

Analisis Pengaruh *Locus of control*, dan Kecanduan Gadget Terhadap Prokrastinasi Mahasiswa

Fifin Dwi Purwaningtyas^{*}, Starry Kireida Kusnadi, Ressy Mardiyanti, Tutus Risda Sabila, Rosvita Gamul

Fakultas Psikologi, Program Studi Psikologi, Universitas Wijaya Putra, Surabaya, Indonesia

Email: ^{1,*}fifin@uwp.ac.id, ²starrykusnadi@uwp.ac.id, ³ressymardiyanti@uwp.ac.id, ⁴tutussabila@uwp.ac.id,

⁵rosvitagamul@uwp.ac.id

Email Penulis Korespondensi: fifin@uwp.ac.id

Abstrak—Penelitian mempunyai tujuan guna mengetahui pengaruh *Locus of control*, kecanduan gadget, pada prokrastinasi mahasiswa skripsi. Penelitian memakai metode kuantitatif dengan instrumen kuesioner. Populasi penelitian adalah mahasiswa yang sedang menempuh skripsi, lokasi penelitian dilaksanakan di Surabaya dengan populasi terjangkau sebanyak 130 siswa. Teknik pengambilan sampel penelitian yakni probability sampling dengan metode purposive sampling serta memperoleh sampel dengan total 130 responden. Metode analisis penelitian yakni uji validitas, uji reliabilitas, analisis deskripsi data, analisis uji syarat (uji normalitas serta uji linearitas), analisis regresi linear berganda, serta analisis uji hipotesis (uji t, uji F, serta uji koefisien determinasi). Temuan penelitian menampilkan yakni (1) *Locus of control* memberi dampak positif serta signifikan pada prokrastinasi, (2) kecanduan gadget memberi dampak positif serta signifikan pada prokrastinasi, dan (3) *locus of control*, dan kecanduan gadget dengan simultan memberi dampak secara signifikan terhadap prokrastinasi yang artinya terdapat efek secara bersama *Locus of control* (X1), serta Kecanduan gadget (X2), pada prokrastinasi mahasiswa (Y). Hasil uji R² dengan nilai adjusted R² sebesar 0,321. Diartikan bahwa kapabilitas variabel *locus of control* (X1), serta kecanduan gadget (X2), dengan bersama-sama memprediksi variabel prokrastinasi akademik (Y) adalah sebesar 32,1%.

Kata Kunci: Kecanduan gadget; *Locus of control*; Prokrastinasi

1. PENDAHULUAN

Skripsi yaitu sebuah kewajiban yang wajib dituntaskan oleh mahasiswa untuk menyelesaikan jenjang S1. Ketika sudah waktunya tiba bagi mahasiswa untuk mengerjakan skripsi, maka itu adalah kewajiban yang harus segera di selesaikan. Biasanya, mahasiswa harus menyelesaikan skripsi dalam 8 semester yang di tempuh dalam 4 tahun atau paling lambat 7 tahun (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2020). Sebagai mahasiswa, mereka diharapkan dapat berkinerja optimal dalam menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan akademik serta non-akademik. Mahasiswa yang sedang menempuh skripsi adalah mereka yang terdaftar sebagai mahasiswa pada jenjang pendidikan tinggi, baik di perguruan tinggi swasta ataupun negeri, yaitu mereka yang sedang menempuh semester delapan atau mereka yang telah menjadwalkan dan sedang menyelesaikan skripsinya. Namun, sering kali mahasiswa mengalami kesulitan dan rasa malas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen. Rasa malas ini bermula dari keadaan psikologis yang mendorong pelajar guna menghindari tugas-tugas yang semestinya dilaksanakan (Sari et al., 2022).

Perihal ini cukup jadi bukti kecenderungan mahasiswa guna menunda tanggung jawab akademis selama masa studi. Sari et al., (2022) menunjukkan bahwa fenomena ini menunjukkan kecenderungan untuk menunda dimulainya tugas. Hal ini menandakan kecenderungan untuk menunda pelaksanaan dan penyelesaian kegiatan, yang dalam psikologi dikenal sebagai prokrastinasi. Masalah prokrastinasi dalam dunia pendidikan masih lumrah terjadi sampai dengan sekarang, hal ini dapat dilihat dari beberapa peneliti yang banyak mengangkat isu prokrastinasi akademik. Penelitian Ramadhani et al., (2020) mengungkapkan bahwa prokrastinasi akademik di suatu sekolah menengah atas berada di kategori tinggi.

Demikian pula pada hasil pra-riset yang dilakukan kepada 90 peserta didik hasilnya menunjukkan masih terdapat prokrastinasi akademik. Sebesar 31,1% terkadang menunda-nunda mengerjakan PR, sebesar 25,6% menyatakan pernah melakukan penundaan, sebesar 22,2% menyatakan sering melakukan penundaan, sebesar 18,9% menyatakan tidak pernah melakukan penundaan, dan sebesar 2,2% selalu melakukan penundaan (Putriwangi et al., 2024). Penundaan akademik telah muncul sebagai masalah perilaku yang lazim di kalangan mahasiswa di bidang pendidikan. Penelitian sebelumnya menampilkan yakni antara 80-95% mahasiswa menunjukkan penundaan akademik, sedangkan di kalangan mahasiswa sarjana di bidang profesi kesehatan, kejadian penundaan akademik bervariasi antara 13,8% dan 49,9% untuk berbagai kegiatan akademik (Hayani et al., 2022).

Salah satu faktor internal penyebab prokrastinasi akademik adalah kepercayaan dan cara pandang peserta didik terhadap penyebab keberhasilan atau kegagalan tugas mereka di sekolah, yang dinamakan dengan *locus of control* (lokus kontrol) (Lasari, 2020). Berlandaskan pada temuan pra-riset yang sudah dilaksanakan diperoleh hasil sebesar 60% memiliki *locus of control* internal serta sebesar 40% memiliki *locus of control* eksternal. Seseorang dengan *locus of control* internal akan lebih berusaha serta meyakini kemampuan dirinya untuk menyelesaikan kewajiban akademik yang dimilikinya, sementara, seseorang dengan *locus of control* eksternal akan menunggu adanya fenomena atau orang lain yang membantu dirinya untuk menyelesaikan tugasnya, seperti menunggu jawaban yang diperoleh oleh temannya (Batubara & Asriatuzzeky, 2017). Penurunan prestasi akademik, pelaksanaan tugas yang tidak optimal seperti yang diberikan oleh instruktur, absensi, dan manajemen waktu yang buruk merupakan manifestasi dari masalah lokus kontrol. Lokus kontrol mengacu pada pandangan individu terhadap faktor penentu keberhasilan atau kegagalan dalam upaya profesional mereka (Mardiani et al., 2021).

Persepsi siswa terhadap alasan prokrastinasi akademik dibentuk oleh ciri-ciri kepribadian yang mengatur kontrol perilaku mereka. Dalam psikologi, ciri-ciri kepribadian manusia yang mengatur persepsi kausalitas internal serta eksternal suatu peristiwa dinamakan sebagai locus of control. Locus of control merupakan faktor yang memengaruhi prokrastinasi akademik, di samping kondisi fisik, kondisi psikologis, pola asuh, dan variabel lingkungan (Laili & Shofiah, 2013). Locus of control merupakan sifat psikologis yang memungkinkan individu untuk mengatur tindakan mereka. Rotter (dalam Carton et al., 2021) menegaskan bahwa Locus of Control memiliki dua dimensi: dimensi internal serta dimensi eksternal. Dimensi eksternal menyatakan bahwa akuntabilitas untuk semua tindakan berada di luar pelaku. Perspektif internal menegaskan bahwa pelaku memiliki akuntabilitas penuh untuk semua tindakan. Individu dengan locus of control internal merasa bahwa mereka dapat mengatur kehidupan mereka sendiri.

Salah satu penyebab eksternal yang paling sering menjadi alasan penundaan pekerjaan tugas adalah karena mahasiswa lebih senang menghabiskan waktunya untuk perihal yang menyenangkan dibandingkan dengan urusan akademik, contohnya adalah lebih memilih untuk menggunakan dan bermain gadget. Berdasarkan pra-riset mayoritas peserta didik sebesar 41,7% memilih aktifitas bermain gadget dari pada mengerjakan tugas, sebesar 19,4% memilih berbincang dengan teman, sebesar 12,5% memilih jalan-jalan, sebesar 3,4% mendengarkan musik, dan jawaban-jawaban lainnya yang di pilih oleh 1 responden seperti membaca buku, bermain game online, menonton drama korea, membuka sosial media dan lain sebagainya (Italiana et al., 2022).

Biasanya, orang yang kecanduan gawai akan mengabaikan konsekuensi tindakan mereka. Ironisnya, ketergantungan pada perangkat elektronik melampaui kebutuhan mendasar, yang mengakibatkan individu menjadi kecanduan berlebihan dan tidak dapat melepaskan diri dari gawai mereka. Chiu, (2014) menegaskan bahwa perilaku ini sering terlihat pada anak-anak sekolah dasar dan remaja, sebagian besar sebagai sarana hiburan diri dan pelepas stres melalui aplikasi gim di gawai mereka. Konsekuensi negatif yang mengkhawatirkan yang diantisipasi pada siswa yang menunjukkan kecanduan gawai adalah penundaan akademis (Syifa, 2020). Penundaan ini menyebabkan kecenderungan untuk menyelesaikan proyek atau bekerja secara tidak optimal, yang dikenal sebagai cramming. Masalah ini muncul karena banyak siswa menghabiskan lebih banyak waktu guna bermain dibandingkan belajar, bahkan selama ujian. Siswa mungkin mengalami penurunan kinerja akademis, yang dicontohkan oleh penurunan IPK, atau beberapa mungkin mempertahankan nilai IPK rendah karena waktu belajar yang tidak mencukupi, dan memilih untuk terlibat dengan gawai. Perilaku ini menyebabkan keterlambatan penyelesaian tugas dan pemenuhan tanggung jawab akademis mereka, seperti belajar (Sitorus, 2022).

State of the art dari peneliti ini mengabungkan 2 variabel bebas serta 1 variabel terikat yakni Kecanduan gadget, *Locus of control* serta Prokrastinasi, karena selama ini belum ada yang memakai 2 variabel bebas serta 1 variabel terikat, lebih seringnya penelitian terdahulunya masih memakai 1 variabel bebas serta 1 variabel terikat yang dimana menghubungkan antara kecanduan gadget dengan prokrastinasi, serta *Locus of control* dengan Prokrastinasi. Dengan demikian penulis mempunyai ketertarikan guna melakukan pembahasan lebih mendetail perihal terkait. Maka dari itu peneliti mempunyai ketertarikan guna melaksanakan penelitian yang memiliki judul Analisis Pengaruh *Locus of control*, serta Kecanduan Gadget Terhadap Prokrastinasi Mahasiswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai metodologi penelitian kuantitatif yang dicirikan oleh desain korelasional. Penelitian korelasional merupakan investigasi yang berupaya melakukan analisis regresi linier berganda dengan memakai software SPSS V 25. Partisipan pada penelitian ini terdiri dari mahasiswa aktif dari Fakultas Psikologi Universitas Wijaya Putra di Surabaya, berjumlah 130 responden yang dipilih melalui metode convenience sampling (Sugiyono, 2018), yang dikategorikan dalam teknik non-probability sampling. Penelitian ini memakai kuesioner dengan skala Likert 5 poin guna pengumpulan data.

Data dikumpulkan dengan menggunakan tiga instrumen pengukuran, khususnya *Smartphone Addiction Scale* (SAS), yang dirancang untuk menilai kecanduan ponsel pintar seperti yang diusulkan oleh Kwon et al., (2013) dan kemudian dimodifikasi oleh peneliti. Instrumen ini mencakup enam dimensi: Gangguan Kehidupan Keseharian, Hubungan Berorientasi Dunia Maya, Penarikan Diri, Antisipasi Positif, Penggunaan Berlebihan, serta Toleransi. Tuckman Procrastination Scale (TPS), yang dilakukan pengembangan oleh Tuckman, pada tahun 1991 untuk menilai prokrastinasi akademis, menggabungkan versi modifikasi dari skala Levenson, dari tahun 1973, dengan 32 pertanyaan untuk mengevaluasi locus kendali. Metodologi analisis data menggunakan program SPSS versi 25, termasuk analisis data deskriptif, pengujian kondisi (uji normalitas dan linearitas), analisis regresi linier berganda, dan pengujian hipotesis (uji t, uji F, dan uji koefisien determinasi).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Gambaran Responden Penelitian

a. Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin

Data subjek lebih lengkap bisa diamati dalam tabel 1:

Tabel 1. Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah (orang)	Frekuensi %
Laki-laki	89	68,5%
Perempuan	41	31,5 %
Total	130	100 %

Berlandaskan Tabel 1 memberi penjelasan distribusi jumlah responden yang sudah melaksanakan pengisian angket penelitian berlandaskan jenis kelamin. Sebanyak 89 orang (68.5%) dengan jenis kelamin laki-laki serta 41 orang (31.5%) perempuan.

b. Distribusi Frekuensi Usia

Tabel 2. Frekuensi Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah (orang)	Frekuensi %
22 tahun	37	28,4%
23 tahun	39	30,0%
24 tahun	33	25,4%
25 tahun	20	15,4%
26 tahun	1	0,8%
Total	130	100%

Distribusi jumlah responden yang telah mengisi kuesioner penelitian berdasarkan usia dijelaskan dalam tabel 2. Terdapat total 37 orang yang berusia 22 tahun (28,4%), 39 orang yang berumur 23 tahun (30%), 33 orang yang berusia 24 tahun (25,4%), serta 20 orang yang berusia 25 tahun (15,4%) dan 1 orang berusia 26 tahun (8%).

c. Distribusi Frekuensi Fakultas

Tabel 3. Frekuensi Berdasarkan Program Studi

Fakultas	Jumlah (orang)	Frekuensi %
Psikologi	9	6,9%
Manajemen	5	3,9%
Akuntansi	34	26,2%
Agribisnis	29	22,3%
Sastra Inggris	6	4,6%
Teknik Mesin	26	20,0%
Teknik Informatika	12	9,2%
Teknik Industri	9	6,9%
Total	130	100%

Berdasarkan Tabel 3 menjelaskan distribusi jumlah responden yang telah melakukan pengisian angket penelitian berdasarkan Program Studi (Prodi). Sebanyak 9 orang (6,9%) Prodi Psikologi, sebanyak 5 orang (3,9%) Prodi Manajemen, sebanyak 34 orang (26,2 %) Prodi Akuntansi, sebanyak 29 orang (22,3%) Prodi Agribisnis, sebanyak 6 orang (4,6 %) Prodi Bahasa dan Sastra Inggris, sebanyak 26 orang (20%) Prodi Teknik Mesin, sebanyak 12 orang (9,2%) Prodi Teknik Informatika dan 8 orang (6,2%) Prodi Teknik Industri.

3.2 Uji Kategorisasi

Tabel 4. Data Hipotetik Variabel *Locus of control*, Kecanduan Gadget dan Prokrastinasi

Variabel	Min	Max	Mean	Range	Std. Deviation
<i>Locus of control</i>	10	40	25	30	5
Kecanduan Gadget	15	30	22,5	15	7,5
Prokrastinasi	16	64	40	48	8

Berdasarkan tabel 4 disebutkan total sampel dalam penelitian ini adalah 130 mahasiswa tingkat akhir. Pada variabel *Locus of control*, didapatkan skor terkecil sebanyak 10, skor terbesar sebanyak 40, rata-rata skor sebesar 25 dan skor standar deviasi sebesar 5. variabel Kecanduan Gadget, didapatkan skor terkecil sebanyak 15, skor terbesar sebanyak 30, rata-rata skor sebesar 22,5 dan skor standar deviasi sebesar 7,5 dan variabel Prokrastinasi, didapatkan skor terkecil sebanyak 16, skor terbesar sebanyak 64, rata-rata skor sebesar 40 dan skor standar deviasi sebesar 8.

3.3 Uji Normalitas

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas *Locus of Control*, Kecanduan Gadget dan Prokrastinasi

	Locus of Control	Kecanduan Gadget	Prokrastinasi
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,070	0,069	0.305

Interpretasi	Normal	Normal	Normal
---------------------	--------	--------	--------

Tabel 5 menampilkan yaitu nilai sig > 0,05. Perihal ini menampilkan yaitu *Locus of control*, Kecanduan Gadget dan Prokrastinasi mengikuti sebaran normal.

3.3 Hasil Uji Linieritas

Tabel 6. Hasil Uji Linieritas *Locus of control*, Kecanduan Gadget dan Prokrastinasi

Variabel	Nilai p	α	Interpretasi
Locus of Control, Kecanduan Gadget dan Prokrastinasi	0,00	0,05	Linier

Nilai *Sig* dari output yang didapatkan pada tabel 6 yaitu temuan uji linieritas yang dilaksanakan dengan Tabel ANOVA dengan memakai perangkat lunak SPSS 25.00 for Windows yaitu $0,000 < 0,05$. Perihal ini memberikan bukti terdapatnya korelasi linear diantara ketiga faktor tersebut.

3.4 Uji Hipotesis

Tabel 7. Analisis Regresi Linear Berganda Coefficients^a

Model	Unstandardized	Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients	T	Sig.
	B		Beta		
(Constat)	26.500	2.214		11.971	.000
Locus of Control	.218	.054	.304	4.051	.000
Kecanduan Gadget	.271	.049	.417	5.553	.000

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa angka 26.500 adalah sebuah konstanta. Nilai konstanta tersebut positif, yang menampilkan dampak searah diantara variabel independen serta dependen. Perihal ini menampilkan yaitu ketika seluruh variabel independen, termasuk X1 dan X2, adalah nol, nilai rata-rata Y adalah 26.500. Koefisien variabel X1, yang mewakili locus of control, adalah 0,218, yang menunjukkan nilai positif. Ini menunjukkan bahwa peningkatan satu pada X1 akan menghasilkan kenaikan 0,218 pada Y, dengan asumsi variabel X lainnya selalu konstan. Selain itu, koefisien variabel X2, yang disebut sebagai Gadget Addiction, bernilai positif sebesar 0,271. Ini menunjukkan bahwa peningkatan satu pada X2 akan menghasilkan kenaikan 0,271 pada Y, dengan asumsi variabel X lainnya selalu konstan. Nilai koefisien positif menampilkan dampak searah dari variabel independen, X1 dan X2, pada variabel dependen, Y.

Tabel 8. Uji T

Model	Unstandardized B	Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	Coefficients ^a	
				t	Sig.
(Constant)	26.500	2.214		11.971	.000
Locus of Control	.218	.054	.304	4.051	.000
Kecanduan Gadget	.271	.049	.417	5.553	.000

Hasil yang ditunjukkan adalah temuan uji-t. Variabel X1, yang disebut sebagai Locus of Control, menghasilkan t count sebesar 4,051. T count untuk Locus of Control ditetapkan sebesar 4,051, di atas 1,978, dengan nilai signifikansi di bawah 0,05. Bisa dilaksanakan pengambilan kesimpulan bahwa variabel X1, Locus of Control, memiliki dampak positif serta substansial pada variabel Y, Prokrastinasi. Hasil selanjutnya untuk variabel X2, yang disebut sebagai Kecanduan Gadget, memiliki t count sebesar 5,553, dengan nilai Sig. < 0,05. Bisa dilaksanakan pengambilan kesimpulan bahwa variabel Kecanduan Gadget mempunyai dampak positif serta substansial pada variabel Y, yakni Prokrastinasi Akademik.

Tabel 9. Uji F

Model	ANOVA ^a				
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Constant)	2547.958	2	1273.979	31.487	.000 ^b
Locus of Control	5138.419	127	40.460		
Kecanduan Gadget	7686.377	129			

Temuan uji F menunjukkan bahwa nilai F yang dihitung adalah 31,487. Nilai F yang diperkirakan melebihi nilai F tabel, yang menampilkan terdapatnya korelasi substansial diantara Locus of Control serta Kecanduan Gadget dalam kaitannya dengan Prokrastinasi Akademik.

Tabel 10. Uji Koefisien Determinasi Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.576	.331	.321	6.361

Temuan uji koefisien determinasi pada tabel 10 menunjukkan yaitu nilai R atau koefisien korelasi berganda adalah 0,576. Nilai R^2 0,331. Angka berikutnya, yaitu Adjusted R Square adalah 0,321. Temuan terkait menampilkan bahwa Variabel Intensitas Locus of Control (X1) serta Kecanduan Gadget (X2) menyumbang 33% pengaruh, sementara selebihnya sebesar 67% disebabkan oleh variabel lain.

3.5 Pembahasan

a. Pengaruh *Locus of control* terhadap Prokrastinasi Mahasiswa

Temuan regresi linear berganda variabel X1 bernilai koefisien regresi 0,218. Sehingga saat *locus of control* mengalami peningkatan sebanyak 1, dengan demikian prokrastinasi mahasiswa juga akan meningkat sebanyak 0,218. Artinya, *locus of control* secara positif memberi dampak pada prokrastinasi mahasiswa. Kemudian dengan temuan uji parsial (t-Test) dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$ serta thitung yakni $4,051 > t_{tabel} 1,978$ maka dinyatakan ada pengaruh yang signifikan secara parsial. Mahasiswa dengan *locus of control* yang baik mampu mengendalikan apa yang menurutnya mampu menyelesaikan seluruh kewajiban akademiknya, sehingga tingkat prokrastinasi mahasiswa akan menurun.

Temuan penelitian ini selaras dengan penelitian Permaini et al., (2023), hasilnya menampilkan ada pengaruh negatif yang ditunjukkan dari kepemilikan *locus of control* pada prokrastinasi akademik. Sehingga, saat *locus of control* tinggi sehingga prokrastinasi akademik akan menurun, dan begitupun sebaliknya. Sejalan dengan penelitian (Akbar & Delibalta, 2020), yang membuktikan terdapat korelasi negatif diantara akademik *locus of control* dengan tingkat prokrastinasi akademik. Begitu juga dengan penelitian yang diselenggarakan oleh Prayoga et al., (2023), yang menunjukkan signifikan pengaruh negatif diantara internal *locus of control* pada prokrastinasi akademik.

b. Pengaruh Kecanduan gadget terhadap Prokrastinasi Mahasiswa

Hasil regresi linear berganda variabel Kecanduan gadget (X2) bernilai koefisien regresi 0,271. Sehingga, jika Kecanduan gadget meningkat sebanyak 1, maka prokrastinasi mahasiswa juga akan meningkat sebanyak 0,271. Hal ini berarti Kecanduan gadget memiliki pengaruh positif terhadap prokrastinasi akademik. Kemudian dengan temuan uji parsial (t-Test) dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$ serta thitung sebesar $5,553 > t_{tabel} 1,978$ maka dinyatakan ada pengaruh yang signifikan secara parsial. Saat Mahasiswa terlalu berlebihan menggunakan gadget, maka akan lebih tinggi kemungkinan untuk menunda mengerjakan tugas akademik yang dimilikinya. Hal tersebut karena mahasiswa lebih suka menghabiskan waktu untuk sesuatu yang lebih menyenangkan dibandingkan mulai mengerjakan tugas.

Temuan penelitian ini selaras dengan penelitian Sholihah, (2019) yang menampilkan terdapatnya korelasi yang cukup kuat diantara kecanduan gawai dengan prokrastinasi akademik, ditunjukkan dengan r_{xy} sebesar 0,715 pada taraf signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Makin rendah tingkat kecanduan gawai, dengan demikian makin rendah pula prokrastinasi akademiknya; kebalikannya, makin tinggi kecanduan gawai, dengan demikian makin tinggi pula prokrastinasi akademiknya. Selaras dengan penelitian oleh Alburhan et al., (2022), temuan penelitiannya mengungkapkan adanya korelasi positif yang signifikan secara statistik diantara penundaan akademik serta kecanduan ponsel pintar, serta korelasi negatif yang signifikan secara statistik diantara kecanduan ponsel pintar serta kualitas hidup. Ditemukan hubungan negatif antara kualitas hidup dan penundaan akademik. Penelitian Azkia, (2022) menunjukkan adanya korelasi yang cukup besar antara kecanduan gadget dengan perilaku menunda-nunda di kalangan mahasiswa IAI Tribakti Kediri. Penelitian menunjukkan bahwa peningkatan penggunaan gawai berkorelasi dengan meningkatnya perilaku menunda-nunda di kalangan mahasiswa.

c. Pengaruh Locus of control, dan Kecanduan Gadget Terhadap Prokrastinasi Mahasiswa

Temuan uji simultan (F-test) dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$ serta Fhitung $31,487 > F_{tabel} 3,07$ maka terdapat dampak secara bersama Locus of control (X1), serta Kecanduan gadget (X2), pada prokrastinasi mahasiswa (Y). Hasil uji R^2 dengan nilai adjusted R^2 sebesar 0,321. Diartikan bahwa kapabilitas variabel locus of control (X1), serta kecanduan gadget (X2), secara bersama-sama memprediksi variabel prokrastinasi akademik (Y) adalah sebesar 32,1%. Penelitian menyatakan bahwa locus of control, dan Kecanduan gadget, memiliki kategori yang lemah dalam memprediksi prokrastinasi akademik (Putriwangi et al., 2024).

Nilai koefisien yang cenderung lemah dapat dikarenakan banyaknya faktor-faktor lain yang memberi dampak variabel prokrastinasi akademik diantaranya yakni buruknya pengelolaan waktu, sulitnya berkonsentrasi, kebosanan pada tugas, ketakutan gagal, gaya asuh pembimbing, dan faktor lingkungan yang mampu mempengaruhi prokrastinasi mahasiswa (Makhinudin, 2020).

4. KESIMPULAN

Berlandaskan dari pengolahan dan analisis data yang sudah dilaksanakan guna terdapatnya Analisis Pengaruh *Locus of control*, serta Kecanduan Gadget Terhadap Prokrastinasi Mahasiswa, dengan demikian pada penelitian ini bisa dilakukan penarikan kesimpulan yaitu *locus of control* mempunyai dampak yang positif serta substansial terhadap penundaan siswa. Perihal ini menunjukkan bahwa lokus kendali yang tinggi, yang dicirikan oleh rasa percaya diri, kepercayaan pada kemampuan diri sendiri, dan rasa tanggung jawab terhadap masa depan, berkorelasi dengan penurunan penundaan akademis. Sebaliknya, lokus kendali yang menurun di kalangan siswa dikaitkan dengan peningkatan tingkat penundaan.. Kecanduan gadget memiliki pengaruh yang positif dan substansial terhadap penundaan siswa. Meningkatnya kecanduan

gawai berkorelasi dengan meningkatnya tingkat penundaan siswa. Demikian pula, tingkat kecanduan gawai yang lebih rendah berkorelasi dengan berkurangnya tingkat penundaan siswa. Pengaruh signifikan secara simultan ditunjukkan antara *locus of control*, dan kecanduan gadget terhadap prokrastinasi mahasiswa.

REFERENCES

- Akbay, S. E., & Delibalta, A. (2020). Academic risk taking behavior in university students: Academic procrastination, academic locus of control, and academic perfectionism. *Eurasian Journal of Educational Research*, 2020(89). <https://doi.org/10.14689/ejer.2020.89.8>
- Albursan, I. S., Al Qudah, M. F., Al-Barashdi, H. S., Bakhiet, S. F., Darandari, E., Al-Asqah, S. S., Hammad, H. I., Al-Khadher, M. M., Qara, S., Al-Mutairy, S. H., & Albursan, H. I. (2022). Smartphone Addiction among University Students in Light of the COVID-19 Pandemic: Prevalence, Relationship to Academic Procrastination, Quality of Life, Gender and Educational Stage. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(16). <https://doi.org/10.3390/ijerph191610439>
- AZKIA, N. (2022). PENGARUH KECANDUAN GADGET TERHADAP PROKRASTINASI PADA MAHASISWA IAI TRIBAKTI KEDIRI.
- Batubara, J., & Asriatuzzeky, A. (2017). Contribution Locus of Control and Self Esteem to Student Academic Procrastination (Study at Department of Islamic Guidance And Counseling, IAIN IB Padang). *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling*, 7(1). <https://doi.org/10.24127/gdn.v7i1.797>
- Carton, J. S., Ries, M., & Nowicki, S. (2021). Parental Antecedents of Locus of Control of Reinforcement: A Qualitative Review. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 12). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.565883>
- Chiu, S. I. (2014). The relationship between life stress and smartphone addiction on taiwanese university student: A mediation model of learning self-Efficacy and social self-Efficacy. *Computers in Human Behavior*, 34. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.01.024>
- Hayani, S., Dahlia, D., Khairani, M., & Amna, Z. (2022). KECANDUAN INTERNET DAN PROKRASTINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA. *Seurune : Jurnal Psikologi Unsyiah*, 5(2). <https://doi.org/10.24815/s-jpu.v5i2.27441>
- Italiana, B., Rahmadani, R., & Miskiyah, Z. (2022). Prokrastinasi Akademik Peserta Didik Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Di MTS Mambaul Ulum Margomulyo. *JECO: Journal of Economic Education and Eco-Technopreneurship*, 1(2). <https://doi.org/10.30599/jeco.v1i2.397>
- Kwon, M., Lee, J. Y., Won, W. Y., Park, J. W., Min, J. A., Hahn, C., Gu, X., Choi, J. H., & Kim, D. J. (2013). Development and Validation of a Smartphone Addiction Scale (SAS). *PLoS ONE*, 8(2). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0056936>
- Laili, D., & Shofiah, V. (2013). Hubungan antara locus of control dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. *Personifikasi*, 4(1), 19–27.
- Lasari, D. M. (2020). KONTRIBUSI LOCUS OF CONTROL DAN PERFEKSIONIS TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA SERTA IMPLIKASINYA DALAM PELAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING DI SMAN 10 PADANG. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 2(1). <https://doi.org/10.47647/jsh.v2i1.136>
- Levenson, H. (1973). Reliability and validity of the I, P, and C Scales: a multidimensional view of locus of control. *American Psychological Association Convention*.
- Makhinudin. (2020). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prokrastinasi Pada Mahasiswa Di Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan*. <http://eprintslib.umng.ac.id/id/eprint/2514>
- Mardiani, I., Zulaihati, S., & Sumiati, A. (2021). Hubungan antara Locus Of Control dan Perfeksionisme dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Akuntansi. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.805>
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2020). Permendikbud Nomor 8 Tahun 2020. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 58(12).
- Permaini, L., Ribhan, R., & Andriani, L. (2023). Pengaruh Locus Of Control Dan Motivasi Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Universitas Lampung. *Economics and Digital ...*, 4(2).
- Prayoga, A., Harini, H., & Totalia, S. A. (2023). Pengaruh Internal Locus Of Control dan Dukungan Sosial terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa FKIP UNS. *Journal on Education*, 05(04).
- Putriwangi, G. M., Sumiati, A., & ... (2024). ... of Control, Smartphone Use, and Parents Social Support Towards Academic Procrastination in Vocational School at Bekasi City for The Academic Year 2023/2024. *Asian Journal of ...*, 3(3), 167–180. <https://journal.formosapublisher.org/index.php/ajae/article/view/10065%0Ahttps://journal.formosapublisher.org/index.php/ajae/article/download/10065/10037>
- Ramadhani, E., Sadiyah, H., Darma Putri, R., & Andana Pohan, R. (2020). Analisis Prokrastinasi Akademik Siswa di Sekolah. *Consilium : Berkala Kajian Konseling Dan Ilmu Keagamaan*, 7(1). <https://doi.org/10.37064/consilium.v7i1.6448>
- Sari, L. M., Pratitis, N. T., & Haryanti, A. (2022). Internal locus of control dan kemampuan manajemen waktu dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa skripsi. *PSYCOMEDIA : Jurnal Psikologi*, 1(2). <https://doi.org/10.35316/psycomedia.2022.v1i2.21-30>
- Sholihah, F. M. A. (2019). HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GADGET DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK. 18(1), 66–74.
- Sitorus, T. R. (2022). Hubungan Smartphone Addiction dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Jakarta Barat. *Wacana*, 14(1), 57. <https://doi.org/10.20961/wacana.v14i1.55511>
- Sugiyono. (2018). Sugiyono Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*.
- Syifa, A. (2020). Intensitas penggunaan smartphone, prokrastinasi akademik, dan perilaku phubbing Mahasiswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 10(1). <https://doi.org/10.25273/counsellia.v10i1.6309>
- Tuckman, B. W. (1991). The development and concurrent validity of the procrastination scale. *Educational and Psychological Measurement*, 51(2). <https://doi.org/10.1177/0013164491512022>