	3	2	2	4	4	73
69	2	2	3	1	3	2	3	2	4	3	3	2	1	1	3	3	1	2	2	1	4	2	3	3	1	4	3	2	66
70	1	2	4	2	4	4	1	4	3	1	4	1	4	1	1	1	4	2	4	4	4	4	1	4	4	1	2	3	75
71	4	2	1	2	4	4	3	4	1	2	1	3	3	4	3	4	2	2	3	4	3	2	4	1	4	4	2	3	79
72	1	4	3	4	2	3	1	2	3	2	3	1	1	4	2	3	4	4	1	1	3	2	1	3	4	1	3	2	68
73	1	1	4	1	3	3	3	1	4	1	2	4	4	2	3	2	2	2	2	4	2	3	2	4	4	4	2	3	73
74	2	3	1	3	3	1	4	2	2	1	2	2	3	1	4	4	4	2	4	4	4	2	3	4	2	2	2	2	73
75	2	4	2	4	2	2	1	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	1	2	3	3	3	1	2	65
76	4	4	3	2	2	1	2	2	1	3	2	3	2	2	3	3	3	3	4	4	4	3	1	3	3	4	2	2	75
77	2	2	2	2	4	3	2	2	4	1	2	3	4	1	3	4	2	4	1	4	3	2	1	1	2	3	4	4	72
78	2	1	2	3	2	4	4	1	4	4	2	1	1	1	1	1	4	1	2	1	2	1	1	4	4	3	4	1	62
79	3	2	1	4	4	1	3	2	3	1	3	1	1	3	2	3	1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	1	3	55
80	1	1	3	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	3	3	1	2	3	1	1	2	3	1	3	1	3	1	2	50
81	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	4	3	2	1	1	1	4	2	2	4	4	2	1	1	4	3	2	4	77
82	3	3	1	1	3	1	1	3	3	3	1	3	1	1	1	1	1	1	2	3	1	1	1	1	2	1	1	3	48
83	4	2	1	1	1	2	4	1	2	2	3	2	1	3	4	4	3	4	4	1	1	1	1	1	4	3	1	3	64
84	4	2	4	4	2	3	4	4	2	3	3	3	3	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	2	3	4	94
85	2	4	2	2	4	1	3	4	3	3	2	1	3	4	2	4	1	4	1	4	4	4	4	2	4	3	3	4	82
86	3	1	4	2	2	1	2	1	1	1	2	4	4	3	1	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	2	3	3	54

RESPONDEN	Skala Ketergantungan Gawai																												TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
87	3	2	1	2	1	1	3	3	3	4	4	4	1	4	3	1	1	1	4	4	1	1	1	1	3	3	2	1	63
88	2	1	3	1	3	2	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	40
89	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	3	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	3	1	42
90	2	1	1	3	1	3	1	2	1	2	1	3	2	1	1	2	1	1	3	1	1	2	1	2	3	3	1	2	48
91	2	1	4	4	4	1	4	2	3	3	1	2	3	3	2	1	1	1	1	2	1	3	1	2	1	1	3	2	59
92	3	4	3	1	2	3	2	1	4	1	4	3	3	4	3	2	1	1	3	1	2	1	3	3	2	2	1	2	65
93	2	4	2	1	1	2	1	1	2	3	2	2	3	3	3	4	3	1	4	4	2	1	1	1	1	3	3	1	61
94	4	2	4	1	4	2	2	1	4	3	1	2	1	3	3	3	2	4	2	2	3	4	4	2	4	3	3	4	77
95	1	2	2	3	2	3	2	1	2	1	3	3	4	1	3	2	1	4	4	1	1	4	3	4	1	3	3	2	66
96	4	2	4	4	2	2	3	4	4	2	1	4	4	1	3	4	2	4	4	2	1	4	4	2	4	2	2	3	82
97	3	1	2	1	1	2	2	4	2	3	3	4	4	3	3	4	1	4	1	3	1	1	1	4	1	3	2	3	67
98	4	3	1	4	4	3	4	4	1	1	1	2	1	4	1	1	1	1	1	4	1	4	3	4	1	1	1	1	62
99	4	1	3	4	1	1	1	1	3	1	2	3	1	3	2	2	2	3	1	1	1	1	1	1	1	3	2	4	54
100	2	2	4	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	3	2	2	1	1	1	2	1	1	1	4	46
101	3	1	2	2	1	3	1	3	1	3	1	1	2	2	3	2	1	3	3	1	1	1	2	3	2	1	1	2	52
102	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	3	3	3	3	1	1	3	3	1	1	1	1	2	3	3	2	2	1	51
103	2	1	3	4	3	1	3	3	1	1	1	2	2	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	45
104	1	2	2	4	2	3	3	3	2	1	2	2	3	2	1	1	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	3	52
105	1	1	4	3	1	3	2	1	1	2	1	1	1	3	2	2	2	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	3	47
106	4	1	4	2	1	1	1	1	2	1	3	3	2	1	1	3	1	3	1	1	2	1	2	1	3	1	2	1	50
107	4	4	3	3	3	2	1	2	3	3	3	1	3	1	2	3	1	2	1	2	1	1	2	1	2	3	1	2	60
108	1	2	4	3	1	1	3	1	1	1	1	1	2	1	3	2	1	3	1	3	1	1	1	3	1	3	1	4	51

RESPONDEN	Skala Ketergantungan Gawai																												TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
109	3	2	3	4	2	1	1	1	1	1	1	2	1	3	3	1	1	1	2	1	1	1	1	3	3	2	1	1	48
110	1	4	2	2	2	4	4	1	3	1	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	85
111	1	3	4	3	2	1	1	2	4	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	3	3	2	4	1	1	2	2	54	
112	4	4	3	3	2	2	4	4	3	1	4	4	4	4	4	2	4	4	4	1	3	4	2	4	3	4	4	2	91
113	2	1	3	1	4	4	3	1	1	2	1	3	1	1	1	4	1	3	2	3	3	1	1	1	2	1	3	4	58
114	3	2	1	4	3	1	4	2	1	4	1	4	1	1	1	4	1	2	1	2	3	3	2	1	1	3	4	2	62
115	2	3	3	3	2	2	1	3	2	2	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	2	3	1	2	3	4	2	3	80
116	2	1	2	1	4	1	3	2	4	4	4	2	4	4	1	4	4	1	3	3	1	4	4	3	2	3	4	3	78
117	3	1	3	1	4	4	2	3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	3	1	3	2	4	3	3	1	1	4	3	81
118	1	4	3	4	3	3	3	2	4	4	1	2	4	4	3	4	4	1	1	4	2	3	2	4	1	3	1	1	76
119	3	1	1	1	1	2	3	1	2	3	4	2	4	4	2	4	4	2	3	4	2	3	1	4	4	4	2	4	75
120	3	3	4	4	4	2	3	3	2	2	4	2	4	4	4	4	4	1	4	1	4	1	2	2	1	4	3	2	81
121	2	1	3	3	4	3	4	4	2	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	4	2	1	4	1	1	57
122	4	2	4	2	4	1	4	3	2	4	4	1	4	4	4	4	4	1	1	4	3	2	4	3	4	3	4	3	87
123	2	2	4	4	2	1	2	2	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	4	2	3	3	4	1	3	1	60
124	2	1	2	2	1	2	2	2	3	2	1	1	1	1	3	1	3	3	4	1	3	3	2	2	3	4	3	4	62
125	2	1	1	1	3	2	2	1	1	2	1	1	1	1	3	1	1	2	4	2	4	1	2	2	4	2	4	3	55
126	1	1	1	2	3	3	3	3	2	2	1	4	1	1	1	2	4	2	2	1	1	2	2	1	3	2	4	4	59
127	2	4	4	2	1	2	2	4	4	4	4	3	1	4	1	3	4	4	1	2	2	1	4	4	3	4	1	3	78
TOTAL	355	333	361	354	369	321	354	308	331	331	332	334	334	345	343	352	332	307	327	355	324	334	306	311	331	350	351	344	9429

RESPONDEN	Skala Prokrastinasi Akademik																TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
21	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	62
22	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	61
23	4	4	4	4	4	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	3	59
24	1	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	57
25	2	2	4	2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	55
26	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	60
27	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	60
28	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	4	3	55
29	4	4	4	2	4	4	4	2	2	4	4	1	1	1	3	1	45
30	4	3	3	2	4	4	2	3	2	3	3	3	1	3	2	2	44
31	4	3	3	3	4	2	4	3	1	3	1	2	1	1	3	2	40
32	4	4	3	4	3	4	3	4	3	1	1	1	1	3	3	1	43
33	4	3	2	3	3	3	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	52
34	4	2	4	4	2	2	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	54
35	2	4	2	3	4	4	4	2	4	3	3	4	4	4	4	4	55
36	2	4	2	2	4	2	4	3	2	4	3	4	4	3	4	4	51
37	2	4	2	2	2	4	2	4	2	3	4	4	4	4	2	3	48
38	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	59
39	2	4	4	4	3	4	4	4	4	2	3	4	4	4	3	2	55
40	4	2	2	4	3	4	4	4	2	4	2	2	4	4	2	4	51
41	2	4	3	2	3	4	3	4	3	2	2	2	4	4	4	2	48
42	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	3	1	1	4	1	3	49

RESPONDEN	Skala Prokrastinasi Akademik																TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
43	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	1	2	3	1	1	3	50
44	4	4	4	4	4	4	2	2	1	2	1	4	2	3	1	2	44
45	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	1	2	4	4	4	56
46	4	2	3	2	4	4	4	4	3	1	3	1	1	1	3	3	43
47	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
48	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	3	3	3	3	55
49	3	3	3	3	4	4	2	2	4	3	4	3	4	4	4	4	54
50	2	2	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	2	4	4	52
51	4	4	2	2	2	2	2	2	1	4	3	4	3	2	4	1	42
52	1	2	2	4	1	2	3	1	4	3	3	4	4	4	3	4	45
53	3	1	1	4	3	4	4	4	2	4	2	4	4	4	2	4	50
54	4	4	2	4	3	3	2	4	4	2	4	4	3	4	4	4	55
55	2	2	3	4	2	4	4	4	3	1	4	4	4	2	4	4	51
56	2	4	2	4	1	1	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	50
57	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	61
58	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	60
59	1	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	56
60	1	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	57
61	3	4	4	2	4	3	4	2	2	4	4	4	2	4	4	2	52
62	3	1	4	4	4	1	1	3	4	1	3	4	4	4	4	4	49
63	2	3	2	4	4	2	1	2	1	4	2	3	4	2	2	4	42
64	4	1	1	2	4	3	1	4	4	3	4	4	3	4	3	3	48

RESPONDEN	Skala Prokrastinasi Akademik																TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
65	3	3	4	4	4	3	2	3	4	1	2	2	4	4	4	3	50
66	2	1	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	56
67	3	1	2	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	54
68	3	1	2	4	1	1	1	4	3	2	2	4	4	4	2	4	42
69	3	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	3	3	2	4	2	53
70	3	4	4	1	3	2	3	4	4	3	3	2	2	3	4	3	48
71	4	1	4	4	3	3	2	4	2	4	4	3	2	4	3	2	49
72	4	1	3	3	4	3	4	4	3	2	4	3	4	4	4	2	52
73	1	2	4	3	2	4	2	4	3	4	2	4	4	4	4	2	49
74	4	4	4	2	4	4	3	4	4	2	3	2	2	3	3	4	52
75	1	4	4	4	3	4	2	4	2	4	3	4	4	4	4	4	55
76	2	4	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	55
77	1	2	4	2	2	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	51
78	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	61
79	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	4	4	60
80	2	2	4	2	4	4	4	3	4	4	2	3	4	2	4	3	51
81	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	3	4	1	54
82	2	2	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	3	53
83	4	2	4	2	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	57
84	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	2	2	4	4	3	3	54
85	4	2	4	3	3	3	4	3	4	4	2	4	2	4	3	3	52
86	2	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	56

RESPONDEN	Skala Prokrastinasi Akademik																TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
87	4	3	3	3	2	4	4	3	4	4	4	4	2	4	2	1	51
88	2	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	3	2	1	50
89	4	4	4	3	3	3	4	2	4	4	2	4	4	4	1	2	52
90	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	3	2	3	4	2	52
91	4	4	4	4	2	2	4	4	2	3	4	2	2	4	2	1	48
92	4	2	4	4	2	4	4	3	4	1	4	3	4	2	4	2	51
93	2	3	2	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	2	2	51
94	4	4	3	4	4	3	2	2	4	2	4	3	3	3	2	1	48
95	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	1	4	3	4	4	2	55
96	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	1	1	1	53
97	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	2	3	4	1	52
98	4	3	4	4	2	2	4	4	3	4	1	4	4	3	2	2	50
99	1	2	4	4	3	3	3	1	4	1	4	3	2	1	3	2	41
100	1	2	4	4	3	2	2	1	4	4	3	4	2	4	3	2	45
101	1	3	3	4	4	2	4	4	3	3	2	3	2	3	4	2	47
102	1	3	3	4	2	4	3	2	3	3	1	4	2	4	3	4	46
103	3	4	4	1	2	4	3	4	4	3	2	3	3	4	2	2	48
104	2	3	2	3	2	3	4	4	4	4	4	2	4	2	3	4	50
105	4	4	4	4	3	2	3	2	4	3	4	4	2	4	3	3	53
106	2	4	1	2	4	4	2	1	4	2	2	2	3	2	4	2	41
107	3	4	2	4	3	2	4	1	4	4	4	2	4	3	4	2	50
108	2	4	3	4	2	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	55

RESPONDEN	Skala Prokrastinasi Akademik																TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
109	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	2	53
110	4	3	4	4	2	4	4	4	4	2	4	3	3	2	2	2	51
111	4	2	1	4	4	2	2	2	4	4	4	2	2	4	4	2	47
112	4	2	1	4	2	3	3	4	4	3	4	2	3	2	3	1	45
113	2	3	2	2	4	2	3	1	4	4	4	4	4	1	3	2	45
114	4	2	2	2	2	4	4	1	4	3	3	4	4	4	3	4	50
115	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	58
116	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	59
117	2	3	2	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	55
118	2	3	1	3	2	4	4	1	3	4	4	4	4	3	3	3	48
119	3	4	4	1	2	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	55
120	4	1	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	57
121	2	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	57
122	1	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	1	55
123	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	60
124	2	2	4	1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	55
125	2	2	1	1	4	4	4	3	3	4	3	3	3	1	1	1	40
126	1	1	1	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	47
127	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	62
128	4	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	58
129	1	2	4	4	3	4	1	4	1	2	3	3	2	1	3	4	42
130	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	59

RESPONDEN	Skala Prokrastinasi Akademik																TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
131	1	4	3	2	4	4	1	4	1	2	4	2	2	4	2	1	41
132	1	3	1	4	2	4	1	3	1	4	4	4	2	4	4	4	46
133	1	3	1	4	4	4	4	4	1	2	4	4	4	1	2	3	46
134	1	1	3	3	4	3	4	2	4	4	4	4	2	3	3	2	47
135	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	60
136	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	59
137	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	56
138	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	1	50
139	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	57
140	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	1	4	4	57
141	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	59
142	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	61
143	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	1	4	58
144	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	3	4	56
145	4	1	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	57
146	1	1	3	1	4	4	3	4	1	4	4	4	4	4	1	1	44
147	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	61
148	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	61
149	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63
150	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	62
151	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	63
152	1	1	4	4	1	1	4	4	4	1	4	1	4	4	4	1	43

RESPONDEN	Skala Prokrastinasi Akademik																TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
153	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	62
154	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63
155	1	1	4	1	1	1	1	1	4	1	1	1	3	1	4	1	27
156	1	1	3	1	1	1	3	1	3	1	2	2	4	2	2	2	30
TOTAL	469	487	523	526	523	541	524	521	529	528	523	534	533	510	516	480	8267

Favorabel



Unfavorabel



Lampiran 9 Statistik Descriptive

Statistics			
		Ketergantungan Gawai	Prokrastinasi Akademik
N	Valid	156	156
	Missing	0	0
Mean		60.44	52.99
Median		60.00	54.00
Std. Deviation		11.368	6.591
Range		58	36
Minimum		36	27
Maximum		94	63
Sum		9429	8267

Ketergantungan Gawai					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	36	1	.6	.6	.6
	39	1	.6	.6	1.3
	40	2	1.3	1.3	2.6
	41	2	1.3	1.3	3.8
	42	3	1.9	1.9	5.8
	43	2	1.3	1.3	7.1
	44	1	.6	.6	7.7
	45	1	.6	.6	8.3
	46	1	.6	.6	9.0
	47	6	3.8	3.8	12.8
	48	3	1.9	1.9	14.7
	49	3	1.9	1.9	16.7
	50	3	1.9	1.9	18.6
	51	5	3.2	3.2	21.8
	52	3	1.9	1.9	23.7
	53	3	1.9	1.9	25.6
	54	10	6.4	6.4	32.1
	55	6	3.8	3.8	35.9
	56	2	1.3	1.3	37.2
	57	6	3.8	3.8	41.0
58	6	3.8	3.8	44.9	
59	5	3.2	3.2	48.1	

60	7	4.5	4.5	52.6
61	6	3.8	3.8	56.4
62	12	7.7	7.7	64.1
63	4	2.6	2.6	66.7
64	4	2.6	2.6	69.2
65	5	3.2	3.2	72.4
66	3	1.9	1.9	74.4
67	2	1.3	1.3	75.6
68	7	4.5	4.5	80.1
69	1	.6	.6	80.8
70	1	.6	.6	81.4
72	2	1.3	1.3	82.7
73	4	2.6	2.6	85.3
75	4	2.6	2.6	87.8
76	2	1.3	1.3	89.1
77	4	2.6	2.6	91.7
78	2	1.3	1.3	92.9
79	1	.6	.6	93.6
80	1	.6	.6	94.2
81	3	1.9	1.9	96.2
82	2	1.3	1.3	97.4
85	1	.6	.6	98.1
87	1	.6	.6	98.7
91	1	.6	.6	99.4
94	1	.6	.6	100.0
Total	156	100.0	100.0	

Prokrastinasi Akademik					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	27	1	.6	.6	.6
	30	1	.6	.6	1.3
	40	2	1.3	1.3	2.6
	41	3	1.9	1.9	4.5
	42	4	2.6	2.6	7.1
	43	3	1.9	1.9	9.0
	44	3	1.9	1.9	10.9
	45	5	3.2	3.2	14.1

46	3	1.9	1.9	16.0
47	4	2.6	2.6	18.6
48	8	5.1	5.1	23.7
49	4	2.6	2.6	26.3
50	11	7.1	7.1	33.3
51	9	5.8	5.8	39.1
52	9	5.8	5.8	44.9
53	5	3.2	3.2	48.1
54	7	4.5	4.5	52.6
55	15	9.6	9.6	62.2
56	7	4.5	4.5	66.7
57	8	5.1	5.1	71.8
58	5	3.2	3.2	75.0
59	10	6.4	6.4	81.4
60	10	6.4	6.4	87.8
61	8	5.1	5.1	92.9
62	7	4.5	4.5	97.4
63	4	2.6	2.6	100.0
Total	156	100.0	100.0	

Lampiran 10 Uji Normalitas Data

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.198 ^a	.039	.033	6.481

a. Predictors: (Constant), Ketergantungan Gawai

b. Dependent Variable: Prokrastinasi Akademik

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	264.199	1	264.199	6.290	.013 ^b
	Residual	6468.794	154	42.005		
	Total	6732.994	155			

a. Dependent Variable: Prokrastinasi Akademik

b. Predictors: (Constant), Ketergantungan Gawai

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	46.052	2.816		16.353	.000
	Ketergantungan Gawai	.115	.046	.198	2.508	.013

a. Dependent Variable: Prokrastinasi Akademik

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	50.19	56.85	52.99	1.306	156
Residual	-23.761	12.239	.000	6.460	156
Std. Predicted Value	-2.150	2.952	.000	1.000	156
Std. Residual	-3.666	1.888	.000	.997	156

a. Dependent Variable: Prokrastinasi Akademik

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		156
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.46019799
	Absolute	.054
Most Extreme Differences	Positive	.041
	Negative	-.054
Kolmogorov-Smirnov Z		.670
Asymp. Sig. (2-tailed)		.760

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 11 Uji Linieritas

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Prokrastinasi Akademik *	156	100.0%	0	0.0%	156	100.0%
Ketertarikan Gawai						

Report

Prokrastinasi Akademik

Ketertarikan Gawai	Mean	N	Std. Deviation
36	44.00	1	.
39	43.00	1	.
40	54.50	2	6.364
41	45.00	2	25.456
42	47.00	3	15.133
43	51.50	2	13.435
44	41.00	1	.
45	48.00	1	.
46	45.00	1	.
47	49.33	6	7.763
48	52.67	3	.577
49	45.33	3	5.033
50	47.33	3	5.508
51	54.00	5	5.745
52	53.00	3	7.937
53	57.67	3	4.041
54	51.90	10	6.437
55	51.83	6	9.496
56	54.50	2	.707
57	55.33	6	4.502
58	54.33	6	5.164
59	49.40	5	4.930
60	55.29	7	5.851
61	56.33	6	6.802
62	56.50	12	4.462
63	59.00	4	5.354

64	55.75	4	5.377
65	56.60	5	3.782
66	50.00	3	7.000
67	52.00	2	.000
68	55.14	7	4.706
69	61.00	1	.
70	55.00	1	.
72	55.00	2	5.657
73	48.50	4	4.509
75	54.00	4	4.243
76	48.00	2	.000
77	50.50	4	2.517
78	60.50	2	2.121
79	49.00	1	.
80	58.00	1	.
81	56.00	3	1.000
82	52.50	2	.707
85	51.00	1	.
87	55.00	1	.
91	45.00	1	.
94	54.00	1	.
Total	52.99	156	6.591

ANOVA Table

			Sum of Squares	df
		(Combined)	2256.325	46
Prokrastinasi Akademik *	Between Groups	Linearity	264.199	1
Ketergantungan Gawai		Deviation from Linearity	1992.125	45
	Within Groups		4476.669	109
	Total		6732.994	155

ANOVA Table

			Mean Square	F
		(Combined)	49.051	1.194
Prokrastinasi Akademik *	Between Groups	Linearity	264.199	6.433
Ketergantungan Gawai		Deviation from Linearity	44.269	1.078
	Within Groups		41.070	
	Total			

ANOVA Table

			Sig.
		(Combined)	.226
Prokrastinasi Akademik *	Between Groups	Linearity	.013
Ketergantungan Gawai		Deviation from Linearity	.369
	Within Groups		
	Total		

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Prokrastinasi Akademik *	.198	.039	.579	.335
Ketergantungan Gawai				

Lampiran 12 Uji Korelasi

		Correlations	
		Ketergantungan Gawai	Prokrastinasi Akademik
Ketergantungan Gawai	Pearson Correlation	1	.198*
	Sig. (2-tailed)		.013
	N	156	156
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	.198*	1
	Sig. (2-tailed)	.013	
	N	156	156

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 13 Uji Regresi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.198 ^a	.039	.033	6.481

a. Predictors: (Constant), Ketergantungan Gawai

b. Dependent Variable: Prokrastinasi Akademik

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	264.199	1	264.199	6.290	.013 ^b
	Residual	6468.794	154	42.005		
	Total	6732.994	155			

a. Dependent Variable: Prokrastinasi Akademik

b. Predictors: (Constant), Ketergantungan Gawai

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	46.052	2.816		16.353	.000
	Ketergantungan Gawai	.115	.046	.198	2.508	.013

a. Dependent Variable: Prokrastinasi Akademik

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	50.19	56.85	52.99	1.306	156
Residual	-23.761	12.239	.000	6.460	156
Std. Predicted Value	-2.150	2.952	.000	1.000	156
Std. Residual	-3.666	1.888	.000	.997	156

a. Dependent Variable: Prokrastinasi Akademik