

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Williams & Sawyer (2011:24), *handphone* adalah ponsel dengan mikroprosesor, memori, layar dan modem bawaan. *Handphone* merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas PC dan handset sehingga menghasilkan gadget yang mewah, dimana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, *game*, akses e-mail, tv digital, search engine, pengelola informasi pribadi, fitur GPS, jasa telepon internet dan bahkan terdapat telepon yang juga berfungsi sebagai kartu kredit. Gary, Thomas & Misty (2007:19) menyebutkan bahwa *handphone* (gadget) adalah telepon yang bisa dipakai untuk mengakses internet dan biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistant (PDA)*, seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, dan kalkulator. Jadi, suatu ponsel dapat dikategorikan sebagai *smartphone* bila dapat berjalan pada perangkat lunak operating system yang lengkap (Mabruroh & Dihan, 2015:27). Sehingga saat ini masih bermunculan beberapa perusahaan baru lainnya dalam bidang *handphone* (Subchan&Ardi 2015: 14).

Arus penggunaan *handphone* dikalangan pelajar semakin hari semakin tidak terbendung. Kepemilikan *smartphone* menjadi salah satu keharusan pada sebagian besar kehidupan masyarakat Indonesia. Perkembangan fasilitas-fasilitas

yang terdapat pada smartphone pun kian hari kian inovatif. *Handphone* menjadi benda ajaib yang dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dasar manusia. Hadirnya *Handphone* menjadi anugerah tersendiri bagi kalangan akademisi, khususnya siswa. Para siswa meyakini bahwa keunggulan fitur-fitur yang terdapat pada *handphone* dapat mendukung perkuliahan secara efektif dan efisien, termasuk untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan umum tanpa terbatas waktu dan tempat (Boham & Rondonuwu, 2017: 15). Pemanfaatan *handphone* secara positif dapat berdampak pada keberhasilan belajar pada siswa.

Ketergantungan *handphone* secara berlebihan kepada siswa dapat berpengaruh negatif pada siswa yaitu dapat membuat siswa menjadi malas belajar karena banyaknya bentuk hiburan pada *handphone* misalnya internet, *facebook*, *whatsapp*, *line*, tiktok dan masih banyak lainnya dan dari situ kebanyakan siswa menggunakan *handphone* hanya untuk bermain saja sehingga dapat menyebabkan dampak negatif pada dirinya sendiri seperti ketidakaturan makan, kesehatan yang dapat merusak mata dan terutama pada bidang akademiknya. Siswa kecanduan dalam bermain *handphone* menemukan kesenangan dengan *handphone* sehingga hal itu menjadi sebuah kebiasaan dan membuat siswa menjadi malas belajar dan sering menunda-nunda mengerjakan tugas sekolah (Indraswari, 2019 : 12)

Dengan maraknya penggunaan *handphone*, siswa berpotensi untuk melakukan prokrastinasi karena banyaknya dan mudahnya fitur yang ditawarkan dalam genggamannya untuk diakses. Prokrastinasi akademik yang dilakukan siswa dapat berdampak pada kegagalan akademik. Sehingga, penelitian ini menjadi

penting untuk dilakukan untuk melihat dampak negative dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan, yang dapat berujung pada prokrastinasi akademik.

Prokrastinasi akademik merupakan penundaan untuk memulai ataupun menyelesaikan tugas-tugas akademik siswa dengan jangka waktu tertentu maupun sampai batas-batas terakhir (Stussi, Ferrero, Pourtois, & Sander, 2019:4). Seseorang yang melakukan prokrastinasi akademik pada umumnya memiliki kekurangan pada pengelolaan waktu dan memiliki strategi belajar yang cukup lemah (Steel & Klingsieck, 2015:78).

Prokrastinasi dapat terjadi pada setiap bidang kehidupan, salah satunya pada bidang pendidikan. Prokrastinasi yang dilakukan pada bidang pendidikan dinamakan prokrastinasi akademik dan banyak dilakukan oleh pelajar atau mahasiswa. Djamarah (2002:16) mengatakan bahwa selama menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal baik pelajar maupun siswa, tidak akan terlepas dari keharusan mengerjakan tugas-tugas studi. Tugas-tugas tersebut sangat penting untuk dikerjakan bagi siswa dan siswi di sekolah. Menurut Xu & Yuan (2003:24) sebagian besar siswa sekolah menengah mengerjakan tugas setiap malam, dan orang tuaserta guru meyakini bahwa mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah memiliki peran penting dalam proses belajar, prestasi, dan pengembangan keterampilan. Apabila pelajar tidak mengerjakan tugas, maka akan berpengaruh pada nilai yang diperoleh atau bahkan dapat menyebabkan tidak naik kelas. Namun, menunda-nunda mengerjakan tugas masih tetap dilakukan oleh pelajar. Menghindar dari tugas, menjanjikan untuk mengerjakan nanti, menggunakan berbagai alasan untuk membenarkan penundaan tersebut serta mencegah dirinya

disalahkan oleh orang lain merupakan tanda bahwa seseorang melakukan prokrastinasi akademik (Knaus, 2010 : 17).

Lahirnya prokrastinasi akademik mahasiswa disebabkan oleh beberapa hal diantaranya pertama, anggapan dari procrastinator bahwa tugas yang dikumpulkan harus terselesaikan dengan sempurna. Kedua, adanya rasa ketakutan atas kegagalan dalam mengerjakan tugas. Ketiga, tidak menyukai tugas dan merasa kesulitan dalam mengatur waktu. Keempat, diterapkannya system reward dan punishment oleh dosen. Kelima, kurangnya perhatian dan pengamatan dari lingkungan seperti orang tua. Keenam, menumpuknya tugas sehingga menyebabkan penundaan tugas-tugas akademik mahasiswa (Muyana, 2018 : 23). Namun pada saat ini prokrastinasi akademik yang lazim dilakukan pada kalangan siswa lebih dikarenakan peran teknologi. Teknologi (komputer dan smartphone) merupakan media untuk menjelajahi dunia maya secara global, walaupun mereka sadar memiliki banyak tugas dan harus diselesaikan dalam rentang waktu yang terbatas (Hooda& Devi, 2017: 8). Hasil penelitian lain menyebutkan bahwa prokrastinasi atas tugas-tugas akademis dapat lahir karena individu tidak dapat mengontrol penggunaan *handphone* yang terhubung dengan internet (Davis, 2001:42).

Salah satu hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *handphone* berkaitan dengan kerugian yang didapatkan, terutama bagi remaja (Attamimi, 2011:130). Semakin sering individu menggunakan *smartphone*, semakin mereka menjadi ketergantungan pada *smartphone* (Hong, Chiu & Huang, 2012:28). Bahkan adanya *smartphone* juga memiliki efek baru pada perilaku penggunanya

(Bian & Leung, 2014:176). Kemunculan *smartphone* membuat banyak kalangan remaja lebih asik dan sibuk dengan fitur yang terdapat pada alat tersebut, mereka jauh lebih menyukai interaksi via jejaring sosial media, dari pada bertatap muka langsung. Gejala perilaku tersebut yaitu seseorang jauh lebih peka pada sesuatu yang terjadi dengan *handphone* yang dibawa dari pada lingkungan sekitarnya, yang kemudian hal tersebut akan menjadi sebuah masalah bagi penggunanya (Salehan & Neghaban, 2013: 34). Perilaku baru tersebut apabila tidak dapat terkontrol dan terkendali akan menjadikan individu tersebut menjadi *addict* terhadap *smartphone*, atau yang disebut dengan *handphone addiction*. *Smartphone addiction* merupakan sebuah perilaku adiksi, hilangnya control diri karena keasyikan dan terobsesi yang berlebihan dengan penggunaan *smartphone* (Kim, Ju, Choi & Yu, 2015: 6). Individu dengan kecanduan *handphone* dilihat tidak pernah lepas dari gadget atau *handphonenya*.

Setelah peneliti melakukan observasi pada tanggal 28 oktober 2021 pukul 11:00 di SMKN 1 Sumenep peneliti dapat mengetahui informasi melalui wawancara kepada guru BK bahwa di sekolah tersebut siswa dapat diperbolehkan membawa *handphone*, tetapi dengan catatan siswa dapat menggunakan *handphone* pada saat jam istirahat dan juga siswa diperbolehkan menggunakan *handphone* di mata pelajaran tertentu. Namun, guru BK juga mengatakan bahwa masih ada siswa yang melanggar menggunakan *handphone* pada saat pelajaran berlangsung. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara kepada beberapa siswa terkait penggunaan *handphone* dan prokrastinasi akademik siswa. Hasil wawancara dari beberapa siswa tersebut ada sebagian

siswa yang kecanduan dalam menggunakan *handphone* namun tidak pernah melakukan prokrastinasi akademik dan sebagian siswa ada yang melakukan prokrastinasi akademik diakibatkan karena kecanduan terhadap penggunaan *handphone*.

Kecanduan *handphone* pada siswa pengguna *handphone* dapat dikatakan sebagai perilaku kecanduan apabila seseorang tidak dapat mengontrol keinginannya dan menyebabkan dampak negative pada diri individu yang bersangkutan (Yuwanto, 2013:18). Ketika pelajar menggunakan *handphone* sebagai coping stress karena stress akademik yang dialaminya, akan dapat menimbulkan penggunaan *handphone* secara berlebihan dan tidak terkontrol. Pelajar yang menghabiskan waktu belajarnya untuk menggunakan *smartphone* dengan pemakaian yang berlebihan menyebabkan pelajar menjadi malas untuk mengerjakan pekerjaan sekolah yang harus diselesaikan. Hal tersebut menjadi penyebab pelajar menunda pekerjaan atau tugas yang harus diselesaikannya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti menyimpulkan identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Hadirnya *handphone* membuat kalangan remaja lebih asik dan sibuk dengan fitur yang terdapat pada alat yang ada di aplikasi tersebut, mereka jauh lebih menyukai interaksi via jejaring sosial media dari pada bertatap muka langsung.
2. Penggunaan *handphone* dengan pemakaian yang berlebihan pada pelajar akan menyebabkan pelajar menjadi pemalas untuk mengerjakan pekerjaan

sekolah yang harus diselesaikan.

C. Batasan Masalah

Sehubungan dengan beberapa masalah yang teridentifikasi dalam latar belakang, maka masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada Dampak Kecanduan Handphone Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Siswa SMA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka rumusan masalah yang bisadiambiladalah :

1. Apakah ada pengaruh handphone addiction terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada siswa SMA?
2. Apa penyebab lahirnya prokrastinasi akademik pada siswa ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh handphone addiction terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada siswa SMA
2. Untuk mengetahui lahirnya prokrastinasi akademik pada siswa

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam perkembangan ilmu psikologi, khususnya dalam masalah handphonen addiction dan prokrastinasi akademik.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan masyarakat umum, khususnya pelajar, mengenai pengaruh buruk dari handphone addiction pada prokrastinasi akademik. Penelitian ini pun diharapkan dapat membantu sebagai referensi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian lebih lanjut mengenai variable dari handphone addiction terhadap prokrastinasi akademik.

G. Definisi Operasional

Agar dalam penelitian ini mengarah pada uraian yang lebih spesifik, tegas dan rinci sesuai dengan ruang lingkup penelitian, maka akan dipertegas definisi variabel sebagai berikut:

1. Pengertian Handphone

Menurut Williams & Sawyer (2011:24), handphone adalah ponsel dengan mikroprosesor, memori, layar dan modem bawaan. Handphone merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas PC dan handset sehingga menghasilkan gadget yang mewah, dimana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, game, akses e-mail, tv digital, search engine, pengelola informasi pribadi, fitur GPS, jasa telepon internet dan bahkan terdapat telepon yang juga berfungsi sebagai kartu kredit. Gary, Thomas & Misty (2007:19) menyebutkan bahwa handphone (gadget) adalah telepon yang bisa dipakai untuk mengakses internet dan biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistant (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, dan kalkulator. Jadi, suatu ponsel dapat dikategorikan sebagai smartphone bila dapat berjalan pada perangkat

lunak operating system yang lengkap (Mabruroh & Dihan, 2015:27).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa handphone merupakan alat komunikasi multifungsi yang berukuran kecil dan praktis sehingga dapat dibawa kemana-mana. Handphone tersebut, merupakan perkembangan teknologi telepon yang dari masa ke masa mengalami perubahan, dimana perangkat handphone tersebut dapat digunakan sebagai sarana komunikasi baik itu berupa lisan, maupun tulisan untuk penyampaian informasi atau pesan dari sary pihak kepihak lainnya secara efektif dan efesien karena perangkatnya yang bias dibawa kemana-kemana dan dapat dipakai diamana saja.

2. Pengertian Prokrastinasi Akademik

Kata prokrastinasiak ademik sebenarnya sudah ada sejak lama, bahkan dalam salah satu prasasti di Universitas Ottawa Canada, pada abad ke-17 kata ini telah dituliskan oleh Walker dalam khotbahnya. Di sana dikatakan bahwa prokrastinasi sebagai salah satu dosa serta kejahatan manusia, dengan menunda-nuda pekerjaan manusia akan kehilangan kesempatan dan menyia-nyiakan karunia Tuhan, Ferrari (Anonim, 2000:1).

Prokrastinasi juga tidak selalu diartikan sama dalam bahasa dan budaya manusia. Bangsa Mesir kuno misalnya, mempunyai dua kata kerja yang memiliki arti sebagai prokrastinasi, yang pertama menunjuk pada suatu kebiasaan yang digunakan untuk menghindari pekerjaan-pekerjaan penting dan usaha yang impulsif. Sedangkan kata yang kedua menunjuk pada kebiasaan yang berbahaya akibat kemalasan dalam menyelesaikan

suatu tugas yang penting untuk nafkah hidup, seperti mengerjakan lading ketika musim tanam tiba.

3. Prokrastinasi Akademik yang Muncul di SMKN 1 Sumenep

Prokrastinasi akademik yang muncul di SMKN 1 Sumenep yaitu masih bisa mengerjakan tugas tepat waktu, bisa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sebelum batas waktu. Artinya, adanya penggunaan *handphone addiction* menjadikan siswa SMKN 1 Sumenep menjadi lebih baik dalam akademik mereka. Dari 29 orang siswa yang menjadi responden dalam penelitian ini, terdapat 24 siswa yang mendukung hal tersebut. Selain itu, adanya *handphone addiction* juga menjadikan mereka tidak lupa belajar meskipun bermain dengan temannya. Hal ini disetujui oleh 22 orang siswa dari seluruh total responden yang digunakan. Sebanyak 21 orang siswa juga mendukung bahwa dengan adanya *handphone addiction* menjadikan mereka lebih mudah dalam mengerjakan tugas sehingga mereka tidak pernah terburu-buru dalam mengerjakan tugas, mereka lebih mengutamakan menyelesaikan tugas terlebih dahulu sebelum melaksanakan aktivitas lain dan mereka lebih suka beristirahat sepanjang hari daripada mengerjakan tugas.

Disisi lain, sebanyak 20 orang menyatakan bahwa mereka selalu mengerjakan tugas sehari sebelum tugas dikumpulkan, lebih menyukai belajar daripada melakukan aktivitas yang tidak bermanfaat, serta *handphone* yang mereka miliki membantu mereka dalam mencari referensi untuk belajar. Selain itu, sebanyak 18 orang menyatakan bahwa mereka tidak pernah memperhitungkan waktu untuk menjelaskan tugas, selalu memprioritaskan

tugas sehingga mereka tidak terburu-buru dalam mengerjakannya, melakukan aktivitas lain tidak menjadikan mereka menunda-nnda pekerjaan sekolah.

Berdasarkan hal tersebut diatas, dapat diketahui bahwa siswa SMKN 1 Sumenep tidak membentuk prokrastinasi. Artinya, adanya *handphone addiction* pada siswa SMKN 1 Sumenep tidak menjadikan mereka menunda pekerjaan mereka sehingga dapat menurunkan nilai akademik. Namun sebaliknya, adanya *handphone addiction* dapat membantu mereka dalam akademik. Meskipun terdapat beberapa prokrastinasi yang dilakukan oleh sebagian siswa seperti membutuhkan waktu yang lebih lama dalam mengerjakan tugas, sering menunda-nunda untuk mengerjakan tugas, kehabisan waktu untuk mengerjakan tugas sehingga selalu terburu-buru dalam menyelesaikannya, namun jumlah siswa yang melakukan hal tersebut lebih sedikit dibandingkan jumlah siswa yang tidak melakukan prokrastinasi.



