

**Korelasi antara Kecanduan *Smartphone* dengan Prokrastinasi
Akademik pada Mahasiswa**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi
pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



Oleh :

Ahmad Abdur Rohim

115120301111017

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

MALANG

2017

**Korelasi antara Kecanduan *Smartphone* dengan Prokrastinasi
Akademik pada Mahasiswa**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi
pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



Oleh :

Ahmad Abdur Rohim

115120301111017

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

MALANG

2017

LEMBAR PENGESAHAN

**Korelasi antara Kecanduan Smartphone dengan Prokrastinasi Akademik
pada Mahasiswa**

SKRIPSI

Disusun Oleh:

Ahmad Abdur Rohim
NIM. 115120301111017

Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana
pada tanggal 20 Juli 2017

Tim Penguji:

Ketua Majelis Sidang Penguji

Cleoputri Al Yusainy, P.hD
NIK. 197608232008122002

Sekretaris Sidang Penguji

Ratri Nurwanti, S.Psi., M.Psi.
NIK. 2013048712142001

Ketua Penguji

Ilhamuddin, S.Psi., M.A.
NIP. 198407302010121004

Anggota Penguji

Sumi Lestari, S.Psi., M.Si
NIK. 2010088202172001

Malang, 31 Juli 2017
Universitas Brawijaya
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Prof. Dr. Unti Ludigdo, Ak.
NIP. 19690814 199402 1 001

LEMBAR PERSETUJUAN

**Korelasi Kecanduan Smartphone dengan Prokrastinasi Akademik
pada Mahasiswa**

SKRIPSI

Disusun Oleh :

Ahmad Abdur Rohim

115120301111017

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

Dosen Pembimbing I



Cleoputri Al Yusainy, S.Psi., M.Psi., Ph.D.
NIK. 197608232008122002

Dosen Pembimbing II



Ratri Nurwanti, S.Psi., M.Psi.
NIK. 2013048712142001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Psikologi



Cleoputri Al Yusainy, S.Psi., M.Psi., Ph.D.
NIK. 197608232008122002

HALAMAN PERNYATAAN

Nama : Ahmad Abdur Rohim

NIM : 115120301111017

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Korelasi Kecanduan Smartphone dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa”** adalah benar-benar merupakan karya saya sendiri. Adapun hal-hal yang bukan merupakan karya saya sendiri telah diberi tanda kutipan dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini di buat dengan sebenar-benarnya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya berupa menerima sanksi.

Malang, Agustus 2017

Yang membuat pernyataan,



Ahmad Abdur Rohim

NIM. 115120301111017

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkah dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Korelasi Kecanduan Smartphone dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa”.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir skripsi ini jauh dari sempurna dan tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ini menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ketua Program Studi Psikologi serta Dosen Pembimbing Skripsi Ibu Cleoputri Al Yusainy, Ph.D, yang selalu sabar dalam membimbing, memberikan arahan, masukan, saran, dan motivasi kepada penulis selama pengerjaan skripsi ini dari awal hingga akhir.
2. Ibu Ratri Nurwanti, S.Psi., M.Psi., yang juga telah sabar dalam membimbing, memberikan arahan, masukan serta saran kepada penulis.
3. Dosen Penguji, Bapak Ilhamuddin S.Psi., M.A, dan Ibu Sumi Lestari S.Psi., M.Si., atas masukan, kritik dan sarannya untuk menyempurnakan hasil laporan penelitian skripsi penulis.
4. Orang tua yang selalu memberikan kasih sayang dan dukungan kepada penulis, Bapak dr. Moch Isnaini yang selalu memberikan

dukungan, baik secara moral maupun materiil, dan untuk Ibu Maslahah S.Pd tercinta yang selalu mengingatkan agar penulis segera menyelesaikan skripsi dan serta sabar dalam memnanti hasil skripsi penulis. Terima kasih, selama ini doa dan ridho orang tua yang selalu mengiringi langkah penulis.

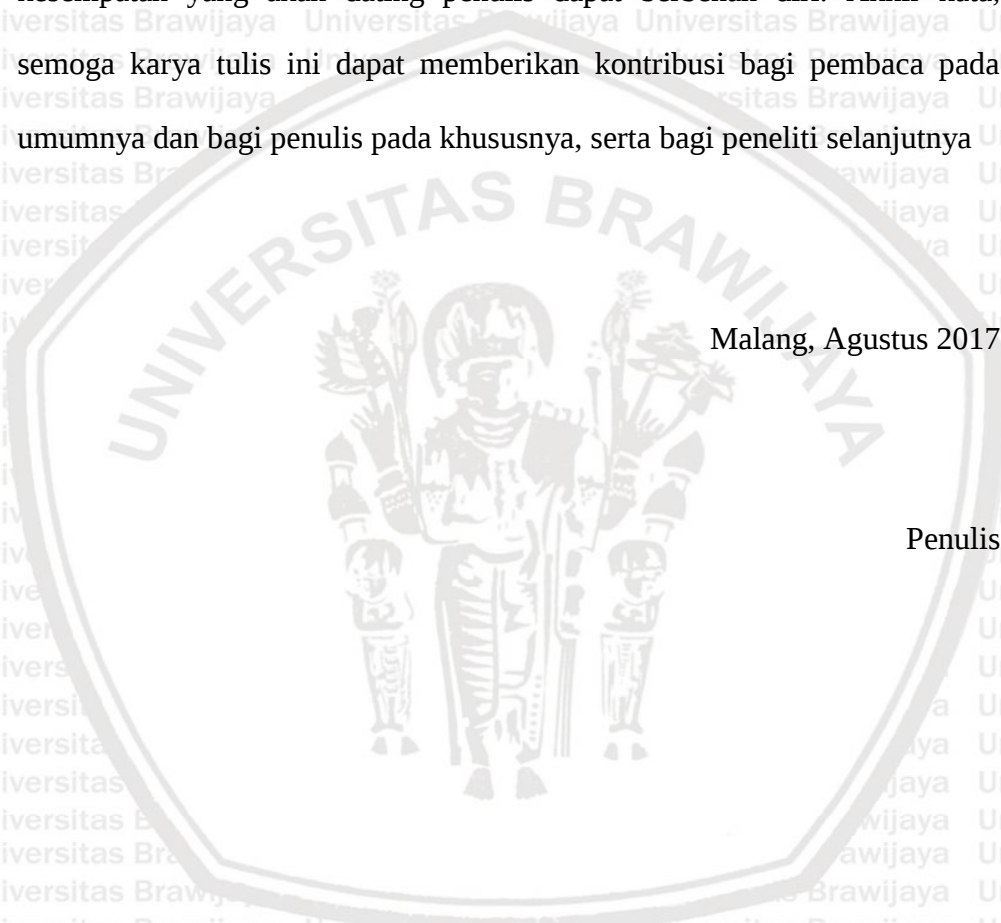
5. Bapak Nurcholis, Ibu Hidayatun Nikmah, yang telah menyediakan tempat tinggal dan menjaga penulis selama bertahun-tahun.
6. Saudara kandung penulis, adil Agil Abdur Rohim S.Pd, dan Ilham Abdur Rohim yang juga selalu memberikan dukungan kepada penulis.
7. Mas Abram Kurniawan, S.Psi., yang bersedia memberikan waktunya untuk berdiskusi, membantu, serta membimbing dan mengarahkan penulis dalam pengerjaan skripsi.
8. Pendamping setia penulis, Rizki Ika Yuana S.Psi., yang selalu memberikan dukungan dan bantuan terkait dengan pengerjaan skripsi ini
9. Sahabat penulis, Arya Adinugrah S.Psi., Muhammad Nafi, Chicha Kirana S.Psi, Haris Satria, Chartika Cherro, Hakam, dan Hermawan yang sama-sama membagi semangat berjuang untuk meraih kelulusan

10. Serta seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini baik secara langsung dan tidak langsung.

Penulis Menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan penelitian/tugas akhir ini. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan agar di kesempatan yang akan datang penulis dapat berbenah diri. Akhir kata, semoga karya tulis ini dapat memberikan kontribusi bagi pembaca pada umumnya dan bagi penulis pada khususnya, serta bagi peneliti selanjutnya

Malang, Agustus 2017

Penulis



Korelasi antara Kecanduan *Smartphone* dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa

Ahmad Abdur Rohim

(115120301111017)

ahmadabdurrahim@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini untuk mengetahui adanya hubungan kecanduan *smartphone* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Subjek penelitian ini berjumlah 61 pria dan 40 wanita yang merupakan mahasiswa pengguna *smartphone* dan berdomisili di area Surabaya dan Malang. Penentuan sampel dipilih dengan menggunakan teknik *accidental sampling*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala yang diadaptasi dari skala *smartphone addiction scale* dan skala prokrastinasi akademik. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan *Pearson's Correlation Product Moment*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *smartphone* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa, dimana arah hubungan antara kedua variabel adalah positif.

Kata Kunci: kecanduan *smartphone*, prokrastinasi akademik.

Correlation Between Smartphone Addiction and Academic Procrastination among College Students

Ahmad Abdur Rohim

115120301111017

ahmadabdurrahim@gmail.com

ABSTRACT

This study was designed to determine the correlation between smartphone addiction and academic procrastination among college students. Participant consisted of 61 men and 40 women college students who used smartphone regularly, and live around Surabaya and Malang areas. Samples were choosen by accidental sampling technique. Smartphone Addiction Scale and Academic Procrastination Scale were used to measure smartphone addiction and academic procrastination variables. Pearson's Correlation Product Moments was used to analyze the data. The result of this study found a significant positive correlation between smartphone addiction and academic procrastination; the higher level of smartphone addiction, will also make level of academic procrastination higher.

Keywords: *smartphone sddiction, academic procrastination.*

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Persetujuan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	viii
Abstract	ix
Daftar Isi	x
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
Latar Belakang	1
Rumusan Masalah	6
Tujuan	6
Manfaat Penelitian.....	6
Studi Penelitian Terdahulu.....	6
Kekhasan Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
Prokrastinasi Akademik.....	11
Definisi.....	11
Faktor Penyebab.....	11
Aspek Prokrastinasi.....	12
Kecanduan.....	14
Kecanduan Smartphone.....	17
Hubungan antara Kecanduan Smartphone dengan Prokrastinasi...	19
Kerangka Pemikiran.....	21
Hipotesis.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	
Desain Penelitian.....	23
Identifikasi Variabel Penelitian.....	23

Definisi Operasional.....	23
Prokrastinasi Akademik.....	23
Kecanduan Smartphone.....	24
Populasi dan Sampel.....	24
Teknik Sampling.....	25
Jenis Data.....	25
Instrumen Penelitian.....	26
Skala Prokrastinasi Akademik.....	27
Skala Kecanduan Smartphone.....	28
Validitas.....	28
Daya Deskriminasi Item.....	29
Reliabilitas.....	29
Analisis Data.....	33
Uji Asumsi.....	33
Uji Hipotesis.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
Gambaran Subjek Penelitian.....	34
Deskripsi Data.....	36
Hasil Uji Normalitas.....	39
Hasil Uji Linieritas.....	40
Pembahasan.....	41
Keterbatasan Penelitian.....	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
Kesimpulan.....	44
Saran.....	44
Saran Metodologis.....	44
Saran Praktis.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN.....	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	22
Gambar 2	34
Gambar 3	35



DAFTAR TABEL

Tabel 1	27
Tabel 2	28
Tabel 3	30
Tabel 4	32
Tabel 5	32
Tabel 6	33
Tabel 7	36
Tabel 8	37
Tabel 9	37
Tabel 10	38
Tabel 11	38
Tabel 12	38
Tabel 13	39



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap Orang pasti memiliki peran dalam kehidupan (Khufon, 2014). Dalam hal ini, salah satunya adalah di lingkungan perguruan tinggi.

Perguruan tinggi merupakan institusi yang memiliki peran dan posisi strategis untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas (Dalimunthe, 2010). Salah satu elemen yang ada dalam perguruan tinggi adalah mahasiswa (Nugraha, 2014). Mahasiswa adalah orang yang belajar diperguruan tinggi, baik di universitas, institut atau akademi (Widyastuti, 2012).

Memiliki gelar sebagai mahasiswa merupakan suatu kebanggaan sekaligus tantangan, karena ekspektasi dan tanggung jawab oleh mahasiswa begitu besar (Nugraha, 2014). Akan tetapi, dari sekian banyak mahasiswa, tidak semua sadar mengenai fungsi dan peran sebagai seorang mahasiswa, mengenai peran dan fungsi sebagai mahasiswa, sehingga akhirnya mengalami disorientasi dan disfungsi (Hardianto, 2014). Solihah (2015) menyebutkan bahwa salah satu fenomena yang kerap terjadi di kalangan mahasiswa adalah prokrastinasi akademik.

Prokrastinasi berasal dari bahasa Latin *procrastinare*, dari kata *pro* yang artinya maju, kedepan, bergerak maju, dan *crastinus* yang berarti besok, sehingga prokrastinasi dapat diartikan sebagai menunda hingga hari esok, atau lebih suka melakukan pekerjaannya besok (Amini, 2010).

Sementara itu, Solomon dan Rothbulm (1984) menjelaskan bahwa prokrastinasi akademik merupakan kecenderungan untuk selalu menunda pengerjaan tugas akademik dan mengalami kecemasan yang mengganggu terkait prokrastinasi.

Ursia dkk (2013) dalam studinya yang melibatkan 200 mahasiswa di Universitas Surabaya, menunjukkan bahwa 54% diantaranya melakukan prokrastinasi. Marliati (2013), menyebutkan bahwa sebanyak 68% mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Bandung mengalami prokrastinasi. Sementara itu, Solihah (2015) juga menyebutkan dalam studinya yang melibatkan 275 mahasiswa di salah satu universitas Di Surabaya bahwa terdapat 62% mahasiswa yang melakukan prokrastinasi.

Prokrastinasi akademik yang dilakukan oleh sebagian mahasiswa mempunyai berbagai macam dampak, akan tetapi sebagian besar dampak dari perilaku prokrastinasi akademik merupakan dampak yang merugikan bagi mahasiswa (Mulyono, 2012). Beberapa dampak negatif prokrastinasi di bidang akademik, adalah penurunan nilai dan kesulitan dalam menghadapi tugas-tugas akademik (Kubey, 2001; Tjundjing, 2006).

Fauziah (2016) menjelaskan secara umum bahwa terdapat dua faktor penyebab terjadinya prokrastinasi akademik, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor Internal meliputi kondisi psikis pada diri prokrastinator, sedangkan faktor eksternal lebih mengarah pada lingkungan sekitar prokrastinator (Fauziah, 2016). Lingkungan sekitar yang dimaksud disini, dapat berupa lingkungan sosial tempat dimana individu tersebut hidup, seperti lingkungan yang acuh tak acuh.

Erdogan dkk (2013) juga menambahkan terdapat beberapa variabel yang dapat menjadi faktor terjadinya prokrastinasi, diantaranya *stress*, depresi, perfeksionis, *big five personality traits*, permasalahan penggunaan internet, dan kecanduan *smartphone*. Para mahasiswa yang telah kecanduan *smartphone*, lebih menggunakan waktu mereka menggunakan *smartphone* daripada menggunakannya untuk mengerjakan tugas dan belajar (Erdogan dkk, 2013). Disisi lain, Ferrari (dalam Fikri, 2012) mengemukakan bahwa terdapat empat aspek yang terdapat dalam prokrastinasi akademik, yaitu penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan tugas, keterlambatan dalam mengerjakan tugas, kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual, dan melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan. Aspek yang dikemukakan oleh Ferrari ini didukung oleh studi yang dilakukan erdogan, dimana mahasiswa lebih menggunakan waktu yang mereka miliki untuk melakukan aktivitas lain, yang dalam hal ini menggunakan *smartphone*.

Smartphone sendiri merupakan bentuk *upgrade* dari sarana komunikasi sebelumnya yaitu *handphone* atau telepon genggam. Keunggulan *smartphone* dibandingkan dengan media komunikasi sebelumnya, *handphone*, adalah kemampuan *smartphone* untuk dapat ditambah dengan program-program tertentu yang disediakan oleh pengembang software pihak ketiga (*third party*), sehingga memiliki fungsi yang lebih (Zaiyuna, 2014). *Smartphone* memiliki beberapa sistem operasi yang berbeda, diantaranya adalah *android*, *iOS*, *windows phone*, dan lain sebagainya (Andrea, 2012). Sistem Operasi juga dikenal dengan sebutan

platform, yaitu sebuah perangkat lunak yang berfungsi untuk menggerakkan suatu perangkat keras seperti ponsel, *smartphone*, PDA, komputer, tablet, perangkat informasi dan lain sebagainya (Indriyani, 2014)

Jika pada generasi sebelumnya, telepon genggam hanya digunakan sebagai media komunikasi, kemampuan dari *smartphone* membuatnya memiliki fungsi yang lebih, seperti menjadi sarana hiburan maupun edukasi (Gifary & Kurnia, 2015). Fitur *smartphone* yang beragam dan menarik, serta mudah dijangkau, merupakan salah satu alasan *smartphone* memiliki banyak pengguna. RapidValue, salah satu lembaga survey melaporkan bahwa pengguna *smartphone* di seluruh dunia mencapai 2,1 milyar pengguna, dimana Indonesia berada di peringkat pertama di Asia Tenggara dengan jumlah pengguna *smartphone* berjumlah 57,5 juta (Rapidvalue, 2014). Sementara itu, di Indonesia sendiri, kominfo dalam situsnya menjelaskan bahwa berdasarkan survey yang dilakukan emarketer memperkirakan jumlah pengguna aktif *smartphone* pada tahun 2018 akan mencapai lebih dari 100 juta jiwa (Rahmayani, 2015). Maraknya pertumbuhan *smartphone* ini diperkirakan akan makin meningkat beberapa tahun kedepan, sebagaimana yang dilansir majalah Forbes dalam websitenya, forbes.com yang mengatakan bahwa pengguna *smartphone* akan meningkat menjadi 5 milyar pengguna dalam 5 tahun kedepan (Forbes, 2014).

Meningkatnya penggunaan *smartphone* ini dinilai menunjang sarana komunikasi (Zaiyuna, 2014). Perkembangan *smartphone* bukan hanya membawa dampak positif, namun juga membawa efek negatif seiring

berjalannya waktu. Salah satu efek negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan *smartphone* adalah kecanduan *smartphone* (Collin, 2014). Kecanduan *smartphone*, permasalahan penggunaan *smartphone*, ketergantungan *smartphone*, penggunaan *smartphone* kompulsif, penggunaan *smartphone* berlebihan, adalah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan fenomena yang kurang lebih sama, yaitu individu menggunakan *smartphone* mereka dan mengesampingkan area hidup mereka yang lain (Al-Barashdi, Bouazza, & Jabur, 2014). Deborah Brauser (2013) menjelaskan, dalam penelitian yang melibatkan 200 pemuda korea, mengindikasikan bahwa pengguna *smartphone* yang sangat berlebihan mengakibatkan munculnya permasalahan perilaku, antara lain gejala somatis, gangguan perhatian, dan agresivitas dibandingkan dengan mereka yang tidak berlebihan (Brauser, 2013). Sebagai tambahan, PewResearch dalam surveynya menjelaskan bahwa Di Amerika, 89% dari pengguna *smartphone* merupakan mahasiswa, dimana angka ini merupakan angka yang besar bagi peneliti untuk dijadikan landasan dalam penelitian ini (Smith, 2015).

Masalah sosial dan perilaku dalam prokrastinasi akademik dan penggunaan *smartphone* berlebihan merupakan hal yang paling umum di kalangan mahasiswa (Rehman, 2016). Berdasarkan hal tersebut, serta tingginya tingkat prokrastinasi akademik dan penggunaan *smartphone* pada mahasiswa, peneliti tertarik untuk menyeliti hubungan mengenai hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan prokrastinasi akademik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah pada penelitian ini adalah, Apakah terdapat hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat secara Teoritis

Manfaat Teoritis yang didapatkan dari penelitian ini adalah agar dapat memperkaya kajian-kajian mengenai kecanduan *smartphone* dan prokrastinasi akademik.

1.4.2 Manfaat secara Praktik

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah untuk memberikan informasi kepada masyarakat mengenai hubungan kecanduan *smartphone* dengan prokrastinasi akademik, sehingga dapat dilakukan evaluasi kembali terhadap penggunaan *smartphone*.

1.5 Studi Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Bolle Collin pada tahun 2014 yang berjudul *“The Impact of Personal Factor and Type of Usage on Smartphone Addiction Among A Dutch Population”*.

Hasil :

- a. Terdapat dua tipe penggunaan yang dapat mempengaruhi seseorang kecanduan *smartphone*, yaitu tipe penggunaan proses dan tipe penggunaan sosial. Penggunaan proses merupakan determinan terbesar yang dapat secara langsung mempengaruhi seseorang kecanduan *smartphone* mereka, karena penggunaan proses dapat menghadirkan *reward*, yang membuat otak seseorang mengeluarkan dopamin, dimana hal ini membuat seseorang merasa senang. Penggunaan proses meliputi hal seperti berjudi, bermain game, bahkan sosial media. Penggunaan untuk sosial adalah penggunaan *smartphone* untuk berkomunikasi satu sama yang lain. Penggunaan untuk sosial dapat meningkatkan kebiasaan seseorang menggunakan *smartphone*, dimana hal ini akan berakibat pada timbulnya kecanduan.
- b. Terdapat personal faktor yang mempengaruhi seseorang kecanduan *smartphone*, yaitu *emotional intelligence*, *social stress*, dan Regulasi Diri. *Emotional intelligence* memiliki pengaruh yang sedikit, *Social stress* adalah faktor penyebab yang tertinggi dan Regulasi diri mempengaruhi kecanduan, namun bukan kebiasaan.

Penelitian yang dilakukan Robert W Kuby, Michael J. Lavin, dan John R. Barrow pada tahun 2001 yang berjudul “*Internet Use and Collegiate Academic Performance Decrements: Early Finding*”.

Hasil :

- a. Presentase yang signifikan terhadap mahasiswa dalam bidang akademik melaporkan bahwa mereka menggunakan internet hingga larut malam, hal ini yang membuat mereka merasa kelelahan di hari berikutnya dan membuat mereka terkadang tidak mengikuti kelas.

Penelitian yang dilakukan oleh Abram Kurniawan pada tahun 2015 yang berjudul “*Hubungan Antara Academic Stress dengan Smartphone Addiction pada Mahasiswa*”.

Hasil :

- a. Menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang bersifat positif antara *academic stres* dan *smartphone addiction*. Hal ini menjelaskan bahwa jika *academic stres* meningkat, maka *smartphone addiction* juga meningkat.

Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Zulaicha dan Inhasuti Sugiasih pada tahun 2010 yang berjudul “*Hubungan Kecanduan Chatting dengan Prokrastinasi Akademik*”.

Hasil :

- a. Terdapat Hubungan yang positif antara Kecanduan *Chatting* dengan Prokrastinasi Akademik, artinya semakin tinggi kecanduan terhadap *chatting*, semakin tinggi pula prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Sebaliknya, jika semakin rendah kecanduan terhadap *chatting*, maka semakin rendah pula prokrastinasi yang dilakukan oleh mahasiswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Ufuk, Mustafa, Suleyman, Kubra pada tahun 2013 yang berjudul "*Academic Procrastination and Mobile Phone*".

Hasil :

- a. Dalam kecanduan *smartphone*, variabel penggunaan harian *mobile phone* dan gender diketahui sebagai prediktor prokrastinasi akademik pada siswa. Dari tiga variabel yang dilakukan pengkajian lebih lanjut, variabel gender, variabel penggunaan *smartphone* harian, dan kecanduan *smartphone*, variabel kecanduan *smartphone* dan penggunaan *smartphone* harian merupakan variabel yang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prokrastinasi akademik dibandingkan dengan gender.

1.6 Kekhasan Penelitian

Penelitian mengenai kecanduan *smartphone* merupakan penelitian yang jumlahnya masih jarang karena tergolong baru. Jika sebelumnya

terdapat penelitian yang berusaha untuk mencari variabel paling dominan yang menjadi prediktor terjadinya prokrastinasi pada siswa, pada penelitian ini memiliki tujuan untuk mencari hubungan langsung antara kecanduan *smartphone* dengan prokrastinasi pada mahasiswa. Selain itu, penelitian ini adalah penelitian yang masih belum sering diteliti di Indonesia dimana variabel bebas yang digunakan adalah kecanduan *smartphone* dan variabel terikat yang digunakan adalah prokrastinasi akademik.



BAB II

Kajian Pustaka

2.1 Prokrastinasi Akademik

2.1.1 Definisi

Menurut Solomon dan Rothblum (1984) prokrastinasi adalah perilaku tidak perlu untuk menunda tugas hingga terjadi ketidaknyamanan subjektif, yang dapat menyebabkan masalah.

Solomon (1984) juga menambahkan bahwa prokrastinasi di bidang akademik seringkali terjadi pada area akademik seperti tugas mengarang, belajar menghadapi ujian, membaca, kinerja administratif, menghadiri pertemuan, dan kinerja akademik secara keseluruhan.

Berdasarkan beberapa definisi yang telah disampaikan oleh para ahli, prokrastinasi akademik pada penelitian ini lebih merujuk pada penundaan tugas-tugas akademik yang meliputi tugas mengarang, belajar menghadapi ujian,, membaca, kinerja administrasi, menghadiri pertemuan,, dan kinerja akademik secara keseluruhan yang menimbulkan ketidaknyamanan subjektif dan menimbulkan dampak yang buruk.

2.1.2 Faktor Penyebab

Fauziah (2016) mengemukakan bahwa secara umum, terdapat dua faktor penyebab seseorang melakukan prokrastinasi akademik, yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor adalah faktor yang berasal dari diri individu, meliputi fisik dan psikologis. Faktor fisik merupakan keadaan fisik dan kondisi kesehatan individu, dimana seseorang yang mengalami kelelahan akan cenderung melakukan prokrastinasi dibandingkan mereka yang tidak kelelahan (Bruno, 1988). Sedangkan faktor psikologis meliputi kepribadian seseorang dan kontrol diri (Gufron, 2014).

b. Faktor Eksternal

Faktor penyebab perilaku prokrastinasi akademik yang tidak berasal dari dalam diri individu, seperti lingkungan dan pola asuh. Lingkungan yang menunjang terjadinya prokrastinasi akademik adalah lingkungan yang rendah tingkat pengawasannya (Rizvi, 1998).

2.1.3 Aspek Prokrastinasi

Ferrari (1995) mengatakan bahwa sebuah perilaku penundaan, dalam hal ini adalah prokrastinasi, dapat diwujudkan dalam indikator tertentu yang dapat diukur dan diamati. Berikut ini adalah indikator tersebut:

- a. Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi. Seseorang yang melakukan prokrastinasi tahu bahwa tugas yang dihadapinya harus segera diselesaikan dan berguna bagi dirinya, akan tetapi dia menunda-nunda untuk memulai mengerjakannya atau menunda untuk

menyelesaikannya sampai tuntas jika sudah mulai mengerjakan sebelumnya.

- b. Keterlambatan dalam mengerjakan tugas. Orang yang melakukan prokrastinasi memerlukan waktu yang lebih lama daripada waktu yang dibutuhkan pada umumnya dalam mengerjakan suatu tugas.

Prokrastinator menghabiskan banyak waktu yang dimilikinya untuk mempersiapkan diri secara berlebihan, maupun melakukan hal-hal yang tidak dibutuhkan dalam penyelesaian suatu tugas, tanpa memperhitungkan keterbatasan waktu yang dimilikinya.

Kadang-kadang tindakannya tersebut mengakibatkan seseorang tidak berhasil menyelesaikan tugasnya secara memadai. Lambat, dalam arti lambatnya kerja seseorang dalam melakukan suatu tugas dapat menjadi ciri utama dalam prokrastinasi.

- c. Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual.

Prokrastinator mempunyai kesulitan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan sebelumnya.

Prokrastinator sering mengalami keterlambatan dalam memenuhi *deadline* yang telah mereka tentukan sendiri. Seseorang mungkin telah merencanakan untuk memulai mengerjakan tugas pada waktu yang mereka tentukan sendiri, akan tetapi ketika saatnya tiba dia tidak juga melakukannya sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

- d. Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan. Seorang procrastinator

dengan sengaja tidak segera melakukan tugasnya, akan tetapi menggunakan waktu yang mereka miliki untuk melakukan aktivitas lain yang dipandang lebih menyenangkan dan mendapatkan hiburan seperti membaca, nonton, ngobrol, jalanjalan, mendengarkan musik, dan sebagainya, sehingga menyita waktu yang harusnya digunakan untuk mengerjakan tugas yang harus diselesaikan.

2.2 Kecanduan

2.2.1 Kecanduan

.Menurut Hovart (1989) kecanduan merupakan sebuah aktivitas atau substansi yang dilakukan secara terus menerus, dan akan melakukan hal tersebut meskipun ada harga yang harus dibayar atau memiliki konsekuensi yang negatif. Hovart (1989) juga menambahkan bahwa bentuk kecanduan dapat bermacam-macam, yaitu seperti kecanduan untuk berjudi, kecanduan untuk berbelanja, beberapa aktivitas seksual, dan sebagainya.

2.2.2 Jenis-Jenis Kecanduan

Lance dan Lodes dalam bukunya yang berjudul “*heart of addiction*” (2012) mengemukakan bahwa kecanduan memiliki dua jenis, yaitu:

a. *Physical Addiction*

Yaitu kecanduan yang berhubungan dengan alkohol dan kokain.

b. *Non-Physical Addiction*

Yaitu jenis kecanduan yang tidak melibatkan kedua hal diatas (alkohol dan kokain).

Behavioral Addiction

American Psychological Association (APA) menjelaskan bahwa kecanduan internet dan *smartphone* berbeda dengan kecanduan alkohol dan narkoba (Collin, 2014). Kecanduan narkoba bukanlah merupakan kecanduan secara perilaku, melainkan lebih ke ketergantungan terhadap zat-zat tertentu.

Behavioral Addiction didefinisikan sebagai sebuah gangguan dimana perilaku dilakukan untuk mendapatkan kesenangan dan merasa cemas atau tertekan ketika pelaku:

- a. Gagal untuk mengontrol perilaku tersebut;
- b. Tetap melakukan kebiasaan tersebut meskipun memiliki konsekuensi yang buruk.

Dalam setiap perilaku kecanduan, dopamine dan endorfin dilepaskan, hal ini yang bertanggungjawab dalam memberikan kenikmatan atau perasaan senang kepada pelakunya (Everett & Robin, 2005). Bahkan ketika kebiasaan tersebut tidak memberikan hadiah apapun, peran endorfin dan dopamin tetap memberikan rasa senang kepada pelakunya, hal inilah yang membuat beberapa orang kecanduan berjudi sebagai contohnya.

Gejala kecanduan secara perilaku serupa dengan jenis kecanduan yang lain (Collin, 2014). Berikut ini adalah kriteria kecanduan secara umum berdasarkan DSM-IV-TR (APA, 2001).

- a. Kebutuhan akan meningkat dari waktu ke waktu
- b. Ketika substansi atau perilaku tidak dapat dilakukan merasa cemas atau tidak menyenangkan
- c. Perilaku tidak dapat lagi untuk dikontrol

2.2.3 Komponen Kecanduan

Berdasarkan komponen umum kecanduan Brown (1993), Griffiths dkk (2014), menambahkan beberapa komponen untuk kecanduan olahraga, seks, judi, bermain game, dan internet. Berikut ini adalah komponen tersebut:

a. *Salience*

Terjadi ketika aktivitas yang dimaksud menjadi aktivitas paling penting dalam hidup seseorang, dan mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku orang tersebut.

b. *Mood Modification*

Hal ini merujuk kepada aktivitas yang dimaksud dapat digunakan sebagai salah satu strategi coping

c. *Tolerance*

Pemenuhan kebutuhan terhadap aktivitas kecanduan mengalami peningkatan dari waktu ke waktu

d. *Withdrawal Symtoms*

Terdapat perasaan tidak menyenangkan ketika tidak dapat melakukan aktivitas kecanduan tersebut

e. *Conflict*

Hal ini merujuk kepada lingkungan sekitar pelaku (konflik interpersonal), konflik terhadap aktivitas lainnya, dan konflik terhadap dirinya sendiri mengenai perilaku kecanduannya.

f. *Relapse*

Merupakan kecenderungan mengulangi pola sebelumnya. Suatu kegiatan yang sudah tidak dilakukan lagi, akan kembali setelah suatu saat.

2.2.4 Kecanduan Menggunakan *Smartphone*

Kecanduan *smartphone* sering dihubungkan dengan kecanduan internet, karena memiliki karakteristik yang sama (Kwon, Kim, Choi, Gu, Hahn & Min, 2013). Bentuk umum kecanduan internet dapat dibagi kedalam kecanduan game, chat, pornografi, tetapi kecanduan *smartphone* dapat melahirkan sebuah kategori baru seperti kecanduan aplikasi (Kim, 2013).

Kwon dalam jurnalnya yang berjudul “The *Smartphone* Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents” (Kwon, Kim, Choi, Gu Hahn & Min, 2013) menyebutkan bahwa terdapat enam aspek yang berhubungan dengan kecanduan *smartphone*, yaitu:

a. *Daily life Disturbance*

Hal yang dimaksud oleh daily life disturbance adalah gangguan dalam kehidupan sehari-hari, seperti terlewatnya rencana-rencana harian, sulit konsentrasi mengalami pusing, sakit punggung, pandangan kabur, dan gangguan tidur.

b. *Positive Anticipation*

Menjelaskan bahwa terdapat kenyamanan ketika menggunakan *smartphone*. *Smartphone* bukan hanya lagi disebut sebagai perangkat, game konsol, dan PDA, namun juga disebut sebagai teman, karena memberikan kesenangan pada penggunaanya serta menghilangkan rasa lelah dan cemas, membuat penggunaanya merasa aman.

c. *Withdrawal*

Withdrawal melibatkan rasa tidak sabar, jengkel, dan tidak toleransi ketika tidak ada *smartphone*. Membuat pikiran memikirkan *smartphone* bahkan ketika tidak menggunakan *smartphone*.

d. *Cyberspace-Oriented Relationship*

Memiliki orientasi pada pertemanan yang terjadi pada dunia maya, dibandingkan dengan teman di dunia nyata. Merasa kehilangan ketika tidak dapat menggunakan *smartphone* dan secara konsisten selalu mengecek *smartphone*.

e. *Overuse*

Melibatkan penggunaan *smartphone* yang berlebihan akibat gagalnya kontrol, lebih merujuk mencari sesuatu yg tidak diketahui melalui *smartphone* daripada bertanya, selalu merasa penting untuk mengecek *smartphone* setiap saat, bahkan setelah melakukan pengecekan.

f. *Tolerance*

Mencoba untuk mengontrol penggunaan *smartphone*, namun selalu gagal.

2.3 Hubungan Antara Kecanduan Smartphone dengan Prokrastinasi

Akademik

Prokrastinasi adalah perilaku tidak perlu untuk menunda tugas hingga terjadi ketidaknyamanan subjektif, yang dapat menyebabkan masalah (Solomon dkk, 1984). Prokrastinasi akademik seseorang, disebabkan oleh beberapa faktor, baik faktor eksternal maupun faktor internal. Faktor eksternal meliputi lingkungan, dan faktor internal berasal dari dalam individu itu sendiri.

Di sisi lain, kecanduan, merupakan sebuah aktivitas atau substansi yang dilakukan secara terus menerus, dan akan melakukan hal tersebut meskipun ada harga yang harus dibayar atau memiliki konsekuensi yang negatif (Hovart, 1989). Kecanduan teknologi, termasuk kecanduan *smartphone*, merupakan penyebab dari banyak penyimpangan psikologis dan masalah sosial pada masyarakat, khususnya pada pelajar (Rehman, 2016).

Studi lain yang dilakukan oleh Kandemir (2014), menemukan model hubungan antara prokrastinasi dan kecanduan. dalam studinya yang mempelajari mengenai prokrastinasi akademik, ditemukan model bahwa prokrastinasi dapat disebabkan oleh kecanduan internet, stress akademik, serta motivasi.

Model tersebut menjelaskan bahwa prokrastinasi dipengaruhi oleh tiga anteseden, yaitu stress, internet dan motivasi. Faktor pertama adalah stress, yang menyebabkan seseorang melakukan coping. Dalam melakukan coping, seseorang memiliki empat pilihan yaitu *coping with stress avoidance emotional-operational (csaeo)*, *coping with stress avoidance biochemical (csabc)*, melampiaskannya pada internet, berimbas pada motivasi, atau langsung kepada prokrastinasi. Stress yang mempengaruhi motivasi, juga akan memberikan efek negatif jika motivasi seseorang disalurkan kepada prokrastinasi akademik, bukan melalui *motivation challenge*, *motivation information use*, atau *motivation exploration*. Hal yang terakhir adalah media internet sebagai coping terhadap stress. Pada kasus ini, internet merupakan faktor paling dominan yang menyebabkan seseorang melakukan perilaku prokrastinasi, dimana ketika seseorang menggunakan internet, akan menyebabkan *internet addiction desire online*, *internet addiction negatively in social relationship*, dan *internet addiction loss of control*, yang pada akhirnya mengakibatkan prokrastinasi akademik.

Sebenarnya terdapat kemungkinan mereka yang menggunakan internet tidak mempengaruhi prokrastinasi, namun hanya jika internet mengarah pada

motivasi, yang akhirnya berakhir pada motivasi yang bersifat positif, bukan kepada prokrastinasi akademik.

Literatur kecanduan pada penggunaan internet, digunakan pada bagian ini karena perilaku kecanduan pada *smartphone*, merupakan perilaku kecanduan yang hampir sama dengan kecanduan internet karena *smartphone* dan internet memiliki fitur yang serupa (Kwon, Kim, Choi, Gu, Hahn & Min, 2013; Kim, 2006).

Berdasarkan Studi yang dilakukan sebelumnya tersebut, peneliti berasumsi bahwa kecanduan *smartphone* memiliki hubungan dengan prokrastinasi akademik.

2.4 Kerangka Pemikiran

Dalam kehidupan sehari-hari, *smartphone* merupakan sebuah sarana yang digunakan oleh mahasiswa untuk bermacam-macam aktivitas. Kebiasaan menggunakan *smartphone*, berpotensi untuk menjadikannya sebagai kecanduan *smartphone* (Collin, 2014). Ketika kebiasaan menggunakan *smartphone* sudah menjadi kecanduan, maka salah satu efek yang akan ditimbulkan oleh hal tersebut adalah munculnya prokrastinasi akademik (Erdogan, 2013).

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui hubungan linier kecanduan *smartphone* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Berdasarkan asumsi diatas, kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat dalam bagan berikut:



Gambar 1

Kerangka konseptual hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan prokrastinasi akademik

2.5 Hipotesis

2.5.1 Hipotesis alternatif (H_a)

Terdapat hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa.

2.5.2 Hipotesis null (H_o)

Tidak terdapat hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan penelitian korelasional untuk mengetahui hubungan kecanduan *smartphone* sebagai variabel bebas (X) terhadap prokrastinasi akademik sebagai variabel terikat (Y).

3.2 Identifikasi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan antara lain :

- a. Variabel Bebas (X) : Kecanduan *Smartphone*
- b. Variabel Terikat (Y) : Prokrastinasi Akademik

3.3 Definisi Operasional

a. Prokrastinasi akademik

Adalah suatu perilaku yang khusus terjadi di dalam konteks tugas-tugas akademik dimana pelakunya melakukan penundaan baik untuk memulai maupun untuk menyelesaikan tugas, yang dilakukan dengan sengaja dan berulang-ulang, dengan melakukan aktivitas lain yang tidak mendukung dalam proses penyelesaian tugas akademis yang pada akhirnya dapat menimbulkan keadaan emosional yang tidak menyenangkan bagi pelakunya (Fikri, 2012). Pengukuran perilaku prokrastinasi akademik menggunakan acuan pada aspek Prokrastinasi akademik yang dikemukakan oleh Ferrari (dalam

Fikri, 2012) yang meliputi: penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan tugas, kelambatan dalam mengerjakan tugas, kesenjangan waktu antara rencana dan kerja aktual, dan kecenderungan melakukan aktivitas lain yang bersifat hiburan.

b. Kecanduan *Smartphone*

Adalah suatu perilaku keterikatan atau ketergantungan terhadap *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti menarik diri dan kesulitan dalam melakukan performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang (Kurniawan, 2015). Pengukuran perilaku kecanduan *smartphone* menggunakan acuan pada aspek kecanduan *smartphone* yang dikemukakan oleh Kwon (2013) yang meliputi *daily life disturbance, positive anticipation, withdrawal, cyberspace oriented, overuse*, dan *tolerance*.

3.4 Populasi dan Sampel

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa yang menggunakan *smartphone*, baik menggunakan perangkat android, windows phone, maupun iOS.

Sampel dari penelitian ini adalah sebagian dari mahasiswa yang menggunakan *smartphone*. Karakteristik sampel dari penelitian ini diharuskan berstatus sebagai mahasiswa S1, berusia 18-26 tahun, dan setiap hari menggunakan *smartphone*.

Jumlah total populasi yang begitu banyak, membuat jumlah pasti populasi tidak diketahui, hal ini menyebabkan penentuan sampel

menggunakan perangkat lunak *G-Power* dan menghasilkan jumlah minimum sampel berjumlah 82 sampel untuk mendapatkan *effect size* 0,3 (medium), α error probability 0,05; power 0,8; dan dengan menggunakan hipotesis *two tail*. Jumlah sampel yang akan diambil dalam penelitian ini berjumlah 100 orang dengan asumsi sudah memenuhi kriteria minimal yang berjumlah 82 orang.

3.5 Teknik Sampling

Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *accidental sampling* yaitu sampel yang diperoleh dengan cara siapa saja yang dijumpai di lokasi penelitian dan memenuhi syarat untuk dijadikan responden penelitian. Menurut Sugiyono (2012) bahwa sampling aksidental adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui cocok sebagai sumber data.

3.6 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian merupakan jenis data primer, karena data diperoleh dengan menggunakan skala kecanduan *smartphone* dan skala prokrastinasi akademik. Pilihan jawaban telah disediakan dan dapat dipilih oleh subjek sehingga diharapkan jawaban tersebut merepresentasikan keadaan yang sebenarnya.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian atau alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala model likert yang sudah dimodifikasi. Respon jawaban yang digunakan dalam penelitian ini berupa setuju (S), sangat setuju (SS), netral (N), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Serangkaian pernyataan yang terdapat dalam skala dinyatakan dalam dua bentuk pernyataan, yaitu pernyataan positif (*favorable*) dan pernyataan negatif (*unfavorable*). Skor yang diberikan pada respon subjek berdasarkan ketentuan nilai oleh setiap respon.

Dalam penelitian ini digunakan dua skala, yaitu skala prokrastinasi akademik dan skala kecanduan *smartphone*. Skala prokrastinasi akademik menggunakan skala prokrastinasi milik Muhammad Jauharul Fikri (2012) yang mengacu pada aspek prokrastinasi berdasarkan Ferrari (1995). Aspek prokrastinasi akademik yang digunakan dalam skala tersebut antara lain: (a) Penundaan untuk memulai mengerjakan atau menyelesaikan tugas (b) Kelambanan dalam mengerjakan tugas (c) Kesenjangan waktu antara rencana dan kerja aktual (d) Kecenderungan untuk melakukan aktivitas lain yang bersifat hiburan. Skala prokrastinasi oleh Fikri (2012) yang mengacu pada aspek prokrastinasi akademik yang dikemukakan oleh Ferrari (1995), yang telah disusun sedemikian rupa untuk mendapatkan data pada mahasiswa sebagai subjek penelitiannya, sehingga pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam skala tersebut berhubungan dengan mahasiswa. Berikut ini adalah *blueprint* dari skala prokrastinasi akademik tersebut:

1. Skala Prokrastinasi Akademik

Tabel 1

Blue Print Skala Prokrastinasi Akademik

No.	Aspek	Nomor Item		Total
		Favorable	Unfavorable	
1	Penundaan untuk memulai menyelesaikan tugas	1, 3, 4, 6	2, 5, 7	7
2	Kelambanan dalam mengerjakan tugas	8, 10, 12	9, 11, 13	6
3	Kesenjangan waktu antara rencana dan kerja aktual	14, 16, 18, 19	15, 17	6
4	Kecenderungan untuk melakukan aktivitas lain yang bersifat hiburan	20, 21, 24, 25, 26	22, 23, 27	8
Jumlah				27

Sumber: Fikri (2012)

Skala yang kedua adalah skala kecanduan *smartphone* yang diadaptasi oleh Abram Kurniawan (2015). Skala kecanduan *smartphone* ini mengacu pada aspek yang dikemukakan oleh Kwon dkk (2013) dalam skala *Smartphone Addiction Scale* (SAS), dan telah dikembangkan khusus untuk mendapatkan data dari mahasiswa, sehingga pertanyaannya berhubungan dengan aktivitas-aktivitas mahasiswa. Adapun aspek yang dimaksud adalah (a) *Daily life disturbance* (b) *Positive anticipation* (c) *Withdrawal* (d)

Cyberspace Oriented (e) *Overuse* (f) *Tolerance*. Berikut ini adalah *blueprint* dari skala kecanduan *smartphone* tersebut:

2. Skala Kecanduan *Smartphone*

Tabel 2

Blue Print* Skala Kecanduan *Smartphone

No.	Aspek	No. Item	Jumlah
1	<i>Daily life disturbance</i>	1, 2, 3, 4, 5	5
2	<i>Positive anticipation</i>	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	8
3	<i>Withdrawal</i>	14, 15, 16, 17, 18, 19	6
4	<i>Cyberspace Oriented</i>	20, 21, 22, 23, 24, 25, 26	7
5	<i>Overuse</i>	27, 28, 29, 30	4
6	<i>Tolerance</i>	31, 32, 33	3
Total			33

Sumber: Karuniawan (2015)

3.8 Validitas

Azwar (2011) menyebutkan bahwa validitas adalah merupakan sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Umumnya validitas memiliki konsep sebagai sejauh mana tes mampu mengukur sebuah atribut yang seharusnya diukur.

Azwar (2011) juga menambahkan bahwa sebuah alat ukur harus memenuhi kriteria seperti valid, reliabel, standar, ekonomis, dan praktis, demikian juga alat ukur yang berupa kuesioner.

Dalam penelitian ini, pengujian validitas pada alat ukur penelitian menggunakan *expert judgement*, yaitu pendapat dari seorang ahli untuk menentukan apakah pertanyaan dalam skala alat ukur dapat merepresentasikan konstruk yang hendak diukur.

a. Daya Deskriminasi *Item*

Daya deskriminasi *item* atau sering disebut dengan daya beda *item* merupakan parameter yang paling penting dalam tes psikologi yang menunjukkan sejauh mana *item* mampu membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki dan yang tidak memiliki atribut yang hendak diukur (Azwar, 2005). Secara sederhana, deskriminasi *item* didefinisikan sebagai perbedaan proporsi penjawab *item* dengan benar antara kelompok tinggi dengan kelompok rendah.

Thorndike (Azwar, 2005) menjelaskan bahwa dalam proses seleksi *item*, *item-item* yang memiliki nilai deskriminasi di atas 0,50 akan langsung dianggap baik, sedangkan *item* dengan indeks deskriminasi dibawah 0,2, dapat langsung dibuang dan dianggap jelek.

3.9 Reliabilitas

Azwar (2010) menyebutkan bahwa reliabilitas mengacu pada sejauh mana konsistensi atau tingkat kepercayaan dari suatu hasil ukur yang mengandung makna kecermatan dari suatu pengukuran itu sendiri.

Pada penelitian ini, teknik pengujian reliabilitas menggunakan konsistensi internal. Konsistensi internal merupakan indikasi homogenitas *item* dalam ukuran yang mengungkap suatu konstruk, dimana pengujian dilakukan melalui konsistensi antar *item* yang diukur dengan skor Ceronbach's alpha.

3.10 Hasil Pengujian Instrumen Penelitian

a. Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Skala Prokrastinasi Akademik

Alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data dari variabel prokrasinasi akademik berisi 27 aitem pernyataan, yang terdiri dari 7 aitem pernyataan tentang penundaan untuk memulai atau menyelesaikan tugas, 6 aitem pernyataan tentang kelambanan dalam mengerjakan tugas, 6 aitem pernyataan tentang kesenjangan waktu antara rencana da kerja aktual, dan 8 aitem pernyataan tentang kecenderungan untuk melakukan aktivitas lain yang bersifat hiburan.

Pengujian dilakukan terhadap 30 orang responden, dengan nilai koefisien pada tabel (r_t) adalah 0,3 (Sugiyono, 1999). Dari hasil pengolahan data tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3

Blue Print Skala Prokrastinasi Akademik Setelah Uji Coba

No.	Aspek	Nomor Aitem		Aitem yang gugur	
		Favor	Unfavor	Favor	Unfavor
1	Penundaan untuk memulai menyelesaikan tugas	1, 3, 4, 6	2, 7	-	5
2	Kelambanan dalam mengerjakan tugas	8, 10, 12	9, 11, 13	-	-

3	Kesenjangan waktu antara rencana dan kerja aktual	14, 16, 15, 18, 19	15	-	17
4	Kecenderungan untuk melakukan aktivitas lain yang bersifat hiburan	20, 21, 24, 25, 26	22, 23, 27	-	-
	Jumlah	25	2		

Sumber: Fikri (2012)

Berdasarkan tabel diatas, diketahui aitem yang diterima sebanyak 25 aitem, dengan 2 aitem dinyatakan gugur, karena memiliki koefisien kurang dari 0,3 .

Pada Uji Reliabilitas, hasil pengujian skala prokrastinasi ditunjukkan oleh tabel dibawah ini.

Tabel 4

Hasil Uji Reliabilitas Skala Prokrastinasi Akademik

Reliability Statistics

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.916	25

b. Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Skala Kecanduan Smartphone

Alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data dari variabel kecanduan smartphone berisi 33 aitem pernyataan, yang terdiri dari 5 aitem pernyataan tentang *daily life disturbance*, 8 aitem pernyataan

tentang *positive anticipation*, 6 aitem pernyataan tentang *withdrawal*, 7 aitem pernyataan tentang *cyberspace oriented*, 4 aitem pernyataan *overuse*, dan 3 aitem tentang *tolerance*.

Berikut ini adalah tabel *blueprint* skala kecanduan smartphone yang diperoleh setelah dilakukan uji coba:

Tabel 5
Blue Print Skala Kecanduan Smartphone setelah uji coba

No.	Aspek	No. Aitem	Jumlah
1	<i>Daily life disturbance</i>	1, 2, 3, 4, 5	5
2	<i>Positive anticipation</i>	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	8
3	<i>Withdrawal</i>	14, 15, 16, 17, 18, 19	6
4	<i>Cyberspace Oriented</i>	20, 21, 22, 23, 24, 25, 26	7
5	<i>Overuse</i>	27, 28, 29, 30	4
6	<i>Tolerance</i>	31, 32, 33	3
Total			33

Sumber: Karuniawan (2015)

Berdasarkan tabel, diketahui terdapat 33 aitem, dimana tidak ada aitem yang memiliki koefisien lebih rendah dari 0,3.

Pada uji reliabilitas, hasil pengujian pada skala kecanduan smartphone ditunjukkan oleh tabel dibawah ini:

Tabel 6
Hasil Uji Reliabilitas Skala Kecanduan Smartphone

Reliability Statistics

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.930	33

3.11 Analisis Data

a) Uji Asumsi

Pada penelitian ini, uji asumsi yang digunakan adalah uji normalitas dan uji linieritas. Uji normalitas yang digunakan adalah *Kolmogorof-Smirnov*, sedangkan uji linieritas menggunakan *Test for Linearity* dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 20.0 for windows.

b) Uji Hipotesis

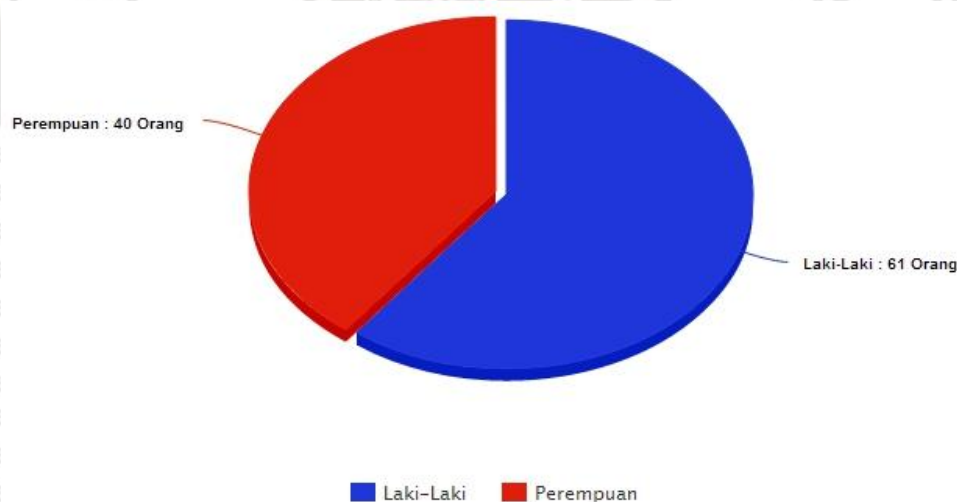
Pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode analisis korelasi. Analisis korelasi adalah teknik statistika yang digunakan untuk mengetahui kekuatan dan signifikansi hubungan antar dua variabel. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi *Product Moment Pearson*. Standar tingkat signifikansi yang digunakan dalam pengambilan keputusan untuk uji hipotesis adalah 5% atau 0,05. Ukuran yang menunjukkan keeratan hubungan adalah koefisien korelasi (r) dengan ketentuan $-1 \leq r \leq +1$.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Subjek Penelitian

Secara umum, subjek dalam penelitian ini merupakan mahasiswa pengguna *smartphone* yang berada di kota Surabaya dan Malang. Kriteria khusus gambaran subjek telah dijabarkan di bab sebelumnya, dimana subjek merupakan mahasiswa yang aktif dan menggunakan *smartphone*. Jumlah total subjek yang berhasil didapatkan berjumlah 101 orang, dimana pengklasifikasian subjek berdasarkan jenis kelamin, dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2
Data Jenis Kelamin Subjek Penelitian

Berdasarkan gambar 3, dapat dilihat bahwa jumlah sampel laki-laki berjumlah 61 orang (60,4%), dan jumlah sampel perempuan berjumlah 40 orang (39,6%).

Selanjutnya persebaran demografis subjek berdasarkan usia, dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3
Data Usia Subjek Penelitian

Berdasarkan grafik diatas, dapat dilihat bahwa subjek paling banyak berada pada rentang usia 18-20 tahun, dengan jumlah 56 orang (55,4%).

Sedangkan subjek dengan rentang usia 21-23 tahun berjumlah lebih sedikit, yaitu 34 orang (33,7%) dan subjek dengan rentang usia 24-26 tahun berjumlah hanya 11 orang (10,9%). Data yang disajikan dalam grafik tersebut diperoleh dari pengisian responden dalam kolom usia.

Penggolongan subjek berdasarkan usia bertujuan untuk memudahkan peneliti menentukan definisi mahasiswa berdasarkan Santrock (2002) yaitu dengan rentang usia 18-24 tahun.

Berikut ini adalah persebaran subjek penelitian berdasarkan perguruan tinggi subjek berasal:

Tabel 7**Data Subjek Berdasarkan Perguruan Tinggi**

Perguruan Tinggi	Jumlah Subjek	Persentase
Universitas Negeri Surabaya	14	13,9%
Universitas Brawijaya	73	72,3%
Universitas Kristen Petra	13	12,9%
Universitas Padjajaran	1	0,9%
Total	101	100%

4.2 Deskripsi Data

Analisis deksriptif digunakan untuk memberikan deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data dari variabel yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti dan tidak dimaksudkan untuk pengujian hipotesis (Azwar, 2013). Dalam penelitian ini, hasil data dibagi menjadi 2 kategori, yaitu data empirik dan data hipotetik. Skor empirik didapat melalui bantuan program SPSS sedangkan skor hipotetik diperoleh melalui perhitungan manual. Berikut ini adalah hasil perhitungan skor empirik dan hipotetik berdasarkan kedua variabel. Adapun persamaan yang digunakan untuk mencari nilai hipotetik menurut Azwar (2012) adalah sebagai berikut:

Tabel 8
Persamaan Skor Hipotetik

Statistik	Persamaan
Nilai minimum hipotetik	Skor item terendah $\times$ jumlah item
Nilai maksimum hipotetik	Skor item tertinggi $\times$ jumlah item
Mean hipotetik	Jumlah item $\times$ mean/nilai tengah dari skor item
Standar deviasi hipotetik	$\frac{\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}}{6}$

Setelah perhitungan skor hipotetik dilakukan, peneliti melakukan perhitungan skor empirik. Perhitungan skor empirik pada penelitian ini menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics 20.0 for Windows*. Perhitungan skor hipotetik dan empirik bertujuan untuk membandingkan data yang didapatkan secara hipotetik dengan data yang didapatkan dari lapangan. Berikut ini merupakan gambaran dari perbandingan antara skor hipotetik dan skor empirik pada setiap variabel penelitian.

Tabel 9
Perbandingan Skor Hipotetik dan Skor Empirik

Variabel	Statistik	Hipotetik	Empirik
Kecanduan Smartphone	Nilai Minimum	33	46
	Nilai Maksimum	165	151
	Mean	99	106,3
	Std. Deviasi	22	23,52

Tabel 10
Perbandingan Skor Hipotetik dan Skor Empirik

Variabel	Statistik	Hipotetik	Empirik
Prokrastinasi Akademik	Nilai Minimum	25	40
	Nilai Maksimum	100	96
	Mean	62,5	68,27
	Std. Deviasi	12,5	12,4

Untuk membagi kategori variabel menjadi 3 kategori berdasarkan nilai nya, yaitu tinggi, sedang, dan rendah, maka digunakan nilai hitung hipotetik. Dimana dasar yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 11
Rumus Kategorisasi Analisis Deskriptif

No.	Kategori	Rumus
1	Tinggi	$(\mu + \sigma) \leq x$
2	Sedang	$(\mu - \sigma) \leq x < (\mu + \sigma)$
3	Rendah	$x < (\mu - \sigma)$

Sumber: Azwar, 2012

Berdasarkan rumus pada tabel 11, maka dapat dikategorisasikan sebagai berikut:

Tabel 12
Kategorisasi Subjek Penelitian Variabel Kecanduan *Smartphone*

Kategorisasi	Batasan Nilai Tepi	Jumlah	Presentase (%)
Tinggi	$129,8 \leq x$	20	19,8%
Sedang	$80,67 < x \leq 129,8$	64	63,4%
Rendah	$x < 80,67$	17	16,8%
Jumlah		101	100%

Tabel 12 menjelaskan bahwa tingkat kecanduan *smartphone* pada mahasiswa paling dominan berada dalam kategori sedang dengan jumlah subjek sebanyak 64 orang (63,3%).

Tabel 13

Kategorisasi Subjek Penelitian Variabel Prokrastinasi Akademik

Kategorisasi	Batasan Nilai Tepi	Jumlah	Presentase (%)
Tinggi	$80,67 \leq x$	19	18,8%
Sedang	$55,87 < x \leq 80,67$	72	71,3%
Rendah	$x < 55,87$	10	9,9%
Jumlah		101	100%

Sedangkan pada variabel prokrastinasi akademik, tabel 13 menunjukkan bahwa tingkat prokrastinasi paling dominan berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 72 orang (71,3%)

4.3 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah distribusi data pada variabel penelitian bersifat normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogrov-Smirnov (K-S). Variabel dikatakan terdistribusi normal jika memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Berdasarkan hasil perhitungan, skala kecanduan *smartphone* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,424 dan skala akademik memiliki nilai signifikansi sebesar 0,071. Hasil tersebut menggambarkan bahwa data pada

skala kecanduan *smartphone* dan prokrastinasi akademik tersebar secara normal.

4.4 Uji Linieritas

Uji Linieritas merupakan pengujian yang digunakan untuk menguji apakah variabel dalam penelitian memiliki hubungan yang linier atau tidak signifikan. Hubungan antara variabel dapat dikatakan linier jika dalam pengujian menghasilkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Pada penelitian ini, pengujian Linieritas menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,061. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara variabel kecanduan *smartphone* dan prokrastinasi akademik bersifat linier.

4.5 Uji Hipotesis

Setelah dilakukan analisis, diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,760 dengan (p) = 0,000 pada taraf signifikansi 0,05. Nilai (p) yang menghasilkan angka 0,000 menunjukkan bahwa hipotesis alternatif “ada hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan prokrastinasi akademik” diterima.

Pada nilai korelasi product moment pearson, nilai koefisien yang didapat menghasilkan nilai positif, hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara variabel kecanduan *smartphone* dan prokrastinasi akademik bersifat positif, dimana semakin tinggi tingkat seseorang kecanduan *smartphone*, maka semakin tinggi pula tingkat prokrastinasi akademik pada mahasiswa.

4.6 Pembahasan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa variabel kecanduan *smartphone* memiliki hubungan yang positif terhadap variabel prokrastinasi akademik. Pengujian hipotesis menggunakan korelasi product moment pearson menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan prokrastinasi akademik dimana hubungannya bersifat positif.

Hasil dari penelitian ini senada dengan beberapa penelitian sejenis yang dilakukan oleh Zulaicha (2010) dan Erdogan dkk (2013). Zulaicha (2010) menjelaskan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kecanduan *chatting* dengan prokrastinasi akademik. Literatur kecanduan *chatting* digunakan dalam penelitian ini, karena kecanduan *chatting* dan kecanduan *smartphone* merupakan kecanduan secara perilaku, dimana kecanduan secara perilaku serupa dengan kecanduan yang lain (Collin, 2014). Sementara itu, hasil studi yang dilakukan oleh Erdogan (2013) juga menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *smartphone* dengan prokrastinasi akademik. Erdogan juga menjelaskan bahwa, fitur yang terdapat pada *smartphone* memberikan efek yang serupa pada efek yang ditimbulkan oleh kecanduan komputer dan internet. Para pelajar, yang dalam hal ini adalah mahasiswa, juga cenderung menghabiskan sebagian besar waktu belajar dan mengerjakan tugas untuk hal-hal lainnya, seperti facebook dan *smartphone*. Jika dilihat berdasarkan aspek yang dikemukakan Ferrari (1995), yaitu (1) penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan tugas, (2) keterlambatan dalam

mengerjakan tugas, (3) kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual, dan (4) melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan, kecanduan *smartphone* masuk kedalam aspek keempat, dimana para mahasiswa lebih memilih menghabiskan waktu yang seharusnya mereka gunakan untuk belajar dan mengerjakan tugas menjadi menggunakan *smartphone*. Hal inilah yang membuat *smartphone* memiliki hubungan dengan prokrastinasi akademik.

Disisi lain, kecanduan merupakan sebuah aktivitas atau substansi yang dilakukan secara terus menerus, dan akan melakukan hal tersebut meskipun ada harga yang harus dibayar atau memiliki konsekuensi yang negatif (Hovart, 1989). Lance M. Dodes (2012) dalam bukunya *heart of addiction* menjelaskan bahwa terdapat dua jenis kecanduan, yaitu *physical addiction* dan *non-physical addiction*. *Physical addiction* berhubungan dengan substansi atau zat seperti alkohol dan kokain dan *non-physical addiction* adalah kecanduan yang tidak melibatkan kedua hal tersebut.

Sementara itu Collin (2014) menjelaskan terdapat jenis kecanduan lainnya, yaitu *behavioral addiction*, yang didefinisikan sebagai sebuah gangguan dimana perilaku dilakukan untuk mendapatkan kesenangan dan merasa cemas atau tertekan ketika pelaku gagal mengontrol perilaku tersebut dan tetap melakukan kebiasaan tersebut meskipun memiliki konsekuensi yang buruk. Dalam penelitian ini, kecanduan *smartphone* termasuk pada kecanduan *behavioral addiction* dan *non-physical addiction*, karena tidak terlibat dengan substansi atau zat seperti alkohol dan kokain, melainkan

lebih mengarah kepada gagalnya kontrol perilaku untuk menggunakan *smartphone*.

Menurut Tan dkk (2013) kemudahan untuk mengakses *smartphone* dan perasaan nyaman ketika mengaksesnya, dapat memberikan efek yang merugikan. Hidayat & Mustikasari (2014) mengatakan bahwa kecanduan *smartphone* mengakibatkan individu tidak mampu mengontrol waktu penggunaan *smartphone* hingga larut malam, sehingga memengaruhi kualitas tidur. Senada dengan Hidayat, Aoki dan Downes (dalam Al-Barashdi dkk, 2015) menjelaskan bahwa pelajar menggunakan *smartphone* nya hingga malam hari, sehingga menyebabkan kurangnya istirahat dan masalah lainnya yang mempengaruhi performa mereka. Fauziah (2016) dalam studinya, menyebutkan bahwa terdapat dua faktor penyebab munculnya prokrastinasi akademik, yaitu faktor internal dan eksternal. Kurangnya istirahat pelaku kecanduan *smartphone* masuk kedalam faktor internal, yang meliputi kondisi fisik individu, dimana ketika fisik merasa lelah, maka enggan melakukan aktivitas yang produktif, sehingga memunculkan perilaku prokrastinasi akademik.

4.7 Keterbatasan Penelitian

Kekurangan dalam penelitian ini, terkait dengan pengadministrasian instrument. Pengadmistrasian pada instrument hanya dilakukan dengan menyebarkan kuesioner pada sebagian kecil mahasiswa pengguna *smartphone*. Hal ini dikarenakan jumlah subjek yang mencapai ribuan sehingga tidak dimungkinkan untuk diambil secara kuota.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *smartphone* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Arah hubungan antar variabel menunjukkan arah yang positif. Hubungan signifikan bernilai positif yang berarti semakin tinggi kecanduan *smartphone* pada mahasiswa, maka semakin tinggi prokrastinasi akademik pada mahasiswa, begitu juga sebaliknya, semakin rendah kecanduan *smartphone* pada mahasiswa semakin rendah pula prokrastinasi akademik pada mahasiswa.

5.2 Saran

a. Saran Metodologis

Pada penelitian berikutnya disarankan untuk menggunakan lebih banyak sampel, sehingga data yang didapatkan akan lebih merepresentasikan kondisi populasi.

Penelitian berikutnya juga diharapkan dapat melakukan wawancara yang lebih terstruktur sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kecanduan *smartphone* dan hubungannya dengan prokrastinasi akademik.

b. Saran Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi akademisi perkuliahan (mahasiswa). Mahasiswa

diharapkan lebih dapat mempertimbangkan keperlunya dalam menggunakan *smartphone*, sehingga dapat terhindar kecanduan terhadap *smartphone* yang kemudian dapat menimbulkan dampak buruk lainnya.



Daftar Pustaka

- Al-Barashdi, H. S., Bouazza, A., Jabur., N. H. (2014). Smartphone Addiction Among University Undergraduates: A Literature Review. *Journal of Scientific Research and Reports*, 4(3), 210-225.
- American Psychiatric Association. (2000). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fourth Edition Text Revision*. American Psychiatric Publisher.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition*. American Psychiatric Publisher.
- Amini, Zayyana. (2010). *Kecenderungan Perilaku Prokrastinasi Akademik Ditinjau dari Locus of Control*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Andrea, A. (2012). *3 in 1; Tips Pintar Android, iPhone, dan Blackberry*. Yogyakarta: Media Kom.
- Azwar, S. (2005). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2010). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2011). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Backer, Elisa. (2010). *Using Smartphone and Facebook in a Major Assessment: The Student Experience*. Australia: University of Ballarat.
- Balkis, M. (2013). The Relationship Between Academic Procrastination and Student Procrastination. H. U. *Journal of Education*, 28, 68-78.
- Bolle, Collin. (2014). *The Impact of Personal Factor and Type of Usage on Smartphone addiction in a Dutch Population*. Enschede: University of Twente.
- Brauser, D. (2013). *Smartphone Addiction May Affect Adolescent Development*. Medscape.
- Cavusoglu, C., Karatas, H. (2015). *Academic Procrastination of Undergraduates: Self-Determination Theory and Academic Motivation*. Istanbul: Department of Educational Science Yildiz Technical University.

Dalimunthe, R. F. (2010). *Analisis Pengaruh Karakteristik Individu dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Pegawai di Universitas Asahan Kirahan*. Medan: Universitas Sumatera Utara.

Erdogan, U., Pamuk, M., Yuruk, S. E., Pamuk, K. (2013). *Academic Procrastination and Mobile Phone*. Prague: International Academic Conference.

Everett, B. J., Robbins, T. W. (2005). *Neural System reinforcement for Drug Addiction: From Action to Habits to Compulsion*. Cambridge: Nature Neuroscience Publishing Group.

Fairuzzabadi, A., Ghazali, A. (2014). *Pengaruh Regulasi Diri terhadap Delinquency Santri MTs Pondok Pesantren Al-Mu'minien Lohbener Indramayu*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Fatimah, E. S., Prawitha, F. R., Kurniawati, I., Mulyani, S. (2014). *Pengaruh Motivasi Berprestasi dengan Perilaku Prokrastinasi Akademik di Fakultas Psikologi Universitas Borobudur Jakarta*. Jakarta: Universitas Borobudur.

Fauziah, H. H., (2016). *Faktor-faktor yang mempengaruhi Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN SGD Bandung*. Bandung: UIN Sunan Gunung Jati.

Ferrari, J. R., Johnson, J. L., & McCown, W. G. (1995). *Procrastination and Task Avoidance: Theory, research, and treatment*. Newyork, NY: Plenum Press.

Fikri, M. J. (2012). *Hubungan Asertivitas dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Forbes. (2014). *Ashtonishing Number Erisson Predicts 5,9 Billion Smartphone Users Withing 5 Years*. Diambil dari <https://www.forbes.com/>.

Gifary, S., Kurnia, I. N. (2015). Intensitas Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku Komunikasi. *Jurnal Sosioteknologi* ,14(2), 170-178.

Gufron, R. (2014). *Hubungan Kontrol Diri dengan Prokrastinasi Akademik pada Siswa IPA MAN Malang 1 Kota Malang*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Hardianto, D. (2014). *Mahasiswa dan Prestasi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Hidayat, S., Mustikasari. (2014). *Kecanduan Penggunaan Smartphone dan Kualitas Tidur pada Mahasiswa RIK UI*. Jakarta: Universitas Indonesia.

Hovart, A. T., (1989). Coping with Addiction. *Journal of Center for Cognitive Therapy*.

Hurd, C. L., Monaghan, O., Patel, M. R., Phuoc, V., Sapp, J. H. (2000). *Medical Student Stress and Burnout*. Texas Medical Association.

Husetiya, Y. (2010). *Hubungan Asertivitas dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro Semarang*. Semarang: Universitas Diponegoro.

Indriani, A. (2014). *Simulasi Pengaplikasian Hello World dan Text View dengan Modul Smartphone Trainer; Android-5000*. Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya.

Jun, S., Choi, E. (2015). Academic Stress and Internet Addiction from General Strain Theory Framework. *Computer in Human Behavior*, 49, 282-287.

Junaedi, M. (2010). *Hubungan Antara Manajemen Diri dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Aktivis BEM di Lingkungan IAIN Sunan Ampel Surabaya*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Surabaya.

Kandemir, M. (2014). Predictors of Academic Procrastination: Coping with stress, internet addiction and academic motivation. *World Applied Sciences Journal*, 32(5), 930-938.

Khufron, Hestia. (2014). *Peranan Guru Dalam Menanamkan Nilai Kejujuran pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Jati Agung Tahun Pelajaran 2012/2013*. Lampung: FKIP Universitas Lampung.

Kim, Hyunna. (2013). Exercise Rehabilitation for Smartphone Addiction. *Journal of Exercise Rehabilitation*, 9(6), 500-505.

Kubey, R. W., Lavin, M. J., Barrows, J. R. (2001). Internet Use and Collegiate Academic Performance Decrements: Early Finding. *Journal of Communication*, 51(2), 366-382.

Kurniawan, A. (2015). *Hubungan Antara Academic Stress dengan Smartphone Addiction pada Mahasiswa*. Surabaya: Universitas Airlangga.

Kusumadewi, T. Natalia. (2015). *Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial pada Remaja*. Jakarta: Universitas Indonesia.

Kwon, M., Kim, D., Choi, J., Gu, X., Hahn, C., (2013). Development and Validation of A Smartphone Addiction Scale (SAS). *PloS ONE* 8(2), 1-7.

Lee, Y. K., Chang, C. T., Cheng, H. (2013). The Dark Side of Smartphone Usage: Psychological Traits, Compulsive behavior, and Technostress. *Journal Computer in Human Behavior*, 31, 373-383.

Marliati, Reni. (2013). *Studi Deskriptif Self Efficacy Mahasiswa yang Melakukan Prokrastinasi Akademik Penyelesaian Skripsi di Fakultas Psikologi Universitas Islam Bandung*. Bandung: Perpustakaan Unisba

Maulana, S. I. (2015). *Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Interaksi Sosial*. Malang: Universitas Brawijaya.

Maysita, A. R. (2016). *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online pada Pemain Dota 2 Malang*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Mulyono, A. D. (2012). *Perilaku Prokrastinasi Akademik Mahasiswa: Studi Kasus Di IAIN Sunan Ampel Surabaya*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Surabaya.

Nugraha, B. A. (2014). *Pengaruh Jiwa Kewirausahaan dan Budaya Keluarga Terhadap Minat Berwirausaha; Studi Kasus pada Mahasiswa UMS Program Pendidikan PKn Angkatan 2012*. Surakarta: Universitas Negeri Surakarta.

Nurdiani, Gadies. (2015). *Hubungan Antara Loneliness dengan Smartphone Addiction*. Jakarta: Universitas Mercubuana.

Pujiastuti, D.W.(2015). *Hubungan antara Regulasi Diri dengan Kecenderungan Adiksi Game Online pada Remaja Awal*. Salatiga: Universtas Kristen Satya Wacana.

Purnamasari, E. T. (2014). *Hubungan antara Regulasi Diri Dengan Prokrastinasi Menyelesaikan Tugas Pada Asistem Mata Kuliah Praktikum*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Rahmayani, Indah. (2015). Indonesia Raksasa Teknologi Asia. Diambil dari <https://www.kominfo.go.id/>.

RapidValue. (2014). *Internet, Smartphone & Social Media Usage Statistics*. Rapidvalue Solution.

Rehman, S. U. (2016). *Relationship of Smartphone Addiction and Academic Procrastination: The Role of Self-Regulated Learning Strategies*. Thailand: Asian Institute of Technology.

Rizvi, A. (1998). *Pusat Kendali dan Efikasi Diri sebagai Prediktor terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Gadjah Mada.

Smith, Aaron. (2015). *U.S. Smartphone Use in 2015*. Diambil dari <http://www.pewinternet.org/>.

Solihah, Siti (2015). *Hubungan Perfeksionisme dan Regulasi Diri dengan Prokrastinasi Akademik*. Universitas Pendidikan Indonesia.

Solomon, L. J., Rothblum, E. D. (1984). Frequency and Cognitive-Behavioral Correlates. *Journal of Counseling Psychology*, 31(4), 503-509.

Solomon, L. J., Rothblum, E. D., Murakami, J. (1986). Affective, Cognitive, and Behavioral Differences Between High and Low Procrastinators. *Journal of Counseling Psychology*, 33, 387-394.

Steel, P. (2007). The Nature of Procrastination: A Meta-Analytic and Theoretical Review of Quintessential Self-Regulatory Failure. *Psychological Bulletin*, 133(1), 65-94.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfa Beta.

Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfta Beta.

Sutrisno Y. (2013). *Prokrastinasi Akademik Ditinjau dari Regulasi diri pada Siswa Berasrama Angkatan XXI SMA Pangudi Luhur Van Lith Muntlan*. Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata.

Terry, A., Szabo, A. Griffiths, M. (2004). *The Exercise Addiction Invertoary: A New Brief Screening Tool*. Nottingham: Nottingham University.

Tjundjing, Sia. (2006). Apakah Penundaan Menurunkan Prestasi?. *Anima Psychological Journal*, 22(1), 17-27.

Trisilia, L. (2012). *Kontrol Diri sebagai Prediktor Kecanduan Menggunakan Blackberry Service*. Sumatera: Universitas Negeri Sumatera Utara.

Widyastuti, F. S. (2012). *Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Yu, F. Andrew. (2012). *Mobile Smartphone Use in Higher Education*. Conway: University of Central Arkansas.

Zaiyuna, Isfah. (2014). *Pemanfaatan Smartphone sebagai Sarana Pengembangan Informasi Mahasiswa KPI Fakultas Dakwah dan*

Komunikasi IAIN Walisongo Semarang. Semarang: IAIN Walisongo Semarang.

Zulaicha, A., Sugiasih, I. (2010). *Hubungan Antara Kecanduan Chatting dengan Prokrastinasi Akademik*. Semarang: Universitas Islam Sultan Agung Semarang.



LAMPIRAN



NO:



Kuesioner Penelitian

Kepada para Responden yang terhormat,

Saya adalah mahasiswa semester akhir Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya, dengan ini memohon kesediaan anda untuk berpartisipasi dalam penelitian saya, dengan cara mengisi kuesioner ini. Penelitian ini berkaitan dengan tugas akhir kuliah (Skripsi) sebagai prasyarat untuk memperoleh gelar sarjana Psikologi

Butir-butir pernyataan dan pertanyaan yang saya buat ini tidak menunjukkan benar atau salah, sehingga saya harap anda menjawab dengan sejujur-juurnya dan tanpa ada yang terlewatkan, sesuai dengan keadaan anda diri dan apa yang anda rasakan, tanpa ada paksaan dan campur tangan dari pihak lain.

Tidak ada maksud tertentu dalam skala ini sehingga kerahasiaan jawaban dan identitas anda akan saya jaga.

Demikian pernyataan ini saya buat, saya sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas partisipasi anda.

*Bagi 5 Responden yang beruntung akan mendapatkan voucher pulsa senilai Rp20.000,-.

Hormat Saya,

Peneliti

Identitas

1. Nama (boleh inisial) :
2. Usia :
3. No. Handphone :
4. Universitas / Jurusan : /
5. Jenis kelamin : Laki – laki / Perempuan
6. Pernah Mengisi kuesioner sejenis : Ya / Tidak
(coret yang tidak perlu)

Kuisiener 1

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia. Pilih jawaban yang dirasa paling sesuai dengan diri Bapak/Ibu/Saudara. Terdapat empat alternatif jawaban yang dapat Bapak/Ibu/Saudara pilih:

STS : Jika pernyataan **sangat tidak sesuai** dengan diri Bapak/Ibu/Saudara.

TS : Jika pernyataan **tidak sesuai** dengan diri Bapak/Ibu/Saudara.

N : Jika Anda merasa **netral** dengan pernyataan yang tersedia.

TS : Jika pernyataan **tidak sesuai** dengan diri Anda.

SS : Jika pernyataan **sangat sesuai** dengan diri Anda.

Cara Menjawab:

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Saya berminat terhadap kesenian		✓			

Cara Mengganti jawaban:

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	TS	N	S	SS
1	Saya berminat terhadap kesenian		✗		✓	



No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Saya ketinggalan pekerjaan yang sudah saya rencanakan karena sibuk dengan <i>smartphone</i>					
2	Saya sulit berkonsentrasi pada saat mengerjakan tugas-tugas kuliah karena menggunakan <i>smartphone</i>					
3	Saya mengalami sakit kepala ringan atau pandangan kabur karena berlebihan menggunakan <i>smartphone</i>					
4	Saya merasa nyeri di pergelangan tangan atau bagian belakang leher saat sedang menggunakan <i>smartphone</i>					
5	Saya merasa capai dan kurang tidur karena berlebihan menggunakan <i>smartphone</i>					
6	Saya merasa tenang atau nyaman saat menggunakan <i>smartphone</i>					
7	Saya merasa senang atau gembira saat menggunakan <i>smartphone</i>					
8	Saya merasa percaya diri saat menggunakan <i>smartphone</i>					
9	Saya dapat menghilangkan stress dengan menggunakan <i>smartphone</i> atau bermain <i>smartphone</i>					
10	Tidak ada hal yang lebih menyenangkan bagi saya selain saat menggunakan <i>smartphone</i>					
11	Hidup saya akan terasa hampa tanpa <i>smartphone</i> saya					
12	Saya menjadi orang yang paling bebas saat menggunakan <i>smartphone</i>					



	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
13	Saat menggunakan <i>smartphone</i> , menurut saya adalah kegiatan yang paling menyenangkan untuk dilakukan					
14	Saya tidak mungkin tahan bila tidak membawa <i>smartphone</i>					
15	Saya merasa tidak sabar dan bingung bila tidak membawa <i>smartphone</i>					
16	Saya selalu memikirkan <i>smartphone</i> ketika tidak sedang membawanya					
17	Saya tidak pernah bosan menggunakan <i>smartphone</i> , meskipun kehidupan sehari-hari saya telah dipengaruhi <i>smartphone</i>					
18	Saya merasa jengkel bila diganggu saat sedang menggunakan <i>smartphone</i>					
19	Saya membawa <i>smartphone</i> ke kamar kecil, saya tergesa-gesa menuju ke kamar kecil apabila tidak membawa <i>smartphone</i>					
20	Saya sangat senang dan dapat berjumpa dengan lebih banyak orang melalui penggunaan <i>smartphone</i>					
21	Saya merasa hubungan dengan teman-teman <i>smartphone</i> lebih akrab dibandingkan teman-teman di kehidupan nyata saya					
22	Apabila tidak dapat menggunakan <i>smartphone</i> hal ini seperti kehilangan teman atau sahabat					
23	Saya merasa teman-teman <i>smartphone</i> lebih memahami saya dibandingkan teman-teman di kehidupan nyata saya					



	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
24	Saya teratur mengecek <i>smartphone</i> sehingga tidak kehilangan percakapan orang lain di Line, Twitter, Facebook, BBM, atau sosial media lainnya					
25	Saya langsung memeriksa situs media sosial seperti Line, Twitter, Facebook, BBM, atau Game saat bangun tidur.					
26	Saya lebih suka bercakap-cakap dengan teman-teman melalui <i>smartphone</i> , daripada pergi jalan-jalan dengan teman-teman di kehidupan nyata saya atau dengan anggota keluarga lain.					
27	Saya lebih suka mencari informasi dari <i>smartphone</i> daripada bertanya pada orang lain					
28	Kondisi baterai <i>smartphone</i> saya tidak dapat sampai sehari penuh tanpa diisi ulang					
29	Saya menggunakan <i>smartphone</i> lebih lama dari yang saya inginkan					
30	Saya merasa terdorong menggunakan <i>smartphone</i> lagi sesaat setelah berhenti menggunakannya					
31	Saya berkali-kali mencoba menyingkat waktu pemakaian <i>smartphone</i> , akan tetapi selalu gagal.					
32	Saya selalu berpikir harus mempersingkat waktu dalam pemakaian <i>smartphone</i>					
33	Orang-orang di sekitar saya mengatakan saya menggunakan <i>smartphone</i> saya terlalu lama					

Kuisisioner 2

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia. Pilih jawaban yang dirasa paling sesuai dengan diri Bapak/Ibu/Saudara. Terdapat empat alternatif jawaban yang dapat

Bapak/Ibu/Saudara pilih:

STS : Jika pernyataan **sangat tidak sesuai** dengan diri Bapak/Ibu/Saudara.

TS : Jika pernyataan **tidak sesuai** dengan diri Bapak/Ibu/Saudara.

TS : Jika pernyataan **tidak sesuai** dengan diri Anda.

SS : Jika pernyataan **sangat sesuai** dengan diri Anda.

Cara Menjawab:

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1	Saya berminat terhadap kesenian		✓		

Cara Mengganti jawaban:

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1	Saya berminat terhadap kesenian		✗	✓	

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1	Saya sering mengerjakan tugas kuliah sehari sebelum waktu mengumpulkan				
2	Saya akan lebih mudah berpikir ketika waktu pengumpulan tugas lebih lama				
3	Saya baru belajar sehari sebelum ujian				
4	Ide-ide akan lebih mudah keluar di saat-saat terakhir pengumpulan tugas				
5	Saya lebih sering mengerjakan dan menyelesaikan tugas segera setelah dosen memberikannya.				
6	Saya sibuk meminjam catatan teman sekelas menjelang ujian, sehingga waktu belajar banyak tersita				
7	Mengerjakan tugas ujian jauh sebelum tenggat waktu adalah hal yang selalu saya lakukan				
8	Sebenarnya saya merasa resah apabila tugas saya belum selesai, tapi saya tetap melakukan hal-hal lain yang tidak mendukung terselesaikannya tugas saya				
9	Saya tidak pernah melakukan aktivitas lain ketika sedang mengerjakan tugas kuliah				
10	Menjelang Ujian Akhir Semester (UAS) masih banyak tugas yang belum saya kerjakan				
11	Saya merasa tidak tenang ketika tugas saya belum selesai meskipun waktu mengumpulkan masih lama				
12	Saya baru mengerjakan tugas apabila data yang saya peroleh sudah lengkap				
13	Saya akan lebih mudah mengeluarkan ide saat mengerjakan tugas jauh hari sebelum tenggat waktu				
14	Hal-hal yang saya kerjakan, kadang tidak sesuai dengan yang sudah saya rencanakan				

	Pernyataan	STS	TS	S	SS
15	Saya biasa menyelesaikan tugas tepat waktu seperti yang saya sudah rencanakan				
16	Saya bekerja lebih lambat dari pada waktu yang sudah saya rencanakan untuk menyelesaikan tugas				
17	Saya sering membuat rencana kegiatan, dan saya dapat mengikuti rencana kegiatan yang telah saya buat				
18	Saya selalu membuat jadwal kegiatan dulu, meskipun kenyataannya tidak sesuai				
19	Saya lebih sering jalan-jalan daripada mengerjakan tugas meskipun waktu mengumpulkan tinggal satu hari				
20	Saya sering menunda mengerjakan tugas untuk bermain game, karena tahu bahwa teman-teman yang lain juga banyak yang belum mengerjakan tugas				
21	Sebelum mengerjakan tugas, biasanya saya menonton televisi dulu				
22	Saya tidak merasa terganggu kalau ada teman yang mengajak nobrol ketika saya sedang mengerjakan tugas				
23	Saya lebih mendahulukan mengerjakan tugas meskipun ada teman yang mau mengajak nonton di bioskop				
24	Saya lebih memilih menunda mengerjakan tugas, daripada harus meninggalkan acara/kegiatan favorit saya				
25	Saya lebih sering mengerjakan tugas sambil main game ketika saya sudah tidak dapat menemukan ide				

-Terima Kasih-

Data Kasar Smartphone Addiction

No.	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	29	30	31	32	33
1	2	2	4	2	4	4	4	4	4	2	2	4	3	4	2	2	4	2	4	4	2	2	2	4	2	2	4	4	4	4	2	4	2
2	3	5	2	4	4	4	3	3	4	1	1	2	3	2	3	3	4	2	2	4	4	2	2	4	4	1	2	4	4	4	4	4	3
3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	5
4	3	3	2	2	5	5	5	3	4	3	5	4	3	4	4	3	3	1	1	2	3	3	2	3	4	2	3	3	2	3	4	4	3
5	4	3	3	4	3	4	3	3	5	3	4	3	3	3	2	4	3	4	3	3	2	3	1	3	3	2	3	4	4	2	3	4	3
6	4	4	4	2	2	2	2	4	4	1	2	2	2	2	2	2	4	2	1	1	2	2	2	4	4	2	2	4	2	4	4	4	2
7	1	1	3	4	1	1	2	2	3	2	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	4	1	3	1	1	3	1	1	1	1	4	1
8	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	3	2	2	1	2	2	1	1	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	4	2
9	1	3	1	1	4	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	2	1	3	2	2	2	2	3	1	2	2	3	3	2	3	2
10	4	3	3	4	2	1	2	3	3	1	2	2	2	2	1	3	3	2	1	2	1	1	2	3	4	1	3	3	2	3	3	4	1
11	4	4	4	4	5	5	4	3	5	1	4	2	5	5	5	5	5	2	5	1	2	2	2	4	4	1	2	4	4	4	4	4	4
12	2	2	2	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2
13	2	2	4	4	3	4	4	2	4	3	3	4	1	3	2	3	4	2	1	3	2	1	1	4	3	1	2	2	2	3	4	4	3
14	2	3	2	3	4	3	4	4	4	2	2	2	2	2	3	2	3	1	3	1	1	2	1	3	3	2	4	1	4	3	3	4	2
15	2	3	4	2	3	2	2	3	4	4	4	3	4	4	4	2	4	2	2	3	2	1	3	3	4	2	5	4	4	4	4	3	2
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	4	1	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1	4	1	1
17	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	4	2	2	3	3	2	4	3	3	4	3	4	3
18	2	2	4	2	2	4	4	4	5	1	4	3	1	4	4	4	4	2	3	4	2	3	1	4	4	1	3	2	2	4	2	3	1
19	2	4	2	2	2	5	5	3	4	2	4	4	3	4	4	2	4	2	2	3	4	2	2	2	5	2	4	2	2	3	2	2	2
20	4	4	4	2	5	5	5	5	5	2	4	5	4	5	5	4	5	2	2	2	2	2	2	4	4	2	3	4	2	4	4	3	3
21	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	2	2	2	2	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4
22	4	3	1	1	2	3	3	2	4	2	2	1	3	2	1	2	2	3	1	2	2	3	1	2	2	1	4	5	2	4	3	3	1
23	2	4	5	3	5	4	4	4	5	3	4	3	4	4	5	4	4	2	2	4	2	2	2	3	4	2	4	4	3	3	2	5	2
24	4	4	3	3	4	3	4	5	5	3	3	3	4	4	4	3	4	2	3	4	5	4	2	3	4	3	4	4	4	4	5	5	2
25	4	3	4	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	4	2	2	1	4	2	1	2	4	4	4	2	4	2
26	2	5	1	1	1	3	3	3	4	3	1	3	3	2	2	2	3	2	1	2	2	2	1	3	4	1	3	2	4	2	2	2	2

27	4	4	3	3	5	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	2	1	1	5	2	1	2	4	5	1	4	4	3	3	4	4	5
28	4	4	2	1	1	5	5	5	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	2	5	1	2	1	4	4	2	3	5	3	2	2	4	3
29	2	2	2	2	2	3	3	3	4	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	2	3	2	4	2	
30	2	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4
31	2	2	2	2	2	3	3	3	4	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2
32	3	4	2	2	2	3	3	3	4	3	2	3	3	2	2	3	3	2	4	3	2	2	3	3	1	2	4	3	3	3	3	4	2
33	5	5	3	5	5	5	3	2	5	2	5	4	2	5	5	4	4	4	3	5	3	4	4	4	2	3	5	2	5	4	5	4	3
34	3	3	2	2	2	3	3	3	5	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3
35	2	2	1	4	3	4	3	3	4	1	2	3	2	4	3	1	4	2	1	4	2	2	1	4	4	2	2	5	3	1	2	3	1
36	2	2	2	2	2	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	2	2	2	4	4	2	4	3	2	3	2	2	4
37	2	1	1	1	3	4	4	4	4	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	3	1	1	1	1	1	4	4	1
38	2	2	3	2	2	3	3	3	3	1	2	2	2	3	3	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
39	2	2	4	4	4	3	4	3	4	2	5	3	3	5	5	4	4	2	4	4	1	2	2	4	5	1	2	4	3	2	2	2	1
40	4	4	2	2	2	4	4	4	4	2	2	2	3	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3
41	5	5	1	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	5	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4
42	2	2	2	2	2	4	3	3	5	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
43	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	3	2	4	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
44	3	4	5	4	2	4	4	3	4	1	3	2	2	4	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	4	1	2	4	3	4	3	5	1
45	4	3	2	2	4	4	4	3	4	2	2	4	3	2	4	4	3	2	3	3	2	2	2	4	4	2	4	4	3	3	2	2	2
46	4	3	2	5	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	5	1	1	3	1	2	1	4	4	1	4	4	4	4	4	5	3
47	3	5	2	4	4	4	4	4	5	1	3	3	1	5	4	4	4	3	4	5	3	3	2	3	4	2	4	1	3	4	4	4	4
48	3	4	2	2	2	2	3	2	4	2	2	3	3	4	2	3	2	4	2	2	2	2	2	2	4	2	3	2	2	2	2	3	2
49	3	2	3	2	3	5	4	3	3	3	4	1	2	4	4	4	3	3	2	1	1	1	1	3	3	2	2	4	3	3	3	3	1
50	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	2	2	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	5	3	2
51	4	4	2	2	4	4	4	4	5	1	4	4	4	5	4	4	5	1	4	4	2	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	2	4
52	2	2	4	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	4	4	4	4	2	2	2	1	2	2	2	4	1	2	4	4	4	2	4	2
53	3	2	2	2	4	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	2	4	1	3	4	2	1	2	2	2	1	3	2	3	3	4	4	2
54	3	4	2	2	2	4	3	3	4	2	2	3	2	2	2	2	3	1	1	3	2	1	1	2	3	2	4	3	3	3	2	4	4
55	3	5	5	5	4	3	4	3	3	1	2	2	2	2	2	2	1	3	1	2	1	2	1	1	3	1	1	2	2	3	3	5	1
56	2	3	4	3	3	4	4	4	5	3	4	4	4	4	5	5	5	3	3	4	3	2	3	5	4	3	4	3	2	2	3	3	2

57	3	2	3	3	4	4	4	4	5	2	3	3	4	5	4	5	5	3	3	4	3	4	3	4	5	3	4	5	5	5	5	2	2
58	5	4	3	4	4	4	4	4	3	3	5	4	3	5	5	4	3	3	2	4	3	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	3
59	2	4	2	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	2	4	4	2	3	4	3	4	3	3	2
60	3	5	5	2	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2
61	2	4	2	3	3	4	4	4	4	2	4	2	2	3	4	3	4	2	3	4	2	3	2	4	2	2	2	3	3	3	2	4	3
62	3	2	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	1	4	2	2	2	4	4	2	2	2	2	3	3	2	2
63	2	3	3	3	4	2	3	4	3	1	2	2	2	1	2	2	3	2	4	3	2	1	1	4	4	1	5	3	2	3	2	3	1
64	2	2	2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	1	4	3	1	1	1	3	3	2	3	3	4	4	4	4	2
65	2	3	3	2	2	3	4	3	4	2	2	3	3	4	4	3	4	2	1	5	2	2	2	3	4	2	5	5	3	3	3	3	2
66	4	4	4	2	4	4	4	3	3	1	2	2	2	2	2	2	3	2	4	3	2	2	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
67	4	4	3	3	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	1	1	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3
68	2	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	1	3	1	2	2	3	4	2	3	3	2	3	3	4	2
69	2	4	4	3	2	4	4	4	2	3	3	3	2	4	5	3	2	2	2	2	2	3	1	3	2	2	3	3	2	3	3	4	2
70	4	3	1	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	4	2	2	2	2	2	2	4	4	2	3	4	3	4	3	3	2
71	2	4	2	2	2	2	2	3	4	2	2	2	2	2	2	4	2	1	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	4	4	4	4	2
72	4	2	3	3	2	4	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	4	1
73	2	2	3	2	2	3	3	3	4	1	2	2	2	2	3	2	3	1	2	2	2	2	2	3	4	1	3	3	2	2	2	4	3
74	2	3	1	1	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	4	4	3	4	4	1	1	1	2	4	1	2	2	2	3	2	3	1
75	1	1	2	1	5	5	5	5	5	5	3	4	4	5	4	4	3	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	5	2	2	2	2	3
76	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	1	3	2	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	5	5	3	5	5	3	5	2	5	5
77	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4	4	3	4	5	5	5
78	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	3	3	4	4	4	5	5	5	3	4	4	4	4	3	4	4
79	4	3	4	4	4	4	5	3	4	4	4	5	3	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5
80	5	5	5	3	4	5	5	4	4	3	4	5	5	4	3	4	5	5	4	4	3	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	3	4
81	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	2	3	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4
82	4	4	3	5	5	4	5	4	5	4	3	4	5	3	3	4	5	5	3	5	3	5	4	4	4	5	3	5	5	4	4	5	4
83	5	4	4	4	5	4	4	5	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	3	5	5	4	3	4	5
84	4	4	4	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	4	5	3	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	4
85	4	4	3	3	3	3	5	5	5	5	5	4	3	4	5	3	4	5	4	3	4	5	3	5	3	5	4	4	4	5	5	4	4
86	3	3	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	3	5	5	4	3	4	5	5	5	3	5	5	4	4	4	4	5	4	4

87	5	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4		
88	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	
89	4	4	4	4	4	5	5	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	4	3	3	3	4	5	5	5	3	4	5	5	5	5	
90	5	3	5	5	4	3	5	4	3	4	4	5	3	3	3	5	4	3	5	3	4	3	5	4	4	4	4	3	3	3	3	4	5	
91	3	4	5	5	5	5	4	5	5	3	4	4	4	5	3	4	4	4	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	
92	5	5	5	5	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	5	5	4	
93	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	
94	3	5	5	3	4	4	4	4	5	5	5	3	3	3	3	4	5	5	5	3	4	4	4	4	5	5	5	3	4	4	4	4	3	4
95	3	4	4	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4
96	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	3	3	3	5	5	5
97	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
98	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4	4	5	5	5	3	4	4	4	4	2	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5
99	5	3	3	3	4	4	2	3	3	3	2	3	3	3	4	4	5	5	5	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	
100	1	3	3	2	3	3	4	5	2	2	3	4	1	3	4	5	5	5	5	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	5	5	3	
101	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	3	5	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	5	4	4	4	3	4	3	5	5	

Data Kasar Prokrastinasi Akademik

No.	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
1	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	3	2	3	3	2	4	3	1	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	4	2	1	1
3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	4	1	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3
4	3	2	2	4	3	4	2	3	2	1	2	4	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2
5	2	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	1	2	4	4	2	3	3	3
6	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2
7	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1	2	4	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
8	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	4
9	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2
10	3	3	3	3	4	3	4	4	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2
11	4	1	4	4	4	1	4	4	4	4	2	4	1	4	1	4	2	3	4	4	3	1	4	4	2
12	3	2	3	3	2	4	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	4	4	3	3	1
13	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	1	4	3	3	2	2	2	3	4	3	1	2	2	2	4
14	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	1	2	3	1	2	3	3	2	3	3	2	4	3	2	2
15	3	2	2	4	2	2	3	4	1	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	4	2	2	2
16	1	4	1	1	4	1	1	4	4	1	4	1	4	1	1	4	4	1	1	1	1	4	4	1	1
17	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3
18	3	3	2	4	3	1	3	3	2	2	3	2	3	4	2	3	1	2	2	3	1	2	2	2	3
19	1	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3
20	2	3	2	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	4	2	3	3	4	4	3	3	3	4	2	4
21	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3
22	4	2	1	2	2	1	1	1	3	1	1	2	2	3	2	3	1	4	1	1	2	4	1	1	4
23	3	2	2	3	3	1	2	4	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	4	2	3	2
24	3	3	3	3	2	2	3	4	3	2	1	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3

25	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2
26	1	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	3	1	2	2	3	1	1	2	3	1	2
27	2	2	3	2	2	2	1	4	3	2	1	3	2	4	2	4	2	3	2	1	3	4	2
28	3	2	4	4	1	1	3	3	4	2	3	3	2	4	1	4	2	3	4	3	2	2	1
29	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
30	3	1	4	3	1	3	3	4	2	4	2	4	2	4	2	2	2	3	3	2	3	3	2
31	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2
32	3	2	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	4	4	3	3
33	4	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	4	1	3	3	3	1	4	3	3	1	4	2
34	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3
35	3	2	3	4	3	1	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3
36	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3
37	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	3	3
38	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	1	3	3
39	3	3	4	4	4	3	3	4	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	4	4	4	3	3
40	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	1
41	3	3	3	2	3	3	3	2	1	1	1	2	1	2	2	3	3	3	1	3	3	3	1
42	4	2	2	4	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3
43	2	2	3	2	3	1	3	3	4	2	4	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3
44	2	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	2	3	1	2	2	2	2
45	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2
46	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	4	1
47	4	3	4	4	3	2	3	4	3	4	1	4	3	2	3	2	3	2	4	4	1	3	4
48	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2
49	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	4	3
50	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3
51	3	3	4	4	4	3	1	3	3	3	4	3	2	2	3	2	2	1	4	2	3	3	2
52	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3
53	3	2	3	3	3	3	2	3	4	2	4	2	3	3	2	4	4	1	3	3	2	4	3
54	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2

55	3	3	3	3	3	2	2	4	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2
56	3	3	2	3	2	2	2	4	2	1	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	1
57	3	3	3	4	3	4	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	4
58	2	1	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3
59	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	1	4	2	3	2	2	3
60	3	2	2	2	3	1	4	2	4	3	4	4	1	4	2	3	4	4	4	4	1	1	1
61	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3
62	4	3	2	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2
63	3	1	4	3	3	3	3	2	4	2	2	4	3	4	2	2	3	3	3	4	2	2	4
64	1	2	1	1	1	1	1	4	1	1	1	4	1	3	1	1	2	3	1	1	1	4	1
65	2	1	1	1	2	4	2	2	2	2	1	2	1	3	2	2	1	3	2	1	2	1	3
66	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2
67	3	1	3	2	2	3	2	4	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2
68	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2
69	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	4	2
70	3	2	3	3	3	2	3	2	3	1	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2
71	2	1	2	2	1	2	1	3	3	2	2	2	2	3	2	4	2	4	2	2	3	3	2
72	3	2	2	2	2	1	4	1	3	2	2	2	1	4	2	2	2	3	2	2	1	2	1
73	3	3	3	3	3	2	2	3	1	3	2	3	3	3	2	2	1	4	3	3	1	3	2
74	2	2	2	2	3	1	3	3	3	2	1	3	2	4	2	2	2	3	2	2	2	2	3
75	4	2	2	2	3	1	4	1	2	3	3	1	3	3	4	2	3	1	2	2	1	3	3
76	4	1	3	4	3	4	3	4	2	3	2	4	1	4	2	3	1	3	4	4	4	1	4
77	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3
78	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4
79	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4
80	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4
81	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	2	4	4	3	2	4
82	4	3	4	4	3	4	3	3	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3
83	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	1	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3
84	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4

85	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4
86	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4
87	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4
88	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4
89	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4
90	4	3	3	2	2	2	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	2	4	3
91	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	4	4
92	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	2	3	3	4
93	1	3	3	2	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	3	4
94	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4
95	3	3	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	3	3	4	4	4	2	4	4	3	3	4
96	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
97	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3
98	2	2	2	3	3	3	4	4	4	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3
99	3	2	2	2	3	2	3	3	1	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3
100	2	2	3	3	3	3	1	1	1	1	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	1	1	2
101	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3

Lampiran Hasil Perhitungan Statistik

Hasil Uji Normalitas dengan One-Sample Kolmogorov-Sminrov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Prokrastinasi_A kademik	Kecanduan_Smartphone
N		101	101
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	68.27	106.30
	Std. Deviation	12.400	23.517
	Absolute	.129	.087
Most Extreme Differences	Positive	.129	.087
	Negative	-.090	-.079
Kolmogorov-Smirnov Z		1.293	.878
Asymp. Sig. (2-tailed)		.071	.424

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Hasil Uji Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kecanduan_Smartphone	101	46	151	106.30	23.517
Prokrastinasi_Akademik	101	40	96	68.27	12.400
Valid N (listwise)	101				

Hasil Uji Korelasi dengan Pearson's Product Moment

Correlations

		Prokrastinasi_Aka demik	Kecanduan_Smar tphone
Prokrastinasi_Akademik	Pearson Correlation	1	.760**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	101	101
Kecanduan_Smartphone	Pearson Correlation	.760**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	101	101

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
	(Combined)	13123.366	55	238.607	4.767	.000
Between Groups	Linearity	8875.670	1	8875.670	177.323	.000
Prokrastinasi_Akademik * Kecanduan_Smartphone	Deviation from Linearity	4247.696	54	78.661	1.572	.061
	Within Groups	2252.417	45	50.054		
	Total	15375.782	100			

Reliabilitas Alat Ukur

Variabel X : Kecanduan Smartphone

Reliability Statistics

	Cronbach's Alpha	
	Based on	
Cronbach's Alpha	Standardized Items	N of Items
.930	.930	33

Variabel Y : Prokrastinasi Akademik

Reliability Statistics

	Cronbach's Alpha	
	Based on	
Cronbach's Alpha	Standardized Items	N of Items
.916	.918	25