

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya, pendidikan di Indonesia terbagi ke dalam tiga jalur, yaitu jalur pendidikan formal, informal, dan nonformal. Pada pendidikan formal, pelaksanaan pendidikan di sekolah merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, dan sistematis oleh pendidik agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya ke arah yang lebih maju. Pendidikan formal memiliki tiga jenjang, dimulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar, salah satu bentuk satuan pendidikannya ialah Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Siswa tingkat SMP merupakan siswa yang tergolong sebagai remaja awal. Pada masa ini, siswa dituntut untuk memiliki kemandirian dalam menjalankan tugas-tugas mereka. Sebagai seorang siswa, salah satu tugas yang harus dilaksanakan adalah mengerjakan tugas-tugas akademik. Tugas-tugas dalam bidang akademik yang dimaksud adalah tugas yang diberikan oleh guru sebagai tugas yang harus dikerjakan oleh siswa, baik itu tugas yang dikerjakan di rumah ataupun tugas yang dikerjakan di kelas.

Ketika dihadapkan pada berbagai tugas akademik, siswa diharapkan mampu menyelesaikan tugas tersebut dengan penuh kedisiplinan dan tanggung

jawab. Namun pada kenyataannya, masih banyak siswa yang seringkali menunda-nunda dalam mengerjakan tugas-tugas yang ada. Perilaku menunda suatu penyelesaian tugas-tugas akademik disebut dengan prokrastinasi akademik. Hal ini senada dengan pendapat Rumiani (2006) yang menyatakan bahwa prokrastinasi yang terjadi di lingkungan akademik dan berhubungan dengan penyelesaian tugas akademik disebut dengan prokrastinasi akademik.

Prokrastinasi akademik merupakan penundaan yang dilakukan pada jenis-jenis urusan formal yang diidentikkan dengan tugas-tugas akademik, misalnya tugas sekolah, tugas kuliah, tugas kursus, dan sebagainya (Ghufon dan Risnawita, 2012). Salah satu dampak dari perilaku prokrastinasi akademik bagi siswa adalah penurunan nilai ataupun hasil belajar. Hal ini disebabkan karena siswa seringkali belum menyelesaikan tugas hingga batas waktu yang telah ditentukan dan apabila tugas selesai, biasanya hasilnya pun tidak optimal.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 21 sampai 22 Desember 2020 dengan tiga siswa SMP Negeri 9 Kota Jambi berinisial ASM, GF, AL menunjukkan bahwa perilaku menunda-nunda dalam mengerjakan tugas akademik seringkali dilakukan oleh siswa. Siswa baru mulai mengerjakan tugas ketika masa *deadline* pengumpulan tugas hampir tiba, siswa sering melanggar jadwal pengerjaan tugas yang telah dibuat sebelumnya, serta siswa lebih memilih untuk melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan.

Prokrastinasi akademik yang dilakukan oleh siswa dari tahun ke tahun seakan tak ada habisnya. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nitami, Daharnis, dan Yusri (2015) di SMP Negeri 25 Padang menunjukkan bahwa siswa yang melakukan perilaku prokrastinasi pada kategori sangat tinggi sebesar 0%, kategori tinggi 9%, kategori sedang 43%, kategori rendah 45%, dan kategori sangat rendah sebanyak 3%. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Munawaroh, Alhadi, dan Saputra (2017) di SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta menunjukkan bahwa sebanyak 17.2% siswa melakukan prokrastinasi akademik pada kategori tinggi, 77,1% sedang, dan 5,7% berada pada kategori rendah.

Prokrastinasi akademik yang dilakukan oleh individu biasanya dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor tersebut yaitu manajemen waktu. Sebagaimana dikemukakan oleh Noran (dalam Akinsola dkk, 2007) bahwa seseorang yang melakukan prokrastinasi menunjukkan bahwa ia tidak mampu mengelola waktunya dengan bijak. Hal ini menyiratkan suatu ketidakpastian prioritas. Karena ketidakpastian tersebut, seorang prokrastinator tidak tahu tujuan mana yang harus dicapai terlebih dahulu, sehingga pada umumnya mereka akan melakukan kegiatan atau aktivitas lain diluar tujuan utamanya.

Salah satu aktivitas lain yang menyebabkan siswa menunda untuk mengerjakan tugas akademiknya adalah bermain *gadget*. Berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh *gadget* membuat siswa menjadi tidak dapat mengontrol diri dalam menggunakan *gadget* tersebut, hingga menimbulkan suatu

kecanduan atau adiksi. Tugas yang seharusnya dapat diselesaikan sesegera mungkin, justru ditunda-tunda pengerjaannya sampai waktu *deadline* pengumpulan tugas tersebut tiba. Senada dengan pendapat diatas, Steel (dalam McCloskey, 2011) juga menjelaskan bahwa salah satu faktor penyebab munculnya prokrastinasi akademik adalah fokus yang teralihkan karena kegiatan lain. Seorang prokrastinastor mudah terganggu oleh kegiatan yang lebih menarik atau menyenangkan seperti tidur, menonton televisi, bermain *gadget* atau hal menarik lainnya. Hal tersebut membuat fokus atau perhatian prokrastinator teralihkan untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik yang ada.

Gadget memiliki berbagai macam jenis, diantaranya dapat berupa *smartphone*, tablet, laptop, dan video *game*. Dari beberapa jenis *gadget* tersebut, *gadget* yang paling populer saat ini adalah *smartphone*. Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) untuk mengungkap penggunaan internet di Indonesia periode 2019-Kuartal II 2020 menunjukkan bahwa responden yang mengakses internet menggunakan perangkat *smartphone* sebanyak 95,4%. Sementara sebanyak 19,7% responden mengakses internet dengan menggunakan laptop/tablet dan sebanyak 9,5% responden mengakses internet dengan menggunakan komputer PC (blog.apjii.or.id, 09/11/2020).

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 21 sampai 22 Desember 2020 dengan tiga siswa SMP Negeri 9 Kota Jambi dengan inisial ASM, GF dan AL menunjukkan bahwa beberapa tampak siswa memiliki ciri-ciri kecanduan *smartphone*. Hal tersebut didasarkan pada jawaban siswa yang

menyatakan bahwa siswa bermain *smartphone* lebih dari dua jam dalam sehari untuk mengakses media sosial atau *game online*, siswa bermain *smartphone* pada saat dan tempat yang tidak wajar seperti saat sedang makan dan saat sedang berada di toilet, siswa gelisah apabila jauh dari *smartphone*, serta siswa mengabaikan tugas atau aktivitas lain yang lebih bermanfaat.

Selanjutnya, berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 19 Januari 2021 dengan guru BK SMP Negeri 9 Kota Jambi didapatkanlah data bahwa banyak siswa tampak memiliki ciri kecanduan *smartphone*. Hal ini didapat dari keluhan orang tua siswa kepada guru BK yang menyatakan bahwa anak-anak bermain *smartphone* selama berjam-jam di rumah. Anak lebih banyak menggunakan *smartphone* untuk membuka media sosial atau bermain *game online* dibandingkan menggunakan *smartphone* untuk belajar. Hal ini menyebabkan anak banyak tugas-tugas sekolah yang terabaikan. Guru BK juga menyebutkan bahwa kecanduan *smartphone* tersebut berdampak besar pada kegiatan belajar siswa. Siswa yang mengalami kecanduan *smartphone* sebagian besar akan kehilangan fokus dalam mengerjakan tugasnya, terlambat dalam mengerjakan tugasnya, bahkan pada beberapa siswa ada yang tidak mengerjakan tugasnya sama sekali sehingga nilai tugas siswa banyak yang kosong.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH KECANDUAN GADGET TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK PADA SISWA SMP NEGERI 9 KOTA JAMBI”**

B. Batasan Masalah

Mengingat begitu luasnya permasalahan yang akan diteliti, maka permasalahan dalam penelitian ini perlu dibatasi, antara lain:

1. Kecanduan *gadget* yang dibahas dalam penelitian ini adalah penggunaan *gadget* secara terus-menerus, tidak dapat melewatkan waktu sehari pun tanpa *gadget*, hubungan sosial terganggu, dan terabaikannya tugas atau aktivitas lain yang lebih bermanfaat. *Gadget* yang dibahas dalam penelitian ini dibatasi pada *gadget* dengan jenis *smartphone*.
2. Prokrastinasi akademik yang dibahas dalam penelitian ini adalah penundaan untuk memulai dan menyelesaikan tugas, keterlambatan dalam mengerjakan tugas, kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual, serta melakukan aktifitas yang lebih menyenangkan
3. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP 9 Kota Jambi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kecanduan *gadget* pada siswa SMP Negeri 9 Kota Jambi?
2. Bagaimana tingkat prokrastinasi akademik pada siswa SMP Negeri 9 Kota Jambi?
3. Apakah terdapat pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prokrastinasi akademik pada siswa SMP Negeri 9 Kota Jambi

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengungkap tingkat kecanduan *gadget* pada siswa SMP Negeri 9 Kota Jambi
2. Untuk mengungkap tingkat prokrastinasi akademik pada siswa SMP Negeri 9 Kota Jambi
3. Untuk mengungkap adanya pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prokrastinasi akademik pada siswa SMP Negeri 9 Kota Jambi.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling terkait penelitian mengenai kecanduan *gadget* dan prokrastinasi akademik.

2. Manfaat praktis

- a. Guru BK, melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk memberikan layanan yang sesuai kepada siswa yang mengalami prokrastinasi akademik karena kecanduan *gadget*

- b. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam membantu siswa mengentaskan permasalahannya terkhusus masalah yang berkaitan dengan kecanduan *gadget* dan prokrastinasi akademik
- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi sehingga dapat dikembangkan dan ditindak lanjuti dengan metode atau jenis penelitian yang berbeda

F. Anggapan Dasar

Steel (dalam McCloskey, 2011) menjelaskan bahwa salah satu faktor penyebab munculnya prokrastinasi akademik adalah gangguan perhatian. Seorang prokrastinastor mudah terganggu oleh kegiatan yang lebih menarik atau menyenangkan seperti tidur, menonton televisi, bermain atau hal menarik lainnya. Hal tersebut membuat fokus atau perhatian prokrastinator teralihkan untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik yang ada.

G. Hipotesis Penelitian

Rumusan hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan *gadget* terhadap prokrastinasi akademik pada siswa SMP Negeri 9 Kota Jambi

H. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Kecanduan *gadget* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan *gadget* secara terus-menerus, tidak dapat melewatkan waktu sehari pun

tanpa *gadget*, hubungan sosial terganggu, dan terabaikannya tugas atau aktivitas lain yang lebih bermanfaat

2. Prokrastinasi akademik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penundaan untuk memulai dan menyelesaikan tugas, keterlambatan dalam mengerjakan tugas, kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual, serta melakukan aktifitas yang lebih menyenangkan

I. Kerangka Konseptual

