

Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan

The Correlation Between Gadget Usage and Academic Procrastination Among Eleventh-Grade Students at SMK Bina Satria Medan

Madona^{a,1}, Oktariani^{b,2}

^{a,b} Program Studi Psikologi, Universitas Potensi Utama, Jl. KL. Yos Sudarso Km.6,5 No. 3-A, Medan, 20241, Indonesia

madonadonaa9@gmail.com¹, Oktariani1610@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari hubungan antara penggunaan gadget dengan prokrastinasi akademik pada siswa kelas XI SMK Bina Satria Medan. Latar belakang masalah menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan terutama untuk hiburan seperti game online dan media sosial, dapat menyebabkan siswa kehilangan tugas akademik. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasi product moment. Populasi penelitian ini adalah 65 siswa kelas XI SMK Bina Satria Medan, dengan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang mengukur penggunaan gadget dan prokrastinasi akademik. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara penggunaan gadget dan prokrastinasi akademik, dengan koefisien korelasi sebesar 0.655 artinya, semakin tinggi penggunaan gadget semakin tinggi prokrastinasi akademik kontribusi penggunaan gadget terhadap prokrastinasi akademik adalah 42.9%, dengan faktor pengaruh lainnya. Variabel kedua penggunaan gadget dan prokrastinasi akademik, cenderung rendah dikalangan siswa.

Kata Kunci : Penggunaan Gadget ; Prokrastinasi Akademik Siswa

ABSTRACT

This study aims to study the relationship between gadget use and academic procrastination in eleventh-grade students of SMK Bina Satria Medan. The background of the problem shows that excessive use of gadgets, especially for entertainment such as online games and social media, can cause students to lose academic tasks. The research method used is quantitative with a product moment correlation approach. The population of this study was 65 eleventh-grade students of SMK Bina Satria Medan, with a total sampling technique. Data were collected through a questionnaire that measured gadget use and academic procrastination. The results showed a significant positive relationship between gadget use and academic procrastination, with a correlation coefficient of 0.655, meaning that the higher the use of gadgets, the higher the academic procrastination. The contribution of gadget use to academic procrastination is 42.9%, with other influences. The second variable, gadget use and academic procrastination, tends to be low among students.

Keyword: Gadget Use ; Academic Procrastination Students

Info Artikel :

Disubmit: 10 September 2025

Direview: 14 Oktober 2025

Diterima : 11 November 2025

Copyright © 2025 – senadimu. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, penggunaan *gadget* telah berfungsi sebagai bagian integral dari kehidupan sehari-hari –hari terutama di kalangan remaja, dan juga pada era globalisasi ini perubahan zaman berkembang sangat pesat, di mana perkembangan teknologi yang berkembang berfungsi sebagai

canggih, berbagai macam penemuan yang di mana menghiasi kehidupan masyarakat modern, keinginan dan ketidakpuasan merupakan salah satu faktor pendorong perubahan sosial terutama perkembangan perkembangan teknologi, perkembangan teknologi pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia berfungsi sebagai semakin mudah dan nyaman.

Perkembangan teknologi muncul dalam berbagai macam jenis dan fitur, perkembangan teknologi yang berkembang saat ini salah satunya adalah gadget, di mana gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khususnya dalam penggunaan *whastap*, *game online*, *youtobe*, *facebook*, *instagram*, *tiktok*, dan lain-lain. Seperti yang kita ketahui kebanyakan peserta didik laki-laki lebih suka mengakses *game online* contohnya seperti *mobile legend*, dan jangka waktu yang digunakan lebih dari 2 jam untuk bermain game tersebut bersama teman-temannya baik dalam jam istirahat maupun selesai istirahat dan sampai pulang sekolahpun dengan teman tongkrongan nya mereka masih tetap login *game* tersebut, akibatnya ketika ada tugas sekolah mereka lebih menunda untuk mengerjakan karna lebih memilih bermain game dibandingkan menyelesaikan tugas sekolah, di mana lebih memilih mengerjakan tugas 1 hari sebelum tugas dikumpul.

Dalam istilah psikologi menunda pekerjaan termasuk tugas sekolah disebut prokrastinasi, dan orang yang melakukan prokrastinasi disebut sebagai prokrastinator. Menurut berpendapat bahwa prokrastinasi merupakan kecenderungan untuk selalu atau hampir selalu menunda pengerjaan tugas-tugas pendidikan dan selalu atau hampir selalu mengalami kecemasan yang mengganggu terkait dengan prokrastinasi pendidikan yang dilakukan.

Prokrastinasi berasal dari kata Latin "*pro*" yang berarti "maju" atau "ke depan", serta "*cratinus*" yang bermakna "besok". Berdasarkan asal katanya, prokrastinasi dapat dipahami sebagai kecenderungan untuk menunda pekerjaan dan memilih menyelesaikannya di kemudian hari daripada menyelesaikannya saat ini (Fauziah, 2015).

Fenomena yang sering terlihat saat ini menunjukkan bahwa banyak siswa maupun mahasiswa kesulitan mengatur kegiatan mereka. Waktu yang seharusnya dimanfaatkan untuk menyelesaikan tugas justru dihabiskan untuk menjelajahi internet atau bermain gim. Akibatnya, sebagian besar peserta didik cenderung menyelesaikan tugas mendekati batas waktu pengumpulan, atau yang biasa dikenal dengan istilah "kebut semalam". Banyak remaja lebih memilih aktivitas hiburan dibandingkan kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan. Hal ini tampak dari kebiasaan begadang, berjalan-jalan di pusat perbelanjaan, menonton televisi berjam-jam, kecanduan gim daring, serta kecenderungan menunda pekerjaan.

dilihat dari hasil observasi yang pihak peneliti lakukan terdapat beberapa peserta didik kelas XI lebih cenderung bermain handphone khususnya yang duduknya dibangku belakang terlihat pengajar mata pelajaran sedang menjelaskan materi peserta didik yang lainnya ada yang lagi login game dan suasana didalam kelas sangat ribut sebagian peserta didik tidak ada yang memperhatikan gurunya didepan, melainkan ada yang lagi mengobrol dengan teman sebangkunya bahkan masih ada yang mengerjakan tugas didalam kelas dan biasanya kebanyakan dilakukan oleh laki-laki tapi dikelas ini justru perempuan yang paling menonjol perilakunya salah satunya itu adalah buka handphone untuk melihat tiktok bukan untuk browsing tugas yang dikasi gurunya.

dilihat dari wawancara yang pihak peneliti lakukan pada peserta didik kelas XI, ada yang mengatakan bahwa di waktu pembelajaran berlangsung peserta didik tidak memperhatikan cara perhitungan rumusnya, selanjutnya beberapa peserta didik memang tidak menyukai mata pelajaran keuangan dikarenakan banyak rumus-rumus keuangan yang mereka tidak pahami dan disatu sisi memang peserta didik mengatakan bahwa penjelasan rumus yang diajarkan gurunya tersebut terlalu

cepat akibatnya mereka kebingungan, dan pada akhirnya ketika ada tugas yang diberikan mereka otodidak mencari tau cara perhitungan rumus melalui youtube.

Salah satu penyebab peserta didik melakukan prokrastinasi dikarenakan lebih mengutamakan Berkumpul bersama teman sebelum atau setelah jam pulang sekolah biasanya dilakukan karena merasa jenuh, tidak ingin terlalu cepat berada di rumah, atau untuk menonton film di bioskop bersama kelompok teman ataupun pasangan agar tidak melewatkan tayangan yang sedang populer, remaja sekarang lebih suka menghabiskan waktunya lebih dari 2 jam hangout di café. Terjadinya penggunaan *gadget* pada peserta didik contohnya bermain game online baik itu dari teman kelasnya atau teman tongkrongannya dan peserta didik perempuan lebih sering menghabiskan waktunya pergi ke mall bersama teman sekelasnya sehabis pulang untuk mendukung kebutuhan konten foto maupun video pada media sosial milik peserta didik tersebut.

Seperti yang kita ketahui remaja banyak menghabiskan waktunya dalam penggunaan media sosial dilakukan tanpa batasan waktu. Bahkan, tidak jarang terlihat siswa membawa pengisi daya saat ke sekolah, padahal sekolah seharusnya menjadi tempat mereka belajar. Kondisi seperti ini tentu dapat menimbulkan peserta didik menghabiskan banyak waktu untuk hal-hal yang tidak mendukung prestasi belajar, peserta didik akhirnya lalai dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah serta dapat membuat peserta didik menunda bahkan sampai tidak menyelesaikan tugas-tugas sekolah yang memiliki batasan waktu. Jika penundaan ini terus-menerus dilakukan, tentu mengakibatkan penurunan nilai pendidikan peserta didik itu sendiri dan hal terburuknya dapat mengakibatkan tinggal kelas yang dapat merugikan peserta didik itu sendiri.

Menurut Mardhi 2015 mengemukakan bahwa *smartphone* dapat dijadikan sarana untuk menambah pengetahuan peserta didik tentang kemajuan perkembangan teknologi akibatnya peserta didik tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi. peserta didik dapat mengakses berbagai informasi edukasi dalam memakai *gadget*. Seperti digunakan untuk mencari berbagai informasi mengenai materi yang dianggap sulit.

Smartphone yang digunakan untuk bermain game secara berlebihan akan memberikan pengaruh pada perilaku prokrastinasi pada seseorang. Selain itu, juga dengan berkembangnya perkembangan teknologi dan semakin banyak media sosial atau jejaring sosial yang digemari remaja Indonesia seperti facebook, twitter, instagram, dan youtube, membuat remaja semakin banyak membuang waktu untuk mempublikasikan aktivitasnya di jejaring sosial dari pada mengerjakan pekerjaan rumah ataupun belajar.

Penggunaan *gadget* kalangan peserta didik memiliki dampak yang sangat signifikan pada prokratinasi pendidikan. Seperti yang diketahui, di satu sisi *gadget* dapat menjadikan akses informasi lebih mudah dan mempercepat proses belajar. Namun, di sisi lain keberadaan *gadget* juga sering kali mengakibatkan distraksi yang mengganggu konsentrasi peserta didik.

Kehadiran aplikasi media sosial, game, dan hiburan lainnya di *gadget* dapat memicu kecenderungan prokratinasi, di mana peserta didik menunda tugas pendidikan mereka demi bersenang senang dengan kesibukan *smartphone* nya.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sumarlin, (2023) yang berjudul Penggunaan *Gadget* dan Hubungannya Dengan Prokratinasi pendidikan peserta didik menyatakan hasil analisis data secara deskriptif memperlihatkan penggunaan *gadget* berada pada kategori tinggi dan prokrastinasi pendidikan peserta didik juga berada pada kategori tinggi. Hasil analisis data secara inferensial menyatakan nilai signifikan 0,000 yang lebih kecil dibanding $\alpha = 0,05$

dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,595. Hal ini menyatakan adanya keterkaitan antara penggunaan *gadget* dengan prokrastinasi pendidikan peserta didik. Tingkat keterkaitan keterkaitan berada pada kategori sedang. Memiliki arah keterkaitan positif, artinya semakin tinggi penggunaan *gadget* peserta didik maka semakin tinggi pula prokrastinasi pendidikan yang dilakukan oleh peserta didik.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Prokrastinasi Akademik

1) Definisi Prokrastinasi pendidikan

Menurut Prokrastinasi pendidikan adalah sesuatu yang dapat mengganggu penguasaan seorang pelajar dalam suatu materi yang mengakibatkan terganggunya prestasi pendidikan dari pelajar tersebut.

Prokrastinasi pendidikan adalah manifestasi dari prokrastinasi dalam konteks sekolah, yaitu menunda secara sukarela suatu tindakan yang berhubungan dengan studi yang diinginkan meskipun berharap berfungsi sebagai lebih buruk karena penundaan tersebut .

Prokrastinasi pendidikan merupakan fenomena yang tersebar luas dibidang pendidikan di mana mahasiswa melakukan penundaan pada tugas pendidikan seperti belajar untuk persiapan ujian, menyelesaikan tugas, dan melakukan administrasi pendidikan .

Menurut Prokrastinasi pendidikan digunakan untuk memperlihatkan suatu kecenderungan menunda-nunda pengerjaan dan penyelesaian suatu tugas atau pekerjaan yang berhubungan dengan aktivitas akademis.

dilihat dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa prokrastinasi pendidikan merupakan kecenderungan seseorang untuk menunda pelaksanaan atau penyelesaian tugas yang dihadapinya, sehingga akhirnya menimbulkan rasa cemas karena ia tidak mampu menyelesaikan pekerjaan tersebut tepat waktu, hasilnya menjadi kurang optimal atau bahkan tugas tersebut bisa tidak terselesaikan sama sekali.

2) Faktor – Faktor Prokrastinasi Akademik

Menurut faktor – faktor yang memberikan pengaruh terhadap prokrastinasi pendidikan dapat dibedakan berfungsi sebagai 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang memberikan pengaruh terhadap prokrastinasi yang terdapat dalam diri individu yang meliputi kondisi fisik dan kondisi psikologis.

a. Kondisi Fisik

Faktor yang berasal dari dalam diri individu yang akan memberikan pengaruh terhadap prokrastinasi pendidikan adalah keadaan fisik dan kesehatan, seperti fatigue. Orang yang mengalami fatigue atau kelelahan, memiliki kecenderungan yang lebih besar untuk menunda mengerjakan tugas dibandingkan dengan orang yang tidak mengalami kelelahan.

b. Kondisi Psikologis

Faktor yang turut memberikan pengaruh terhadap prokrastinasi adalah trait kepribadian, seperti trait kemampuan sosial yang terlihat dalam self regulation dan tingkat kecemasan berhubungan sosial. Selain itu besarnya motivasi yang dimiliki juga memberikan pengaruh terhadap terjadinya perilaku prokrastinasi.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan unsur yang berasal dari luar diri seseorang, termasuk pola asuh orang tua serta keadaan lingkungan yang mendukung.

a. Pola Asuh Orang Tua

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ferrari dan Ollivete, ditemukan bahwa pola asuh ayah yang bersifat otoriter terhadap anak perempuan dapat memicu munculnya perilaku prokrastinasi yang bersifat kronis. Sebaliknya, pola asuh ayah yang bersifat otoritatif pada anak perempuan tidak menimbulkan kecenderungan untuk melakukan penundaan. Selain itu, ibu yang menunjukkan kecenderungan avoidance procrastination atau menghindari tindakan penundaan, cenderung memiliki anak perempuan yang juga memperlihatkan pola penundaan serupa.

b. Pada Lingkungan

Pada lingkungan yang bersifat longgar atau toleran, perilaku prokrastinasi akademik cenderung lebih sering muncul pada situasi dengan pengawasan rendah dibandingkan dengan lingkungan yang pengawasannya ketat. Namun, jenjang sekolah maupun lokasi geografis sekolah tidak menunjukkan pengaruh yang berarti terhadap hal tersebut.

B. Penggunaan Gadget

1) Definisi Gadget

Menurut Gabriela et al., (2021) *Gadget* merupakan sebutan untuk perangkat elektronik berukuran kecil yang memiliki beragam fungsi tertentu. Kata “*gadget*” berasal dari Bahasa Inggris dan dipakai untuk menggambarkan alat atau perangkat yang memiliki kegunaan praktis, terutama yang bersifat inovatif atau baru.

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh berbagai macam informasi terbaru dengan bermacam-macam perkembangan teknologi dan fitur terbaru akibatnya membuat manusia lebih praktis Dwinita et al., (2019).

Menurut Kamil (sebagaimana dikutip dalam Marpaung, (2018) Gadget Perangkat komunikasi elektronik yang berfungsi layaknya telepon rumah berkabel, namun dirancang untuk dapat dibawa ke berbagai tempat dan beroperasi tanpa perlu tersambung ke jaringan melalui kabel karena menggunakan sistem nirkabel.

2.) Faktor – Faktor Penggunaan Gadget

Menurut beberapa faktor yang dapat memberikan pengaruh terhadap penggunaan gadget diantaranya adalah:

a. Faktor Internal

Faktor internal mencakup berbagai aspek yang menggambarkan ciri-ciri seseorang. Individu dengan tingkat *sensation seeking* tinggi yang cenderung cepat merasa bosan terhadap aktivitas rutin serta mereka yang memiliki *self-esteem* rendah, kepribadian ekstrover yang kuat, kemampuan kontrol diri yang lemah, kebiasaan menggunakan ponsel yang intens, efek ekspektasi yang tinggi, dan tingkat kesenangan pribadi yang besar, dapat lebih rentan mengalami kecanduan terhadap gadget..

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah hal-hal yang datang dari luar individu, terutama yang berkaitan dengan kuatnya eksposur media mengenai penggunaan ponsel dan perkembangan tren saat ini.

c. Faktor Situasional

Beragam faktor yang mendorong seseorang menggunakan ponsel sebagai cara untuk memperoleh kenyamanan psikologis ketika berada dalam kondisi tidak menyenangkan seperti stress tinggi, perasaan sedih, kesepian, cemas, kejenuhan dalam belajar, serta rasa bosan saat waktu luang karena tidak ada aktivitas dapat menjadi pemicu munculnya kecanduan terhadap *gadget*.

d. Faktor Sosial

Faktor sosial mencakup berbagai hal yang memicu kecanduan penggunaan gadget sebagai sarana untuk berkomunikasi dan mempertahankan hubungan dengan orang lain. Faktor ini meliputi mandatory behavior serta tingkat connected presence yang tinggi. Mandatory behavior merujuk pada tindakan yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan berinteraksi karena adanya dorongan atau dorongan atau rangsangan dari pihak lain. Sementara, connected presence berkaitan dengan kecenderungan berinteraksi yang muncul dari dorongan internal individu sendiri.

3. METODE

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional untuk mengetahui keterkaitan antara penggunaan gadget dengan prokrastinasi pendidikan peserta didik kelas XI SMK Bina Satria Medan. Pendekatan ini berlandaskan pada filsafat positivisme dan memakai data berupa angka yang dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis (

Penelitian dilaksanakan di SMK Bina Satria Medan, beralamat di Jl. Marelan Raya Pasar I Rel No.1, Medan Marelan, pada bulan Juni hingga Juli 2025. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI jurusan Manajemen Perkantoran yang berjumlah 65 orang, dan karena jumlahnya terbatas, teknik pengambilan sampel memakai total sampling, akibatnya seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.

Variabel dalam penelitian terdiri dari variabel independen yaitu penggunaan gadget (X) dan variabel dependen yaitu prokrastinasi pendidikan (Y). Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dengan skala Likert 4 poin. Instrumen penggunaan gadget dikembangkan dilihat dari faktor internal, eksternal, situasional, dan sosial, sedangkan instrumen prokrastinasi pendidikan disusun dilihat dari faktor internal dan eksternal.

Uji validitas memakai teknik korelasi Product Moment Pearson dan uji reliabilitas dengan metode Cronbach's Alpha melalui bantuan program SPSS versi 25. Analisis data memakai korelasi Product Moment Karl Pearson untuk menguji keterkaitan antara variabel penggunaan gadget dan prokrastinasi pendidikan. Sebelum analisis korelasi dilakukan, data diuji asumsi melalui uji normalitas dan uji linearitas untuk memastikan distribusi data normal dan keterkaitan antar variabel bersifat linear.

Metode analisis data yang dapat digunakan pada penelitian ini adalah korelasi product moment. Pihak peneliti memilih korelasi product moment dari Karl Pearson dikarenakan riset ini dimaksudkan untuk mengetahui keterkaitan antara variabel Penggunaan Gadget dan Prokrastinasi pendidikan. Pendekatan yang dipakai dalam pengolahan data adalah metode statistik, karena statistik dianggap sebagai teknik ilmiah untuk menghimpun, menyajikan serta menginterpretasikan data penelitian yang

berbentuk angka. Rumus yang digunakan dalam analisis korelasi product moment dapat dituliskan sebagai berikut:

Sebelum proses analisis data dilakukan, terlebih dahulu diperlukan pengujian terhadap persyaratan yang harus dipenuhi, yaitu:

- a. Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah distribusi skor pada suatu variabel berada dalam kondisi normal. Jika terdapat penyimpangan, pengujian ini membantu menunjukkan sejauh mana penyimpangan tersebut terjadi.
- b. Uji linieritas yaitu untuk mengetahui apakah data variabel bebas (Penggunaan Gadget) memiliki keterkaitan linier dengan data variabel terikat (Prokrastinasi pendidikan). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik korelasi Product Moment dari Karl Pearson. maksud memakai teknik ini adalah pihak peneliti ingin melihat adanya keterkaitan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1) Uji Validitas

Uji Validitas yang dilakukan dengan memakai bantuan program SPSS versi 26 for windows. Penentuan validitas butir aitem yang valid memiliki nilai koefisien $> 0,244$ dan sebaliknya butir aitem dikatakan tidak valid memiliki nilai koefisien $< 0,244$.

dilihat dari uji validitas skala Penggunaan Gadget terdapat 4 butir aitem pernyataan yang gugur dan sebanyak 28 butir aitem pernyataan yang valid dari 32 butir aitem pernyataan skala Penggunaan Gadget. hasil yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa skala Penggunaan Gadget ini valid dan dapat digunakan untuk mengukur skala Penggunaan Gadget.

dilihat dari hasil uji validitas skala prokrastinasi pendidikan terdapat 2 butir pernyataan yang gugur dan 30 butir pernyataan yang valid dari 32 butir aitem pernyataan. Hasil yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa skala prokrastinasi pendidikan ini valid.

2) Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono, (2021) Reliabilitas alat ukur dilihat dari nilai koefisien reliabilitas yang berada dalam rentang angka 0 sampai 1,00 di mana semakin mendekati angka 1 maka akan semakin reliabel

Tabel 1 Hasil uji reliabilitas skala Penggunaan Gadget

Reliability Statistic	
Cronbach's Alpha	N of items
0,810	28

Dilihat dari tabel hasil uji reliabilitas skala Penggunaan Gadget diatas yang memakai rumus Alpha Cronbach diperoleh sebesar 0,810 yang memiliki arti bahwa sebanyak 28 butir aitem pertanyaan yang dinyatakan reliabel.

Tabel 2 Hasil uji reliabilitas skala Prokrastinasi pendidikan

Reliability Statistic	
Cronbach's Alpha	N of items
0,918	30

Dilihat dari hasil uji reliabilitas pada tabel tersebut dengan memakai rumus Alpha Cronbach diperoleh hasil sebesar 0,918 yang memiliki arti bahwa sebanyak 28 butir aitem pernyataan dinyatakan reliabel atau dapat di percaya.

3) Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dianalisis dengan memakai uji normalitas Kolmogorov-Smirnov sebagaimana dijelaskan oleh Ghazali dalam . Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk sampel dengan jumlah > 50 responden. Uji normalitas yang digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, dengan ketentuan bahwa data yang berdistribusi normal bila memenuhi kriteria nilai sig > 0,05, sebaliknya jika nilai sig < 0,05 maka data peneliiian yang dilakukan dikatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil uji normalitas skala penggunaan gadget dan skala prorastinasi akademik

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Penggunaan <i>Gadget</i>	.097	65	.200*	.969	65	.101
Prokrastinasi Akademik	.054	65	.200*	.990	65	.872

dilihat dari hasil tabel diatas, diketahui bahwa nilai df (derajat kebebasan) untuk penggunaan gadget adalah 65 dan untuk prokrastinasi pendidikan adalah 65, artinya jumlah sampel data untuk variabel penelitian lebih dari 50 responden, akibatnya penggunaan teknik Kolmogorov-Smirnov sudah tepat untuk melihat normalitas data dalam penelitian ini. Selanjutnya diketahui bahwa nilai sig untuk variabel penggunaan gadget adalah sebesar 0,200 dan nilai sig untuk variabel prokrastinasi adalah sebesar 0,200. Karena nilai sig dari masing masing variabel > 0,05 maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, dapat disimpulkan bahwa data dari skala penggunaan gadget dan skala prokrastinasi pendidikan adalah berdistribusi normal.

4) Uji Linearitas

Uji Linieritas digunakan untuk dapat mengetahui apakaha variabel x yaitu Penggunaan Gadget dan variabel y yaitu Prokrastinasi pendidikan dalam penelitian ini dapat dianalisis secara korelasional. dilihat dari uji linearitas diperoleh hasil kedua variabel linier artinya hasil analisis memperlihatkan bahwa variabel Penggunaan Gadget mempunyai keterkaitan yang linier pada variabel Prokrastinasi pendidikan. keterkaitan tersebut dapat dilihat sebagai berikut

Tabel 4 Hasil uji liniearitas skala Penggunaan Gadget dan Prokrastinasi akademik

Liniearitas	F	Sig	Keterangan
X-Y	0,522	0,121	Linier

Keterangan:

X = Penggunaan Gadget

Y = Prokrastinasi pendidikan

F = koefisien linearitas

Sig = signifikansi

dilihat dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai signifikasni sebesar $0,121 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data dari skala Penggunaan Gadget dan skala Prokrastinasi pendidikan memiliki keterkaitan yang linear

5) Hasil Perhitungan Analisis Korelasi Product Moment

maksud analisis koerelasi Product Moment ini adalah untuk mengetahui keterkaitan antara variabel Penggunaan Gadget dan Variabel Prokrastinasi pendidikan analisis korelasi Product Moment antara kedua variabel dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4 Hasil uji korelasional skala Penggunaan Gadget dan Prokrastinasi pendidikan

Statistik	Koefisien (r _{xy})	Koef.det (r ²)	Sig	BE%	Keterangan
x-y	0,655	0,429	0,000	42,9	S

Keterangan :

X = Penggunaan Gadget

Y = Prokrastinasi pendidikan

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

r² = Koefisien determinan X pada Y

Sig = Signifikansi

BE% = Bobot sumbangan efektif X pada Y dalam Persen

S = Signifikansi

dilihat dari hasil perhitungan dari analisis korelasi preason product moment, dapat disimpulkan bahwa terdapat keterkaitan positif yang signifikan antara Penggunaan Gadget dan Prokrastinasi pendidikan. artinya semakin tinggi Penggunaan Gadget maka semakin tinggi Prokrastinasi pendidikan. dan sebaliknya jika Penggunaan Gadget rendah maka semakin rendah Prokrastinasi pendidikan. Hasil ini dibuktikan dengan nilai pearson correlation senilai 0,655 maka nilai tersebut disimpulkan keterkaitan antara Penggunaan Gadget dan Prokrastinasi pendidikan berkorelasi kuat. oleh karena itu hipotesisi yang diajukan dapat diterima.

Dari tabel diatas juga diketahui bahwa Penggunaan Gadget dan Prokrastinasi pendidikan memiliki keterkaitan sebesar 42,9%. Ini berarti masih terdapat 57,1% keterkaitan dari faktor lain seperti faktor internal, dan faktor eksternal, pada Prokrastinasi pendidikan yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

6) Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik

a. Mean Hipotetik

Pada variabel Penggunaan Gadget, jumlah butir yang valid sebanyak 28 butir aitem dari 32 butir aitem. kemudian yang diformat dengan skala likert dalam 4 pilihan jawaban, maka mean hipotetiknya adalah $[(28 \times 1) + (28 \times 4)] : 2 = 70$. Nilai SD Hipotetiknya adalah $[(28 \times 4) - (28 \times 1)] : 6 = 14$.

Tabel 5 Rumusan kategori Penggunaan Gadget

No	Kategori	Rumusan	Skor Skala
1.	Sangat Rendah	$\text{Mean} - 2 \text{ SD} > X$	$42 > X$
2.	Rendah	$\text{Mean} - 2 \text{ SD} < X < \text{Mean} - 1 \text{ SD}$	$42 < X < 56$
3.	Cenderung Rendah	$\text{Mean} - 1 \text{ SD} < X < \text{Mean}$	$56 < X < 70$
4.	Cenderung Tinggi	$\text{Mean} < X < \text{Mean} + 1 \text{ SD}$	$70 < X < 84$
5.	Tinggi	$\text{Mean} + 1 \text{ SD} < X < \text{Mean} + 2 \text{ SD}$	$84 < X < 98$
6.	Sangat Tinggi	$\text{Mean} + 2 \text{ SD} < X$	$X > 98$

Pada variabel Prokrastinasi pendidikan, jumlah butir yang valid sebanyak 30 butir dari 32 butir aitem kemudian yang diformat dengan skala likert dalam 4 pilihan jawaban, maka mean hipotetiknya adalah $[(30 \times 1) + (30 \times 4)] : 2 = 75$. Nilai SD Hipotetiknya adalah $[(30 \times 4) - (30 \times 1)] : 6 = 15$.

Tabel 6 Rumusan kategori Prokrastinasi pendidikan

No.	Kategori	Rumusan	Skor Skala
1.	Sangat Rendah	$\text{Mean} - 2 \text{ SD} > X$	$45 > X$
2.	Rendah	$\text{Mean} - 2 \text{ SD} < X < \text{Mean} - 1 \text{ SD}$	$45 < X < 60$
3.	Cenderung Rendah	$\text{Mean} - 1 \text{ SD} < X < \text{Mean}$	$60 < X < 75$
4.	Cenderung Tinggi	$\text{Mean} < X < \text{Mean} + 1 \text{ SD}$	$75 < X < 90$
5.	Tinggi	$\text{Mean} + 1 \text{ SD} < X < \text{Mean} + 2 \text{ SD}$	$90 < X < 105$
6.	Sangat Tinggi	$\text{Mean} + 2 \text{ SD} < X$	$X > 105$

b) Mean Empirik

Dilihat dari besar kecilnya nilai SD masing masing variabel, jika rata rata/mean hipotetik lebih kecil dari nilai rata rata/mean empirik, jika selisihnya lebih dari nilai SD, maka dinyatakan bahwa variabel tersebut tergolong baik. Apabila nilai rata rata/mean hipotetik lebih besar dari nilai rata rata/mean empirik, di mana selisihnya melebihi nilai SD, maka dinyatakan bahwa variabel tersebut tergolong buruk. Selanjutnya jika nilai rata rata/mean hipotetik dengan nilai rata rata/mean empirik tidak melebihi bilangan SD maka Variabel tersebut tergolong sedang.

Tabel 7 Statistik Induk

Variabel	N	Rata rata	SD
Penggunaan <i>Gadget</i>	65	68,25	7,99
Prokrastinasi Akademik	65	74,11	11,40

Keterangan:

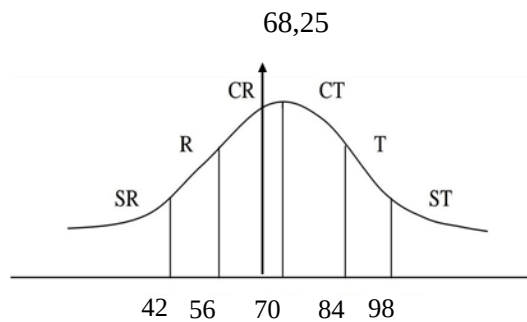
N = jumlah subjek
Rata rata = mean empirik/nilai rata rata
SD = Standar Deviasi

7. Kriteria

Untuk mengetahui bagaimana kondisi penggunaan gadget dan prokrastinasi pendidikan, karena itu diperlukan perbandingan antara nilai rata-rata empirik dengan mean/rerata hipotetik dengan memperhatikan SD masing masing variabel.

Dilihat dari besar kecilnya nilai SD masing masing variabel, untuk variabel penggunaan gadget jika rata rata/mean hipotetiknya dibawah nilai rata-rata/mean empirik, jika selisihnya lebih dari nilai SD, maka dinyatakan bahwa variabel tersebut tergolong tinggi. Apabila nilai rata rata/mean hipotetik lebih besar dari nilai rata rata/mean empirik, di mana selisihnya melebihi nilai SD, maka dinyatakan bahwa variabel tersebut tergolong rendah. Selanjutnya jika nilai rata rata/mean hipotetik dengan nilai rata rata/mean empirik tidak melebihi bilangan SD maka Variabel tersebut tergolong sedang.

Dilihat dari nilai SD masing masing variabel, untuk variabel prokrastinasi pendidikan jika rata rata/mean hipotetiknya dibawah nilai rata-rata/mean empirik, jika selisihnya lebih dari nilai SD, maka dinyatakan variabel tersebut tergolong baik. Apabila nilai rata rata/mean hipotetik lebih besar dari nilai rata rata/mean empirik, di mana selisihnya melebihi nilai SD, maka dinyatakan variabel tersebut tergolong buruk. Selanjutnya jika nilai rata rata/mean hipotetik dengan nilai rata rata/mean empirik tidak melebihi bilangan SD maka Variabel tersebut tergolong sedang.



Gambar 1 Kurva Penggunaan Gadget

Keterangan :

SR = Mean empirik tergolong sangat rendah

R = Mean empirik tergolong rendah

CR = Mean empirik tergolong cenderung rendah

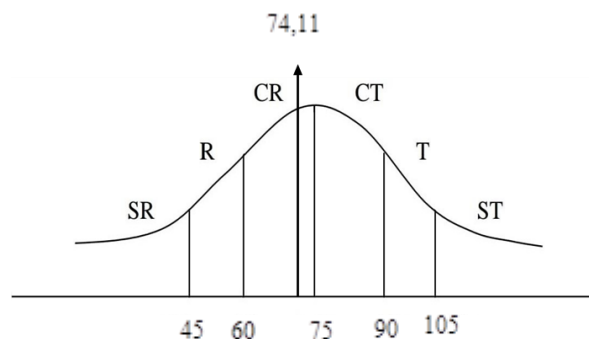
CT = Mean empirik tergolong cenderung tinggi

T = Mean empirik tergolong tinggi

ST = Mean empirik tergolong sangat tinggi

MH = Mean Hipotetik

SD = Standar Deviasi



Gambar 2 Kurva Prokrastinasi pendidikan

Keterangan :

SR = Mean empirik tergolong sangat rendah

R = Mean empirik tergolong rendah

CR = Mean empirik tergolong cenderung rendah

CT = Mean empirik tergolong cenderung tinggi

T = Mean empirik tergolong tinggi

ST = Mean empirik tergolong sangat tinggi

MH = Mean Hipotetik

SD = Standar Deviasi

Tabel 7 Perhitungan nilai rata rata hipotetik dan nilai rata rata empirik

Variabel	SD	Nilai Rata-Rata		Keterangan
		Hipotetik	Empirik	
Penggunaan <i>Gadget</i>	7,99	70	68,25	Penggunaan <i>gadget</i> cenderung rendah
Prokrastinasi Akademik	11,40	75	74,11	Prokrastinasi Akademik cenderung rendah

dilihat dari perbandingan antara kedua nilai rata rata masing masing variabel, maka dapat dinyatakan bahwa Penggunaan Gadget Kelas XI SMK Bina Satria tergolong cenderung rendah karena mean hipotik senilai 70 dan mean empirik senilai 68,25 dengan nilai SD sebesar 7,99 dan Prokrastinasi pendidikan Kelas XI SMK Bina Satria tergolong cenderung rendah karena mean hipotik senilai 75 dan mean empirik senilai 74,11 dengan nilai SD sebesar 11,40

B. Pembahasan

dilihat dari hasil perhitungan dari analisis korelasi preason product moment, dapat disimpulkan bahwa terdapat keterkaitan positif yang signifikan antara Penggunaan Gadget dan Prokrastinasi pendidikan. artinya semakin tinggi Penggunaan Gadget maka semakin tinggi Prokrastinasi pendidikan. dan sebaliknya jika Penggunaan Gadget rendah maka semakin rendah Prokrastinasi pendidikan. Hasil ini dibuktikan dengan nilai pearson correlation senilai 0,655 maka nilai tersebut disimpulkan keterkaitan antara Penggunaan Gadget dan Prokrastinasi pendidikan berkorelasi kuat. oleh karena itu hipotesis yang diajukan dapat diterima.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fithri Muflihah (2019) dengan judul “keterkaitan HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN PROKRASINASI pendidikan”. Hasil penelitian memperlihatkan adanya keterkaitan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan prokrastinasi akademik dibuktikan dengan r_{xy} sebesar 0,715 pada taraf signifikan sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Jadi semakin rendah penggunaan gadget maka semakin rendah pula prokrastinasi pendidikan, sebaliknya semakin tinggi penggunaan gadget maka prokrastinasi pendidikan akan semakin tinggi

Hasil penelitian ini sesuai dengan fenomena yang terjadi saat pihak peneliti melakukan observasi dan wawancara di tempat penelitian, diketahui peserta didik lebih suka mengakses game online contohnya seperti mobile legend, dan jangka waktu yang digunakan lebih dari 2 jam untuk bermain game tersebut bersama teman-temannya baik dalam jam istirahat maupun selesai istirahat dan sampai pulang sekolahpun dengan teman tongkrongan nya mereka masih tetap login game tersebut, akibatnya ketika ada tugas sekolah mereka lebih menunda untuk mengerjakan karna lebih memilih bermain game dibandingkan menyelesaikan tugas sekolah, di mana lebih memilih mengerjakan tugas 1 hari sebelum tugas dikumpul.

5. KESIMPULAN

Hasil penelitian menyatakan adanya keterkaitan positif dan signifikan antara penggunaan gadget dengan prokrastinasi pendidikan peserta didik kelas XI SMK Bina Satria Medan. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,655 menandakan keterkaitan yang kuat antara kedua variabel, yang berarti semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka semakin tinggi pula kecenderungan prokrastinasi pendidikan peserta didik, dan sebaliknya. Penggunaan gadget memberikan pengaruh sebesar 42,9% pada prokrastinasi pendidikan, sedangkan 57,1% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain seperti lingkungan sosial, dan pengaruh teman sebaya. Secara umum, baik tingkat penggunaan gadget maupun prokrastinasi pendidikan peserta didik berada pada kategori rendah, ditunjukkan oleh perbandingan antara nilai mean hipotetik dan mean empiris pada masing-masing variabel.

dilihat dari hasil tersebut, disarankan kepada pihak sekolah, khususnya pengajar, agar mengoptimalkan penggunaan gadget sebagai sarana pembelajaran yang edukatif dan produktif, misalnya melalui pemanfaatan aplikasi belajar dan konten digital yang mendukung peningkatan prestasi pendidikan. Bagi peserta didik, diharapkan agar lebih aktif dalam kegiatan pendidikan dan memakai gadget secara bijak untuk mendukung proses belajar. Sementara itu, pihak peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan menambahkan variabel lain seperti pola asuh orang tua, lingkungan teman sebaya, serta motivasi belajar untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi prokrastinasi pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu dan berfungsi sebagai sumber informasi dalam pengerjaan penelitian ini akibatnya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penulis menyadari bahwa penelitian ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bermanfaat. Mohon maaf bila masih ada kesalahan dalam penulisan penelitian ini dan harap dimaklumi. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan para pembaca.

REFERENSI

- [1] Agustina, D. dan. (2024). Efektivitas Penggunaan Gadget Dengan Kualitas Tidur Pada Anak SEKOLAH Kelas IV Dan V Di SD Negeri Pejuang VII Kota Bekasi. 6, 646–659.
- [2] Dwinita, K., Pande, K., & Susilawati, A. (2019). Peran pola asuh orang tua dan penggunaan gadget pada interaksi sosial anak prasekolah. 6(1), 76–87.
- [3] Esmaeili, N., & Monadi, M. (n.d.). Identifying the Causes of Academic Procrastination from the Perspective of Male Middle School Male Students.
- [4] Fauziah Fakor-faktor yang memberikan pengaruh terhadap prokrastinasi pendidikan pada mahasiswa fakultas psikologi uin sunan gunung djati bandung. 105.
- [5] Ghufro, R. &. (2017). Teori-Teori Psikologi. Ar-Ruzz Media.
- [6] Gabriela, J., Mau, B., Tinggi, S., & Excelsius, T. (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. 5(1), 7–10.
- [7] Gulo, M. N., Ners, P. S., Tinggi, S., Kesehatan, I., & Medan, E. (2019). keterkaitan Penggunaan Gadget Stikes Santa Elisabeth Medan 2019 Stikes Santa Elisabeth.
- [8] Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget pada Prestasi peserta didik. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 78–84.
- [9] Marpaung. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan: Jurnal Kopasta, 5(2), 55–64.
- [10] Setiyono, G. A., Paramita, R., & Hartini, N. (2023). Psychoeducation of Academic Procrastination in Undergraduate Students. Psikostudia : Jurnal Psikologi, 12(4), 468.
- [11] Solomon, L. J., & Rothblum, E. D. (1984). Academic procrastination: Frequency and cognitive-behavioral correlates. Journal of Counseling Psychology, 31(4), 503–509.
- [12] Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif. Alfabeta.
- [13] Sumarlin, H. &. (2023). Jurnal Attending Jurnal Attending. 2(2), 475–484.
- [14] Zacks, S., & Hen, M. (2018). Academic interventions for academic procrastination: A review of the literature. Journal of Prevention and Intervention in the Community, 46(2), 117–130.
- [15] Zhao, W., Wang, X., Li, J., Li, Q., Chen, C., Zhao, W., Wang, X., Li, J., & Li, Q. (2022). “Time is My Own Treasure”: Parental Autonomy Support and Academic Procrastination Among Chinese Adolescents “Time is My Own Treasure”: Parental Autonomy Support and Academic Procrastination Among Chinese Adolescents.