

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga dapat menghasilkan individu yang mandiri serta bertanggung jawab terhadap diri sendiri ataupun orang lain. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan umum berarti daya upaya untuk memajukan pertumbuhan budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran intelek dan tubuh anak-anak.¹

Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah tingkat pendidikan formal setelah melalui tingkat sekolah dasar. Pada umumnya siswa tingkat pendidikan ini berusia 12 hingga 15 tahun. Dimana pada usia tersebut siswa mengalami masa transisi dari anak-anak menjadi remaja. Dilihat dari tahapan perkembangan pada masa remaja ini adalah aspek kognisi yang dapat mendukung penyelesaian tugas-tugas sekolah.²

Dalam proses disekolah, sudah selayaknya para siswa memiliki banyak kegiatan yang berkaitan dengan akademik maupun non akademik. Namun, tidak sedikit siswa mengalami masalah akademik, di antaranya menunda-nunda penyelesaian tugas sekolah atau disebut prokrastinasi. Prokrastinasi yang dilakukan

¹ Fuad Ihsan, *Dasar-dasar Kependidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2005, hlm. 5

² Iris Rengganis, Tarma, Rasha, *Pengaruh Pengawasan Orang Tua dalam Intensitas Penggunaan Media Sosial terhadap Prokrastinasi Akademik*, *Jurnal: Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan*, Vol. 06, No. 02

siswa disebabkan oleh smartphome, kurang memahami tugas, malas dan menunggu batas akhir pengumpulan tugas.

Siswa memilih kegiatan yang lebih menyenangkan ketika jadwal kegiatan yang padat atau siswa merasa jenuh, seperti bermain smartphome, menonton, bermain game dan sebagainya. Dan hal yang menjadi persoalan siswa terlalu banyak menghabiskan waktu luangnya untuk hiburan dibandingkan untuk mengerjakan tugasnya.

Smartphone adalah telepon genggam dengan fasilitas yang canggih, terdapat beberapa fitur yaitu akses internet, email, kamera dan video. Ada berbagai inovasi smartphome yang terus dilakukan oleh beberapa perusahaan telekomunikasi dalam persaingan penjualan produk, diantaranya Samsung, Nokia, BBM dan Apple. Hingga kini pun masih bermunculan beberapa perusahaan baru lainnya dalam bidang smartphome³

Arus penggunaan smartphome dikalangan siswa semakin hari semakin tidak terbendung, apalagi didukung dengan sekolah daring. Kepemilikan smartphome menjadi salah satu keharusan pada sebagian besar masyarakat indonesia. Perkembangan fasilitas yang terdapat pada smartphome kian hari kian inovatif. Hadirnya smartphome menjadi angerah tersendiri bagi kalangan akademisi, khususnya siswa. Para siswa meyakini bahwa keunggulan fitur yang terdapat pada smartphome dapat mendukung pembelajaran secara efektif dan efisien. Pemanfaatan smartphome

³ Abdullah Syifa, *Intensitas Penggunaan Smartphome, Prokrastinasi Akademik, dan Perilaku Phubbing Mahasiswa, Jurnal: Bimbingan dan Konseling*, Vol. 10, No. 1, hlm. 83-96

secara positif dapat berdampak pada keberhasilan belajar siswa, sedangkan dampak penggunaan smartphone yang bermasalah dapat dirasakan oleh siswa yang berkaitan dengan akademik seperti prokrastinasi akademik.

Prokrastinasi merupakan suatu istilah yang merujuk pada penundaan yang dilakukan dengan sengaja oleh individu terhadap tugas. Dalam bidang pendidikan, terdapat pula istilah prokrastinasi akademik. Prokrastinasi akademik adalah perilaku penundaan yang khusus terjadi di dalam konteks tugas akademis dimana pelakuna lebih memilih mengerjakan aktifitas yang kurang berguna dan menyenangkan untuk menghindari kecemasan perasaan tidak menyenangkan lainnya yang berkaitan dengan pengejaran tugas akademik.⁴ Rasulullah Saw telah memberikan peringatan kepada umatnya melalui sabdanya:

وَالْفَرَاغُ مِنَ الصِّحَّةِ عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ قَالَ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ نِعْمَتَانِ مَغْبُورٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ

Artinya: *Dari Ibnu Abbas Radhiyallahu anhuma, dia berkata: Nabi Shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "Dua kenikmatan, kebanyakan manusia tertipu pada keduanya, (yaitu) kesehatan dan waktu luang". [HR Bukhari, no. 5933].*

Prokrastinasi melekat pada diri manusia dan tidak melepaskannya kecuali keinginan yang kuat. Dalam buku "Menjadi Manusia Rohani" karya Ulil Abshar Abdalla atau akrab disapa Gus Ulil membahas tentang ini. Buku tersebut adalah

⁴Cindy Clara, Agoes Dariyo, Debora Basaria, *Peran Self-Efficacy dan Self-Control terhadap Prokrastinasi Akademik pada Siswa SMA (Studi pada Siswa SMA X Tangerang)*, *Jurnal: Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, Vol. 1, No. 2, hlm. 159-169

syarah atau penjelasan dari kata-kata hikmah dalam kitab al-Hikam karya Syekh Ibnu Atha'illah. Pada hikmah yang ke-24 disebutkan:

إحالة تلك الأعمال على وجود الفراغ من رعوذات الذنوس

Artinya: *Kebiasaanmu menunda pekerjaan saat engkau memiliki waktu luang adalah bagian dari kotoran jiwa.*

Fenomena prokrastinasi sudah menjadi masalah yang dialami oleh siswa. Sebagaimana ditemukan dari penelitian Wijaya (2013: 6) dengan judul “Studi Perbedaan Prokrastinasi Akademik ditinjau dari Jenis Pendidikan Pada Siswa Setingkat SMA di Kayen Pati” bahwa dari sampel penelitian sejumlah 68 siswa didapatkan 8 siswa (11,76%) termasuk dalam kategori prokrastinasi akademik rendah, 14 siswa (20,59%) termasuk dalam kategori prokrastinasi sedang, dan 46 siswa (67,65%) termasuk dalam kategori prokrastinasi akademik tinggi. Selain itu penelitian lain yang dilakukan Wibowo (2014: 43) dengan judul: “Hubungan antara Motivasi Berprestasi dengan Prokrastinasi Akademik siswa di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu” menunjukkan bahwa sejumlah (92,2%) sampel yang diteliti melakukan prokrastinasi akademik dengan taraf tinggi dan (7,8%) lainnya tergolong ke dalam prokrastinasi akademik dengan taraf rendah.⁵ Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa prokrastinasi akademik memiliki dampak negatif bagi siswa. Dampak negative tersebut, diantaranya, distress, rendahnya prestasi akademik, tugas tidak terselesaikan

⁵ Fitrih Muflihah, Afifatus Sholihah, *Hubungan Antara Kecanduan Gadget dengan Prokrastinasi Akademik, Jurnal: Triadik*, Vol. 18, No. 1

atau hasil pengerjaan tugas tidak maksimal, serta menurunkan produktivitas sehingga waktu terbuang sia-sia.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Pamekasan terhadap 40 sampel. Peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian pengaruh kecanduan smartphone terhadap prokrastinasi akademik siswa di SMP Negeri 2 Pamekasan karena sekolah tersebut adalah sekolah terfavorit yang ada di Pamekasan, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Prokrastinasi akademik terdiri dari empat komponen, yaitu menunda untuk memulai atau menyelesaikan tugas, keterlambatan dalam menyelesaikan tugas, kesenjangan waktu antara rencana dengan realisasi pengerjaan tugas dan memilih untuk melakukan aktivitas lain yang dianggap lebih menyenangkan. Ada beberapa faktor penyebab seseorang melakukan prokrastinasi akademik, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang terjadi dari dalam diri siswa yaitu kondisi fisik maupun psikologis. Pemikiran irrasional, kurangnya motivasi dalam diri dan kecanduan bermain smartphone dapat membuat seseorang melakukan prokrastinasi akademik. Selain itu, faktor eksternal juga mempengaruhi seseorang dalam melakukan prokrastinasi akademik. Faktor dari luar yang mempengaruhi prokrastinasi akademik adalah peranan orang tua ketika mengasuh anak dan terlalu asik melakukan kegiatan seperti, menonton televisi, membuka sosial media, dan bermain game online.

Faktor-faktor tersebut sering dialami siswa sekolah pada saat ingin mengerjakan tugas. Dalam mengerjakan tugas siswa sering memiliki perasaan takut gagal dalam mengerjakan tugasnya. Siswa sering merasa tidak yakin dengan tugas yang sudah dikerjakannya, apakah jawabannya sudah benar dan akan mendapat nilai yang baik. Hal tersebut yang akhirnya membuat siswa berpikir mengerjakannya nanti saja disekolah dan mencontek tugas teman yang sudah selesai. Padahal belum tentu jawaban dari temannya itu benar. Perilaku prokrastinasi akademik bukanlah hal yang sepele, karena apabila hal itu dibiarkan begitu saja maka akan berdampak pada nilai siswa tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dalam melaksanakan penelitian, pasti ada sebuah permasalahan yang membutuhkan solusi. Maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini, maka penulis dapat merangkaikan rumusan masalah sebagai berikut

1. Apakah kecanduan smartphone berpengaruh signifikan terhadap prokrastinasi akademik siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pamekasan?
2. Seberapa besar pengaruh kecanduan smartphone terhadap prokrastinasi akademik pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pamekasan?

C. Tujuan Masalah

Dalam setiap melakukan penelitian tentunya mempunyai tujuan yang jelas, sehingga apa yang dicapai nantinya bisa menjadi tambahan ilmu bagi yang terkait dalam tujuan penelitian ada penelitian yang harus di capai di antaranya:

1. Untuk mengetahui apakah kecanduan smartphone berpengaruh signifikan terhadap prokrastinasi akademik siswa SMP Negeri 2 Pamekasan.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kecanduan smartphone terhadap prokrastinasi akademik siswa SMP Negeri 2 Pamekasan.

D. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan dasar atau postulat tentang suatu hal berkenaan dengan masalah penelitian yang kebenarannya sudah diterima oleh peneliti.⁶ Asumsi-asumsi yang dirumuskan dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh kecanduan smartphone terhadap prokrastinasi akademik siswa di SMP Negeri 2 Pamekasan” adalah prokrastinasi akademik siswa dipengaruhi oleh kecanduan smartphone.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁷

Adapun rumusan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

⁶Tim IAIN Madura, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Pamekasan: Institut Agama Islam Negeri Madura, 2020), hlm.18

⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm.99

Ha: ada pengaruh kecanduan smartphone terhadap prokrastinasi akademik siswa di SMP Negeri 2 Pamekasan.

Ho: tidak ada pengaruh kecanduan smartphone terhadap prokrastinasi siswa di SMP Negeri 2 Pamekasan.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Teoritis

Untuk mengembangkan teori-teori yang berhubungan dengan pengaruh kecanduan smartphone terhadap prokrastinasi akademik siswa.

2. Praktis

a. Bagi sekolah tempat penelitian, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam membuat peraturan sekolah.

b. Menjadi referensi bagi guru BK untuk mengoptimalkan pelayanan bimbingan dan konseling khusus dalam bidang pribadi dan belajar.

c. Bagi siswa, yaitu memahami pengaruh positif dan negative smartphone terhadap belajar dan psikologi siswa.

d. Bagi mahasiswa, menjadi salah satu bahan rujukan untuk penelitian yang berkaitan dimasa mendatang.

e. Bagi peneliti sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Strata Satu (S1) di IAIN Madura, serta untuk menambah wawasan peneliti.

G. Rang Lingkup Penelitian

Adapun yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah pengaruh kecanduan smartphone terhadap prokrastinasi akademik siswa di SMP Negeri 2 Pamekasan yaitu untuk mempermudah peneliti dalam membahas penelitian ini dan peneliti perlu membuat batasan ruang lingkup materi, ruang lingkup subjek, ruang lingkup lokasi dan ruang lingkup waktu.

H. Definisi Istilah

Dengan adanya definisi istilah ini diharapkan untuk bisa menghindari perbedaan persepsi antar pembaca dan peneliti, maka peneliti menegaskan definisi dari beberapa istilah yang berkenaan dengan penelitian ini. Adapun istilah-istilah yang perlu di pahami sebagai berikut:

1. Pengaruh

Merupakan daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk kepercayaan dan perbuatan seseorang.

2. Smartphone

Adalah telepon genggam yang memiliki system operasi untuk masyarakat luas, fungsinya tidak hanya untuk SMS dan telepon saja tetapi pengguna dapat bebas menambahkan aplikasi, menambah fungsi-fungsi atau mengubah sesuai keinginan pengguna.

3. Prokrastinasi Akademik

Adalah jenis penundaan yang dilakukan pada jenis tugas formal yang berkaitan dengan tugas akademik misalnya tugas sekolah atau tugas kursus.

4. Siswa

Adalah orang yang di didik, diberikan pelajaran, diberi bimbingan oleh guru dan diberi ilmu oleh guru.

I. Kajian Penelitian Terdahulu

Tujuan kajian penelitian terdahulu adalah untuk memberikan kerangka kajian empiris dari kerangka kajian-kajian teoritis bagi permasalahan sebagai dasar untuk mengadakan pendekatan terhadap masalah yang dihadapi, serta dipergunakan sebagai pedoman dalam pemecahan masalah. Dalam penelitian ini, peneliti memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang menyangkut Kecanduan Smartphone terhadap Prokrastinasi Akademik yang telah diteliti oleh beberapa peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Fitrih Muflihah dan Afifatus Sholihah (2019) berjudul “Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Prokrastinasi Akademik” Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hubungan antara kecanduan *gadget* dengan prokrastinasi akademik pada siswa 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 akademik. Data dianalisis dengan menggunakan korelasi *product moment pearson*. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *gadget* dengan prokrastinasi akademik dibuktikan dari r_{xy} sebesar 0,715 pada taraf 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.⁸

2. Siti Rahmah Puji Astuti (2020) berjudul “Kontribusi *Self Control* dan Kecanduan Game Online terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas XI di SMK ISFI Banjarmasin” Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kontribusi antara *self control* dan kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik siswa kelas XI di SMK ISFI Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kontribusi. Alat pengumpulan data menggunakan angket dan teknik penarikan sampel dengan cara sampel jenuh yaitu semua populasi dijadikan sampel. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif, dan regresi linier berganda. Hasil dari penelitian yang dilakukan di SMK ISFI Banjarmasin, siswa kelas XI memiliki *self control* dalam kategori rendah, sedangkan pada kecanduan *game online* dalam kategori sedang, dan pada prokrastinasi akademik dalam kategori sedang. Hasil penelitian diperoleh $\text{sig } 0,000 < 0,05$ dan nilai $F_{\text{hitung}} 26,939 > F_{\text{tabel}} 3,08$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi secara simultan atau bersama antara variabel *self control* dan kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik.⁹
3. Abdullah Syifa (2020) berjudul “Intensitas Penggunaan *Smartphone*, Prokrastinasi Akademik, dan Perilaku *Phubbing* Mahasiswa” Penelitian ini

⁸Fithri Muflihah, Afifatus Sholihah, *Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Prokrastinasi Akademik, Jurnal: Triadik*, Vol. 18, No.1

⁹Siti Rahmah Puji Astuti, *Kontribusi Self Control dan Kecanduan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas XI di SMK ISFI Banjarmasin, Jurnal: Pelayanan Bimbingan dan Konseling*, Vol. 3, No. 1

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* di kalangan 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.¹⁰

4. Irfan Fauzi Rachmat, Sofia Hartati dan Erdawati (2021) berjudul “Pengaruh Kecanduan Gawai terhadap Disregulasi Emosi Anak Usia Dini” penelitian ini

¹⁰Abdullah Syifa, *Intensitas Penggunaan Smartphone, Prokrastinasi Akademik, dan Perilaku Phubbing Mahasiswa*, *Jurnal: Bimbingan dan Konseling*, Vol. 10, No. 1, hlm. 83-96

bertujuan untuk membuktikan besar pengaruh kecanduan smartphone anak usia dini terhadap disregulasi emosi. Subjek penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak berusia 4-6 tahun. Data primer diambil melalui penyebaran angket kuesioner kepada orang tua anak melalui angket googlr form. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif korelasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa disregulasi emosi anak dipengaruhi oleh tingkat penggunaan smartphone anak usia dini. Penelitian ini berimplikasi pada pemahaman orang tua terhadap perilaku anak dalam menggunakan smartphone. Harapannya adalah orang tua tidak menganggap sepele terhadap penggunaan smartphone anak, agar disreulasi emosi anak dapat menjadi lebih positif.¹¹

Dari deskripsi diatas ada beberapa persamaan dan perbedaan yaitu: pada penelitian Fitrih Muflihah dan Afifatul Sholihah berfokus pada hubungan kecanduan gadget dengan prokrastinasi akademiknya, persamaan pada metode penelitian yaitu kuantitatif dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Pada penelitian Siti Rahmah Puji Astuti berfokus pada kecanduan game online, persamaan pada metode kuantitatif dan menggunakan sampel jenuh. Pada penelitian Abdullah Syifa menggunakan *accidental sampling* dan menggunakan uji statistic *multivariate analysis of variance*. Pada penelitian Irfan Fauzi Rachmat, Sofia Hartati dan Erdawati subjek penelitiannya adalah orang tua yang memiliki anak usia 4-6 tahun, persamaan pada data primer menggunakan angket kuesioner.

¹¹Irfan Fauzi Rachmat, Sofia Hartati, Erdawati, *Pengaruh Kecanduan Gawai Terhadap Disregulasi Emosi Anak Usia Dini*, *Jurnal: Jendela Bunda*, Vol. 8, No. 2

Dari perbandingan diatas, maka peneliti dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Kecanduan Smartphone terhadap Prokrastinasi Akdemik Siswa di SMP Negeri 2 Pamekasan” menyimpulkan bahwa penelitian tersebut masih belum diteliti.