# BAB I PENDAHULUAN

## Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang teknologi berkembang dengan pesat di belahan dunia banyak orang yang menggunakan alat teknologi sebagai alat untuk mempermudah kehidupan. Alat teknologi hadir dengan berbagai macam jenis dan fungsinya yang praktis sebagai *rice cooker* (penanak nasi), kipas angin, dan masih banyak lagi. Teknologi sangat banyak di butuhkan untuk keperluan pada masa sekarang. Perkembangan teknologi di nilai dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan kegiatan dapat di laksanakan dengan cepat, tepat, dan akurat sehingga akhirnya akan meningkatkan produktivitas masyarakat.

Salah satu perkembangan teknologi komunikasi saat ini gawai yang berbasis internet. Gawai adalah alat atau perkakas menunjang pekerjaan yang kemudian di gunakan menjadi padanan kata bahasa Inggris, gadget. [[1]](#footnote-1) Jenis beraneka ragam tergantung dari fungsinya, seperti *handphone, laptop,kamera digital, music player (Mp3, Mp4, iPad), tablet, PSP(playstation portable),* jam digital canggih, dll. Seperti halnya *handphone,* dahulu fungsi dari *handphone* hanya digunakan untuk menelepon dan mengirim pesan singkat (sms). Namun sekarang

*handphone* sudah sangat canggih, berbagai fitur dan aplikasi terdapat di *GPS, voice recorder,* kamus elektronik, *game,* dan sebagainya.[[2]](#footnote-2)

Kecanduan *gadget* merupakan fenomena yang berkaitan dengan penggunaan *smartphone* yang tidak terkendali. Remaja yang kecanduan *smartphone* cenderung melupakan tugas belajarnya dan juga pemenuhan kebutuhan dasar seperti makan, minum, atau mandi. Di sisi lain, individu dengan kecanduan *gadget* akan menghadapi masalah sosial, psikologis, dan kesehatan. Banyaknya waktu yang tersita untuk bermain *gadget* membuat undividu jauh dari lingkungan sosialnya. Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuannya berinteraksi dengan orang lain. Hal ini dikarenakan pengguna seolah-olah terserap dalam ekosistem yang dibentuk didalam *gadget.*

Fenomena *gadget* sangat marak pada masa sekarang, semua orang hampir menggunakannya tidak terkecuali di kalangan mahasiswa dalamnya seperti kamera, musik dan video *player,* radio, *browsing, maps.*

Para mahasiswa IAI Tribakti Kediri sudah lama dan ramai di bicarakan, mahasiswanya cenderung acuh bahkan tidak sadar dengan penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menimbulkan efek samping. Orang yang menggunakan *gadget* dapat dengan mudah di temui di banyak tempat seperti cafe, mall, bus, kampus dan di pinggir jalan pun hampir banyak orang yang selalu menggunakan *gadget*.[[3]](#footnote-3) Pada masa sekarang *gadget* sangat dibutuhkan para mahasiswa untuk mengakses berbagai macam informasi seputar kepentingan akademik mereka sampai kepentingan pribadi seperti hanya di gunakan untuk kesenangan diri.

Penggunaan *gadget* pada mahasiswa sering dimanfaatkan untuk keperluan pribadi yaitu untuk berkomunikasi disosisal media, bermain game online, dan mengakses layanan internet lainnya yang sangat sedikit untuk keperluan menunjang akademik. Perilaku mahasiswa yang seperti itu dapat menimbulkan ketergantungan pada *gadget* yang sedang marak digunakan orang banyak untuk berbagai macam tujuan, ketergantungan pada *gadget*  juga dapat disebut dengan kecanduan yang membuat mahasiswa sering menjadi tidak nyaman atau was-was ketika *gadget* mereka tidak berada didekatnya.

Kecanduan merupakan ketergantungan yang menetap dan kompulsif pada suatu perilaku atau zat. Kecanduan [[4]](#footnote-4)saat ini tidak hanya terbatas pada obat-obatan maupun alkohol, namun seiring kemajuan zaman kecanduan juga dapat terjadi pada pengguna internet, menonton televisi, dan bermain *video game*. Kecanduan atau ketergantungan adalah saat tubuh atau pikiran kita dengan parahnya menginginkan atau memerlukan seesuatu agar bekerja dengan baik. Dapat disebut sebagai peacandu jika memiliki ketergantungan fisik dan ketergantungan psikologis terhadap suatu zat psikoaktif, aktivitas yang mengakibatkan hal-hal tersebut memiliki konsekuensi yang negatif.

Menurut Young Karuniawan bahwa *gadget* *addiction* sama halnya akan *internet addiction,* individu yang tidak dapat mengontrol dan ketergantungan pada penggunaan teknologi berbasis internet.[[5]](#footnote-5) Ketika mahasiswa yang ketergantungan dengan *gadget* saat sedang dalam kelas mereka sering tidak fokus dengan kegiatan belajar karena mereka hanya fokus memeriksa *gadget* dan kurang memerhatikan apa yang dijelaskan oleh dosen ataupun saat berdiskusi. Hal tersebut membuat mahasiswa ketergantungan kecanduan terhadap *gadget* hanya untuk mendapatkan kesenangan dan lupa dengan yang seharusnya dikerjakan terlebih dahulu sebelum memeriksa *gadget* mereka.

Ketergantungan mahasiswa pada *gadget* pada saat ini untuk kepentingan pribadi dan sering tidak dapat terkontrol lagi dalam penggunaannya yang bertujuan untuk kepentingan akademik dan kepentingan yang kurang produktif membuat kecanduan terhadap *gadget* seperti perilaku yang kurang memperhatikan lingkungan sekitar dan selalu sibuk memegang *gadget*. Ketika *gadget* sudah ditangan maka sering terlupa apa yang ingin dikerjakan terlebih dahulu atau kurang kontrol diri untuk melaksanakan kegiatan yang lain. Dengan kecanduan *gadget* mahasiswa sering menunda-nunda pekerjaannya yang seharusnya dilakukan lebih awal namun setelah mereka memegang *gadget* pekerjaan itu menjadi terabaikan. Perilaku menunda pekerjaan dalam istilah psikologi dikatakan sebagai prokrastinasi.

Kecendrungan meningkatnya kasus anak kecanduan gawai tersebut terkait tingginya penetrasi internet di Indonesia. Berdasarkan Survei Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017, sebanyak 143,26 juta orang atau 54,68 persen dari populasi Indonesia menggunakan internet penetrasi pengguna internet terbesar di usia 13-18 tahun (75,50 persen). Gawai adalah perangkat yang paling banyak dipakai untuk mengakses internet (44,16 persen).

Menteri Komunikasi dan Informatika Rudiantara dalam acara internet aman untuk anak di Jakarta, 6 februari 2018, mengungkapkan sebanyak 93,52 persen penggunaan media sosial oleh individu Indonesia berada di usia 9-19 tahun dan penggunaan internet oleh individu sebanyak 65,34 persen berusia 9-19 tahun. Umumnya anak-anak menggunakan internet untuk mengakses media sosial, termasuk *Youtube* dan gim daring.

Berdasarkan kajian penggunaan media sosial oleh anak dan remaja yang diterbitkan Pusat Kajian Komunikasi (Puskakom). Universitas Indonesia 2017, anak-anak dan remaja tertarik mengakses media sosial karena mempertemukan kembali diri mereka dengan teman-teman dan keluarga yang terpisah jarak, untuk berbagi pesan. Adapun mereka mengakses gim daring untuk memenuhi hasrat mereka dalam bermain didunia maya.[[6]](#footnote-6)

Prokrastinasi didefinisikan sebagai suatu kecendrungan untuk menunda dalam memulai maupun menyelesaikan pekerjaan secara keseluruhan, tetapi melakukan aktivitas lain yang tidak berguna.[[7]](#footnote-7) Kemampuan mengatur waktu secara tepat ini tidak dimiliki oleh semua mahasiswa, bahwasannya banyak mahasiswa yang mengeluh karena tidak dapat membagi waktu kapan harus memulai dan mengerjakan sesuatu sehingga waktu yang seharusnya dapat bermanfaat terbuang dengan percuma. Adanya kecendrungan untuk tidak segera memulai mengerjakan tugas kuliah merupakan suatu indikasi dari perilaku menunda dan kelalaian dalam mengatur waktu dan merupakan faktor penting yang menyebabkan individu menunda dalam melakukan dan menyelesaikan tugas.

Setiap mahasiswa yang aktif dalam organisasi dituntut untuk mampu mengatur dan mengendalikan waktu yang dimiliki untuk menghadapi tugas-tugas kuliah ataupun kegiatan-kegiatan dalam organisasi yang diikuti. Kedisiplinan dalam manajemen waktu tersebut terkadang diabaikan oleh kebanyakan anggota, sehingga tidak jarang mereka mengalami kesulitan dalam memenuhi jadwal yang telah disusun. Banyaknya tuntutan dari tugas akademik dan keterbatasan waktu yang dimiliki, membuat mereka cenderung memilih strategi untuk mengerjakan tugas yang mendekati *deadline* terlebih dahulu, sehingga berakhir pada penghindaran tugas. Prokrastinasi dapat menjadi masalah kronis bagi mahasiswa. Banyak mahasiswa menunda-nunda pekerjaan karena mereka suka menikmati waktu luang, jangka deadline tugas yang panjang, dan kegiatan ekstrakurikuler yang pada akhirnya mengarah pada ketidak mampuan akademik mereka. Kebiasaan menunda-nunda pekerjaan tidak hanya mempengaruhi nilai mahasiswa tetapi juga prestasi akademik, sehingga menciptakan masalah akademik dan karir. Prokrastinasi mencegah mahasiswa mencapai tujuan dan sasaran mahasiswa menanamkan rasa ketidaknyamanan, karena hal-hal mulai terakumulasi. Prokrastinasi membuat mahasiswa terjebak dalam masalah dan tugas yang mencegah mereka maju dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mahasiswa merasa sulit untuk fokus melakukan tugas-tugas lain sampai mereka menyelesaikan, yang selanjutnya mempengaruhi kualitas kerja di bidang lainnya.[[8]](#footnote-8)

Hasil observasi pada mahasiswa IAI Tribakti Kediri menghasilkan data sementara bahwa terdapat beberapa mahasiswa ketika sedang menggunakan *gadget* sering lupa apa yang ingin dikerjakan dan ketika ingin melakukan sesuatu yang ingin dikerjakan sering tertunda karena memeriksa *gadget* apakah ada notifikasi yang harus direspon terlebih dahulu sebelum mengerjakannya.

Dari latar belakang diatas peneliti menyimpulkan bahwa pemakaian *gadget* secara berlebihan dapat membuat mahasiswa menunda-nunda mengerjakan tugas, pekerjaan rumah, dan pekerjaan yang seharusnya dilakukan dengan segera. Pentingnya penilitian ini adalah peniliti akan mengeksplor lebih dalam tentang pengaruh kecanduan gadget terhadap prokrastinasi dan nantinya peneliti tidak hanya meneliti kecanduan gadget secara umum tetapi akan membahas lebih dalam faktor-faktor kecanduan gadget yang sangat berpengaruh terhadap prokrastinasi dan Oleh sebab itu peniliti tertarik untuk mengangkat suatu penelitian mengenai “Pengaruh Kecanduan *Gadget* Terhadap Prokrastinasi pada Mahasiswa IAI Tribakti Kediri”.

## Rumusan Masalah

Fokus penelitian pada skripsi ini adalah:

1. Adakah pengaruh kecanduan *gadget* pada mahasiswa IAI Tribakti Kediri ?
2. Adakah pengaruh prokrastinasi pada mahasiswa IAI Tribakti Kediri ?
3. Apakah ada pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prokrastinasi pada mahasiswa IAI Tribakti Kediri?

## Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang mendasari penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kecanduan *gadget* pada mahasiswa IAI Tribakti Kediri ?
2. Untuk mengetahui prokrastinasi pada mahasiswa IAI Tribakti Kediri ?
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prokrastinasi pada mahasiswa IAI Tribakti Kediri.

## Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pustaka atau menambah referensi dan dapat dijadikan sebagai pengembangan ilmu dan pengetahuan dalam konteks pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prokrastinasi pada mahasiswa IAI Tribakti Kediri. Memberikan prevensi kepada masyarakat terkait faktor yang paling mempengaruhi kecanduan gadget terhadap prokrastinasi sehingga masyarakat bisa melakukan upaya institusi pendidikan untuk lebih melakukan upaya preventif dengan adanya temuan data dari penelitian ini.

1. Secara Praktis
2. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru khususnya dalam bidang penelitian tentang pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prokrastinasi pada mahasiswa IAI Tribakti Kediri.

1. Bagi mahasiswa yang diteliti

Untuk ikut serta dalam memberikan sumbangan ilmu pengetahuan yang bermanfaat.

## Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari kata *Hypo* (Dibawah, lemah) dan *Thesa* (kebenaran). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesa adalah kebenaran yang lemah. Kebenaran hipotesis dikatakan lemah karena kebenarannya baru teruji pada tingkat teori.[[9]](#footnote-9)

Menurut sifatnya hipotesis dapat berupa hipotsis nol dan hipotesis alternatif. Hipotesis nol adalah keadaan yang mencerminkan tidak terbuktinya dugaan hipotesis. Sedangkan hipotesis alternatif adalah hipotesis yang diterima apabila hipotesis nol ditolak.[[10]](#footnote-10)

Berdasarkan Teori di atas, maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut :

1. Hipotesis nol (Ho): Diduga tidak ada pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prokrastinasi pada mahasiswa IAI Tribakti Kediri.
2. Hipotesis kerja (Ha): Diduga ada pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prokrastinasi pada mahasiswa di IAI Tibakti Kediri.

## Definisi Operasional

Sebelum membahas lebih lanjut dalam penyusunan skripsi ini dan untuk menghindari berbagai penafsiran terhadap judul skripsi, maka peneliti ingin dan memang perlu menguraikan istilah-istilah yang dianggap penting untuk menghindari kesalah pahaman dalam skripsi ini.

1. Kecanduan *gadget*

Kecanduan *gadget* pada mahasiswa merupakan kondisi kegawat daruratan kesehatan mental, dimana kondisi ini seseorang yang tidak mampu mengontrol impuls terhadap dirinya. Mahasiswa yang tidak mampu memanejemen diri menggunakan *gadget* menimbulkan dampak negatif yaitu gangguan psikososial. Remaja akan merasa cemas yang berlebihan ketika tidak dapat menggunakan *gadget* dalam satu hari.[[11]](#footnote-11)

1. Prokrastinasi

Knaus mengatakan seseorang melakukan prokrastinasi sebagai karena merasa tidak nyaman terhadap tugas yang dilakukannya sehingga mereka terus melakukan penudaan. Prokerastinasi juga di hungungkan dengan kecemasan dan kekhawatiran yang tinggi, orang yang memilik tingkat stres yang tinggi memiliki kecendrungan untuk menunda tugas mereka dengan alasan yang irasional. Berdasarkan penjelasan prokereastinasi yang telah di sebutkan dapat di simpulkan bahwa prokerastinasi merupakan tindakan menunda-nunda yang di lakukan seseorang dengan alasan yang irasional. Prokerastinasi akademik merupakan penundaan yang di lakukan di bidang akademik. Jadi prokerastinasi adalah bentuk penundaan yang di lakukan dengan alasan yang tidak rasional dan akhirnya menimbulkan perasaan yang tidak nyaman bagi yang melakukannya.[[12]](#footnote-12)

## Penelitian Terdahulu

Peneliti menyadari bahwa secara substansi penelitian ini bukan hal yang baru, dalam dunia akademik telah banyak telah banyak karya-karya seperti ini, penelitipun menyadari bahwa apa yang akan di teliti ini ada kemiripan dengan yang telah di tulis sebelumnya, penelitian terhadap karya terdahulu dimaksudkan sebagai bahan pertimbangan guna membantu pembahasan penelitian di lapangan. Diantara penelitian terdahulu yang mencakup tentang pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prokrastinasi pada mahasiswa antara lain:

Pertama, Hasil penelitian ini yakni diharapkan responden mampu memanage waktu dengan baik dan tidak menggunakan gadget dengan waktu yang lama untuk hal yang kurang bermanfaat. Responden diharapkan menggunakan gadget untuk hal yang dapat mendukung kegiatan belajar. Prokrastinasi akademik merupakan salah satu perilaku penundaan pada kegiatan perkuliahan yang sering ditemukan pada mahasiswa, mengahambat kegiatan akademik. Salah satu penyebab prokrastinasi adalah penggunaan gadget yang terlalu lama untuk bermain game, music, hiburan dan sebagainya. Metode ini menggunakan Rancangan penelitian adalah dengan metode desain *Cross Sectional.* Teknik pengambilan sampel total *sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 112 orang. Alat ukur yang digunakan berupa kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas penggunaan *gadget* positif (92,9%) dan prokrastinasi akademik sedang (63,4%). *Berdasarkan uji Fisher Exact Test* didapatkan *p-value* 0,026 (*p*<0,05), sehingga menunjukkan adanya hubungan penggunaan *gadget* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa ners tingkat II STIKes Santa Elisabeth Medan.[[13]](#footnote-13)

Penelitian tersebut menunjukkan persamaan dengan penelitian dari peneliti adalah variabel Y yang digunakan yaitu prokrastinasi. Perbedaan dengan peneltian dari peneliti yaitu di bagian metode, metode yang digunakan peneliti yaitu *proportionate stratified random sampling* karena di IAI Tribakti dominan dengan anak pondok dan anak pondok tidak lebih banyak dari anak luar pondok jadi, jumlah mahasiswa pondok dan mahasiswa luar pondok tidak homogen.

Kedua, Hasil penelitian ini yakni bertujuan untuk mendeskrisikan hubungan antara kecanduan gadget dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa kelas X Tata Busana di SMK Negeri 3 kota Bengkulu. Sampel penelitian berjumlah 106 orang siswa yang diambil dengan teknik *simple random sampling*. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan teknik korelasi. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner kecanduan gadget dan kuesioner prokrastinasi akadenik. Data dianalisis dengan menggunakan korelasi product moment pearson. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan gadget dengan prokrastinasi akademik dibuktikan dari rxy sebesar 0,715 pada tarif signifikan sebesar 0,000 (p<0,05). Jadi semakin rendah kecanduan gadget maka semakin rendah pula prokrastinasi akademik, sebaliknya semakin tinggi kecanduan gadgetnya maka prokrastinasi akademik akan semakin tinggi.[[14]](#footnote-14)

Pada penelitian ini subjek yang digunakan yaitu siswa SMK kelas X, sedangkan peneliti menggunakan subjek mahasiswa karna berdasarkan penelitian yang saya teliti jika mahasiswa tingkat kematangannya jauh lebih matang dan jauh lebih dewasa otomatis penelitian ini menjadi menarik karna dengan kedewasaan mahasiswa, apakah pengaruh gadget itu masih sangat besar terhadap tingkat prokrastinasi diantara mereka.

Ketiga, Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *Smartphone Addiction* dengan Prokrastinasi Akademik pada mahasiswa Fakultas Psikologi reguler 1 Universitas Mercu Buana Jakarta Barat. Populasi pada penelitian ini yaitu sebanyak 600 orang dan jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu 220 orang mahasiswa dengan kriteria mahasiswa Fakultas Psikologi Reguler 1 Universitas Mercu Buana Jakarta Barat yang berstatus aktif dengan teknik *convenience sampling*. Metode dalam penelitian ini yaitu kuantitatif, teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan angket. Alat ukur yang digunakan dalam pengukuran Smartphone Addiction yaitu Smartphone Addiction Scale (SAS) dan alat ukur yang digunakan dalam pengukuran Prokrastinasi Akademik yaitu Tuckman Procrastination Scale (TPS). Teknik uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasional dengan nilai Sig. 0,00 < 0,05 yang berarti adanya hubungan yang signifikan antara Smartphone Addiction dengan Prokrastinasi Akademik pada mahasiswa Fakultas Psikologi reguler 1 Universitas Mercu Buana Jakarta Barat dengan kategori sedang.[[15]](#footnote-15)

Pada penelitian sebelumnya adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan gadget dengan prokrastinasi maka dengan prevalensi yang mencapai 42,4% Di Indonesia, maka saya ingin mencari pengaruh kecanduan gadget terhadap prokrastinasi.

Keempat, Hasil penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh intensitas penggunaan *Smartphone* terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa dan perilaku phubbing mahasiswa secara simultan dan parsial. Jumlah sampel sebesar 103 dengan *accidental sampling* dari Program Studi Psikologi Islam IAIN Pontianak. Kuesioner digunakan sebagai instrumen penelitian dengan menggunakan Skala Likert. Analisis data menggunakan uji statistik *multivariate analysis of variance.* Hasil penelitian sebagai berikut : 1) Ada pengaruh intensitas penggunaan smartphone terhadap perilaku prokrastinasi akademik dan perilaku *phubbing* mahasiswa secara simultan (F=2,838; 0,026<0.05), 2) Intensitas penggunaan smartphone mempengaruhi prokrastinasi akademik mahasiswa sebesar (F=3,990; 0,022<0,05), 3) Intensitas penggunaan smartphone mempengaruhi perilaku phubbing (F=4,511; 0,013<0,05). Peneliti memberikan wacana solusi atas hasil hipotesis diatas pertama, perlunya memberikan arahan yang baik dalam penggunaan smartphone dikalangan mahasiswa. Kedua, pihak fakultas ataupun program studi sedapat mungkin menempatkan motivasi sebagai prioritas dalam pembelajaran selama perkuliahan. Ketiga, perlunya untuk menyediakan layanan bimbingan konseling kepada mahasiswa, secara berkala dan terbuka bagi mereka yang mengalami perilaku negatif yang dapat mengganggu aktivitas akademik mahasiswa.[[16]](#footnote-16)

Pada penelitian sebelumnya metode analisis data yang digunakan yaitu *multivariate,* tetapi menurut asumsi saya yang paling mempengaruhi dari prokrastinasi adalah kecanduan gadget, dalam sebuah penelitian prevalensi kecanduan gadget Di indonesia adalah 42,4%, sehingga saya memilih analisis *bivariat.*

Kelima, Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mendalam tentang perilaku prokrastinasi akademik pada remaja *broken home* yang mengalami kecanduan *game smartphone.* Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah kualitatif. Pertanyaan penelitian ini adalah mengenai gambaran atau ciri-ciri prokrastinasi akademik pada remaja *broken home* yang mengalami kecanduan *game smartphone*, dan dampak-dampak prokrastinasi pada remaja *broken home* yang mengalami kecanduan *game smartphone*. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif berbentuk studi kasus, dengan menggunakan teknik pengumpulan data wawancara tidak terstruktur dan observasi non partisipan. Subjek dalam penelitian ini remaja yang mengalami perilaku prokrastinasi akademik serta didukung oleh *significant other* yaitu orang terdekat subjek yang mengerti kehidupan subjek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa subjek mengalami perilaku prokrastinasi yang disebabkan karena rasa kekecawaan terhadap kedua orang tua subjek yang berpisah. Subjek takut akan kegagalan dalam setiap menunda-nunda pelajaran, tetapi subjek melakukan hal tersebut untuk mendapatkan perhatian dari orang tuanya. [[17]](#footnote-17)

Pada penelitian sebelumnya prokrastinasi disebabkan oleh kecanduan gadget karena subjek mengalami broken home untuk mendapat perhatian orang tua, maka dipenelitian saya prokrastinasi yang disebabkan oleh kecanduan gadget yang tidak mengalami broken home, tetapi karena lingkungan yang terlalu fleksibel sehingga prokrastinasi dianggap sebagai hal yang lumrah.

Dari beberapa penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa subjek penelitiannya merupakan mahasiswa dengan teknik pengambilan sampelnya yang berbeda-beda sedangkan peneliti akan menggunakan teknik metode pengambilan data *proportionate stratified random sampling* dengan alasan di IAI Tribakti dominan dengan anak pondok dan anak pondok tidak lebih banyak dari anak luar pondok jadi jumlah mahasiswa pondok dan mahasiswa luar pondok tidak homogen. Hasil dari beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dan hubungan kecanduan gadget terhadap prokrastinasi. Dalam penelitian ini diharapkan akan terdapat faktor kecanduan gadget yang paling mempengaruhi prokrastinasi terhadap mahasiswa.

## Sistematika Penelitian

Untuk memudahkan dalam memahami keseluruhan skripsi ini, maka sistematika penelitian akan di susun sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, yang membahas tentang: a) Latar belakang masalah b) Rumusan masalah c) Tujuan penelitian d) Kegunaan penelitian e) Hipotesis penelitian f) Definisi operasional g) Penelitian terdahulu h) Sistematika penelitian.

BAB II Kajian teori, yang membahas tentang: a) Kecanduan *gadget,* meliputi: 1) Pengertian kecanduan *gadget* 2) Aspek-aspek kecanduan *gadget* 3) Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *gadget* b) Prokrastinasi, meliputi: 1) Pengertian prokrastinasi 2) Aspek-aspek prokrastinasi 3) Faktor-faktor yang mempengaruhi prokrastinasi

BAB III Metode penelitian, yang membahas tentang: a) Rancangan penelitian b) Populasi dan sampel c) Instrumen penelitian d) Teknik pengumpulan data e) Teknik analisis data

BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan, yang membahas tentang:

a) Hasil penelitian, meliputi: 1) Latar belakang obyek 2) Penyajian data 3) Uji hipotesis b) Pembahasan penelitian, meliputi: Pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prokrastinasi pada mahasiswa IAI Tribakti Kediri.

BAB V Penutup, yang membahas tentang: a) Kesimpulan b) Saran-saran

1. Koko Dwiyanto, “apa itu gawai ?”, 1 Maret (2018), <http://www.kompasiana.com/kokodwiyanto/5a653ebacf01b47718a12/apa-itu-gawai>. [↑](#footnote-ref-1)
2. Ign. Gunawan Bayu Aji, “Euforia Penggunaan Gadget” (Skripsi, Institut Seni Indonesia, 2015), 02. [↑](#footnote-ref-2)
3. Prasetyo, “Hubungan Anatara Kecanduan *Gadget* dengan Empati pada Mahsiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta”, 03. [↑](#footnote-ref-3)
4. Octavianus Prabuwo dan Juneman, “Penerimaan Teman Sebaya, Kesepian, dan Kecanduan Bermain Gim Daring pada Remaja di Jakarta.”*Mimbar* 28, no. 1 (1 Juni 2012): 10. [↑](#footnote-ref-4)
5. Abram Karuniawan dan Ika Yuniar Cahyanti, “Hubungan antara Academic Stress dengan Gadget Addiction pada Mahasiswa Pengguna Gadget” 2, no.1 (2013): 18. [↑](#footnote-ref-5)
6. Daon001, “Kecanduan Gawai Ancam Anak-anak”, <https://kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media> , 23 Juli 2018, diakses tanggal 15 Februari 2022. [↑](#footnote-ref-6)
7. Abdul saman, “Studi pada Mahasiswa Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan”, *journal of psikologi pendidikan,* Vol. 3, (Desember 2017), h. 56 [↑](#footnote-ref-7)
8. Intaglia Harsanti, “Peran Harga Diri Terhadap Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa yang Berorganisasi”,  *journal of psikologi,* vol. 12 no. 2 (Desember 2019) h. 190 [↑](#footnote-ref-8)
9. Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan* (Yogyakarta : Pustaka Belajar. 2012), h. 145. [↑](#footnote-ref-9)
10. Purwanto, h. 147. [↑](#footnote-ref-10)
11. Dina Zakiyatul Fuadah, “Intervensi *Mindfulness Attention Awareness* untuk Mencegah Kecanduan *Gadget* pada Remaja Setingkat SMA”, *journal of Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat,* (Mei, 2021)h. 39 <http://journal.uim.ac.id/index.php/darmabakti> diakses tanggal 12 Februari 2022 [↑](#footnote-ref-11)
12. Ivan Sebastin, “*Never Be Afraid* Hubungan Antara *Fear of Failure* dan Prokerastinasi Akademik”, *Jurnal of Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya,* Vol. 2, No.1 (2013) h.3 [↑](#footnote-ref-12)
13. Mercy Nifati Gulo, “Hubungan Penggunaan *gadget* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa Ners Tingkat II Stikes Santa Elisabeth”, (Jurnal, Program Studi Ners Stikes Santa Elisabeth, Medan, 2019)” [↑](#footnote-ref-13)
14. Fithri Muflihah, “Hubungan Antara Kecanduan *Gadget* dengan Prokrastinasi Akademik”, (Jurnal, Universitas Bengkulu, 2019)” [↑](#footnote-ref-14)
15. Trivaldo Roberto Sitorus, “Hubungan *Smbeartphone Adiction* dengan Prokrastinasi Akademik pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Jakarta Barat”, (Jurnal, Universitas Mercu Buana Jakarta Barat, 2022)” [↑](#footnote-ref-15)
16. Abdullah Syifa, “Intensitas Penggunaan *Smartphone*, Prokrastinasi Akademik, dan perilaku *Phubbing* mahasiswa*”,* (Jurnal, Universitas Muhammadiyah Malang, 2020)” [↑](#footnote-ref-16)
17. Anugriaty Indah Asmarany, “Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Remaja *Broken Home* Yang Mengalami Kecanduan *Game Smartphone”,* (Jurnal, Univesitas Gunadarma 2020)” [↑](#footnote-ref-17)