

**KONFORMITAS SEBAGAI PREDIKTOR PROKRASTINASI
AKADEMIK PADA MAHASISWA YANG BERMAIN *GAME ONLINE***



Oleh:

RAHMATIAH HASYIM

4513091021

SKRIPSI

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS BOSOWA**

2019



**KONFORMITAS SEBAGAI PREDIKTOR PROKRASTINASI
AKADEMIK PADA MAHASISWA YANG BERMAIN *GAME ONLINE***

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Sebagai
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)**

Oleh:

RAHMATIAH HASYIM

4513091021

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS BOSOWA**

2019

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

KONFORMITAS SEBAGAI PREDIKTOR PROKRASTINASI AKADEMIK
PADA MAHASISWA YANG BERMAIN GAME ONLINE

Disusun dan diajukan oleh


RAHMATIAH HASYIM
NIM 4513091021


Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
Pada Tanggal 15 Maret 2019

Menyetujui :

Pembimbing I

Pembimbing II

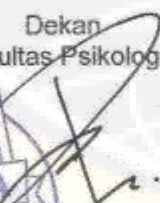


Musawwir, S.Psi., M.Pd.
NIDN: 0927128501

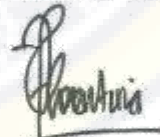

Hasniar, A. Radde., S.Psi., M.Si
NIDN: 0920077901

Mengetahui :

Dekan
Fakultas Psikologi,

Ketua Program Studi
Fakultas Psikologi,



Musawwir, S.Psi., M.Pd.
NIDN: 0927128501


Titin Florentina P., M.Psi., Psikolog.
NIDN:0931107702

SURAT PERNYATAAN


Dengan ini, saya atas nama Rahmatiah Hasyim menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali Tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
2. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan aturan yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Makassar, 15 Maret 2019

Peneliti




Rahmatiah Hasyim

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

Q. S. Al-Baqarah: 286

BOSOWA

PERSEMBAHAN

*“Untuk ayahanda tercinta, keluarga besar yang penulis sayangi,
dan dosen-dosen fakultas psikologi yang penulis kagumi”*

BOSOWA

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan pada kehadiran Allah SWT yang telah memberi Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Konformitas Sebagai Prediktor Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa yang Bermain *Game Online*”. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Bosowa Makassar.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan dikarenakan oleh segala keterbatasan dan kemampuan yang penulis miliki. Namun penulis berusaha untuk mempersembahkan skripsi ini sebaik-baiknya agar dapat memiliki manfaat bagi banyak pihak. Oleh karena itu, penulis akan menerima segala kritik dan saran yang membangun dalam perbaikan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak, baik moril maupun materil, sehingga skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini dengan ketulusan hati yang paling dalam, penulis mengucapkan terima kasih yang begitu besar kepada:

1. Orang tua tercinta, Ayahanda Hasyim Sinen atas segala pengertian, kesabaran, serta kasih sayang yang tiada hentinya agar penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini.
2. Nenek tersayang, Hj. Aminah Umar yang selalu bertanya “kapan ujian?” sehingga penulis termotivasi untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Musawwir, S.Psi., M.Pd selaku pembimbing pertama sekaligus Dekan Fakultas Psikologi Universitas Bosowa yang telah memberikan waktu luang, tenaga, solusi, dan pengarahannya selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Hasniar A. Radde, S.Psi., M.Si selaku pembimbing kedua yang telah memberikan waktu luang, tenaga, solusi, dan pengarahannya selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Minarni, S.Psi., M.A, dan Bapak Arie Gunawan HZ, M.Psi., Psikolog yang selalu memberikan motivasi dan canda tawa kepada penulis dan teman-teman mahasiswa. Terimakasih juga kepada ibu Sri Hayati, M.Psi., Psikolog atas kesediaannya menjadi dosen *expert* untuk mereview skala untuk penelitian ini.
6. Seluruh dosen-dosen Fakultas Psikologi, yang selama proses perkuliahan telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
7. Pak Jufri, Ibu Jerni, dan Ibu Hj, Darma yang telah membantu penulis selama proses perkuliahan dan pengurusan kelengkapan administrasi.
8. Adik-adik tersayang, Firman Hasyim dan Yudi Ardiansyah Hasyim yang selalu memberi dukungan dan semangat bagi penulis.
9. M. Fadly Harun yang telah banyak memberikan bantuan, waktu luang, dan semangat kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih telah menjadi tempat penulis mencurahkan segalanya.
10. Ogan: Handini Saraswati Bakhtiar, Faradila Mahmud, Amanda Ayu Aristianti, lin Fatmawati Bonde, Andi Yuniarsih, Nurfitri Yusuf, dan Ruslia Wari yang selama ini menjadi tempat bercerita, tertawa, menangis, saling memberi semangat dan bantuan.

11. 13orfomology: Ina, Ira, Ika, Agnes, Lenny, Mega, Fendi, Angel, Uyi, Riska, Devi, Asya, dan teman-teman lainnya atas kebersamaan, canda tawa, dan semangat yang penulis dapatkan.
12. Keluarga besar HIPMIN Makassar yang telah membuat penulis dapat merasakan suasana kampung halaman di tanah rantau. Terkhusus untuk Anty Hamzah yang telah membantu dalam pengumpulan data penelitian.
13. AcR Squad: Ufi, Adi, Ucil, Maman, dan Aji yang telah menjadi inspirasi dalam mencari masalah penelitian dan membantu penulis dalam pengumpulan data penelitian.
14. Seluruh responden penelitian yang telah memberikan waktunya untuk mengisi skala penelitian ini.
15. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terimakasih atas segala bantuan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun penulis terima dengan senang hati. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Makassar, 15 Maret 2019

Penulis

Rahmatiah Hasyim

ABSTRAK

KONFORMITAS SEBAGAI PREDIKTOR PROKRASTINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA YANG BERMAIN *GAME ONLINE*

RAHMATIAH HASYIM

45 13 091 021

rahmatiahhasyim@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah konformitas dapat menjadi prediktor prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain *game online*. Penelitian dilakukan pada 400 mahasiswa yang bermain *game online* di Kota Makassar. Skala prokrastinasi akademik yang digunakan disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan teori dari Knaus (2002) dan skala konformitas yang juga disusun sendiri oleh peneliti dengan dasar teori Taylor (2009). Sebelum digunakan sebagai alat pengumpul data, skala diuji dahulu reliabilitasnya menggunakan *cronbach alpha* yang menghasilkan reliabilitas 0.684 untuk skala konformitas, dan reliabilitas sebesar 0.923 untuk skala prokrastinasi akademik. Uji validitas menggunakan menggunakan teknik *Confirmatory Factor Analysis* (CFA) dengan bantuan program Lisrel 8.70. Uji Hipotesis di analisis dengan menggunakan teknik analisis regresi sederhana, dan menghasilkan kesimpulan bahwa konformitas dapat menjadi prediktor prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain *game online*. Besar pengaruh konformitas terhadap prokrastinasi akademik sebesar 1.5%. Analisis juga dilakukan pada masing-masing dimensi konformitas terhadap prokrastinasi akademik, dan memberikan hasil bahwa dari dua dimensi konformitas, hanya dimensi *normative influence* yang memiliki kontribusi secara signifikan terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain *game online*, sedangkan dimensi *informational influence* tidak memberikan kontribusi yang signifikan.

Kata Kunci: Konformitas, Prokrastinasi Akademik, *Game Online*, Mahasiswa

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Prokrastinasi Akademik	9
1. Pengertian Prokrastinasi Akademik.....	9
2. Aspek-Aspek Prokrastinasi Akademik	11
3. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Prokrastinasi Akademik.....	16
4. Pengukuran Prokrastinasi Akademik	17
B. Konformitas.....	19
1. Pengertian Konformitas	19
2. Aspek-Aspek Konformitas.....	20
3. Faktor yang Memengaruhi Konformitas	23
4. Pengukuran Konformitas.....	27
C. Tugas Perkembangan Mahasiswa.....	28
D. <i>Game Online</i>	29
1. Pengertian <i>Game Online</i>	29
2. Jenis <i>Game Online</i>	30
3. Motivasi Bermain <i>Game Online</i>	32
E. Konformitas Sebagai Prediktor Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa yang Bermain <i>Game Online</i>	33
F. Kerangka Pikir	38
G. Hipotesis	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian	41
B. Identifikasi Variabel Penelitian	41

C. Defenisi Konseptual.....	42
1. Konformitas.....	42
2. Prokrastinasi Akademik	42
D. Defenisi Operasional	43
1. Konformitas.....	43
2. Prokrastinasi Akademik	44
E. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	44
1. Populasi	44
2. Sampel.....	45
3. Teknik Sampling	46
F. Teknik Pengumpulan Data.....	46
1. Skala Prokrastinasi Akademik	47
2. Skala Konformitas	48
G. Uji Instrumen	50
1. Uji Validitas	50
2. Uji Reliabilitas.....	55
H. Teknik Analisis Data	57
1. Analisis Deskriptif	57
2. Uji Asumsi	57
3. Uji Hipotesis	59
I. Prosedur Penelitian.....	59
1. Tahap Persiapan Penelitian	59
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian	61
3. Tahap Pengolahan Data dan Analisis data	61

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	63
A. Hasil Analisis Data	63
1. Hasil Analisis Deskriptif	63
2. Hasil Analisis Uji Asumsi	84
3. Hasil Analisis Uji Hipotesis.....	86
B. Pembahasan.....	89
1. Gambaran Deskripsi Konformitas Mahasiswa yang Bermain <i>Game Online</i>	89
2. Gambaran Deskripsi Prokrastinasi Akademik Mahasiswa yang Bermain <i>Game Online</i>	92
3. Konformitas Sebagai Prediktor Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa yang Bermain <i>Game Online</i>	95
4. Limitasi Penelitian	101
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	103
A. Kesimpulan	103
B. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	106

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Blue Print Skala Prokrastinasi Akademik.....	47
Tabel 3.2 Blue Print Skala Konformitas	49
Tabel 3.3 Blue Print Hasil Uji Validasi Skala Prokrastinasi Akademik.....	54
Tabel 3.4 Blue Print Hasil Uji Validasi Skala Konformitas.....	55
Tabel 3.5 Nilai Tingkat Reliabilitas	56
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Skala Prokrastinasi Akademik dan Konformitas	56
Table 4.1 Hasil Analisis Deskripsi.....	66
Tabel 4.2 Kategorisasi Skor Variabel Prokrastinasi Akademik.....	67
Tabel 4.3 Kategorisasi Skor Variabel Konformitas.....	69
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas	84
Tabel 4.5 Hasil Uji Linearitas	85
Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis	86
Tabel 4.7 Koefisien regresi.....	87
Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis Dimensi Konformitas terhadap Prokrastinasi Akademik	88
Tabel 4. 9 Koefisien Regresi Dimensi Konformitas.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	38
Gambar 4.1 Gambaran Demografi Berdasarkan Jenis Kelamin	63
Gambar 4.2 Gambaran Demografi Berdasarkan Usia	64
Gambar 4.3 Gambaran Demografi Berdasarkan Jurusan	64
Gambar 4.4 Gambaran Demografi Berdasarkan Semester	65
Gambar 4.5 Gambaran Demografi Berdasarkan Perguruan Tinggi	66
Gambar 4.6 Gambaran Tingkat Prokrastinasi Akademik Mahasiswa yang Bermain <i>Game Online</i>	68
Gambar 4.7 Gambaran Tingkat Konformitas Mahasiswa yang Bermain <i>Game Online</i>	70
Gambar 4.8 Gambaran Tingkat Prokrastinasi Akademik Berdasarkan Jenis Kelamin.....	71
Gambar 4.9 Gambaran Tingkat Prokrastinasi Akademik Berdasarkan Usia	72
Gambar 4.10 Gambaran Tingkat Prokrastinasi Akademik Berdasarkan Jurusan.....	74
Gambar 4.11 Gambaran Tingkat Prokrastinasi Akademik Berdasarkan Semester.....	75
Gambar 4.12 Gambaran Tingkat Prokrastinasi Akademik Berdasarkan Perguruan Tinggi	76

Gambar 4.13 Gambaran Tingkat Konformitas Berdasarkan

Jenis Kelamin 78

Gambar 4.14 Gambaran Tingkat Konformitas Berdasarkan Usia..... 79

Gambar 4.15 Gambaran Tingkat Konformitas Berdasarkan Jurusan..... 80

Gambar 4.16 Gambaran Tingkat Konformitas Berdasarkan Semester..... 82

Gambar 4.17 Gambaran Tingkat Konformitas Berdasarkan Perguruan

Tinggi 83



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Contoh Skala Penelitian.....	110
Lampiran 2 Contoh Tabulasi Data Penelitian	113
Lampiran 3 Hasil Uji Validasi Isi.....	116
Lampiran 4 Hasil Uji Validasi Konstruk	124
Lampiran 5 <i>Output</i> Hasil Uji Reliabilitas.....	130
Lampiran 6 <i>Output</i> Hasil Uji Normalitas.....	132
Lampiran 7 <i>Output</i> Hasil Uji Linearitas.....	134
Lampiran 8 <i>Output</i> Hasil Uji Hipotesis.....	136

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi terus berkembang dan menghasilkan produk-produk teknologi yang menjadi sarana untuk memenuhi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, dan bahkan hanya sekedar untuk hiburan. Salah satu perkembangan teknologi internet yang berfungsi sebagai hiburan yaitu *game online* semakin berkembang pesat. Riset Newzoo menunjukkan Indonesia merupakan negara dengan jumlah *online gamer* terbanyak yang bermain di perangkat *mobile* dan komputer. Sebanyak 61% *gamers* Indonesia aktif bermain *game* lebih dari dua jenis *game* setiap bulannya. Sementara 46% *gamer* Indonesia dipastikan bermain *game* di perangkat *mobile* dan komputer (Metrotvnews.com, 2017).

Game online yang dijalankan dengan menggunakan koneksi internet ini banyak digemari di berbagai kalangan. Seseorang dapat bermain dengan lebih dari dua orang dan dari lokasi yang berbeda. *Game online* dapat berupa permainan petualangan, pengaturan strategi, simulasi, dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Selain itu, dalam *game online* terdapat fitur *chatting* sehingga para pemain dapat saling berkirim pesan. Dengan fitur yang terdapat dalam *game online* tersebut para pemain sama-sama dapat bermain, berinteraksi, berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya.

Young (2002) mengatakan bahwa *game online* berbeda dengan *game* lainnya, karena dapat dimainkan antar pemain dari lokasi yang berbeda. Sekarang ini, individu semakin dipermudah untuk mendapatkan fasilitas *game online*, selain warung-warung internet (warnet) yang menyediakan fasilitas *game online*, *game online* juga dapat diunduh di *smartphone*. Kondisi seperti ini membuat individu bisa bermain *game online* kapan saja, dimana saja, dan siapa saja, tidak terkecuali mahasiswa.

Mahasiswa sebagai subjek yang menuntut ilmu di perguruan tinggi memiliki tanggung jawab terhadap mata kuliah yang diambil serta tugas-tugas akademis. Mahasiswa tidak terlepas dari aktivitas belajar dan keharusan untuk menyelesaikan tugas tepat waktu (Santrock, 2011). Namun, pada kenyataannya dalam menghadapi tugas-tugas akademik, mahasiswa seringkali mengalami kelelahan dan kebosanan sehingga memilih melakukan aktivitas lain yang dianggap lebih menyenangkan seperti menonton film dan bermain *game online* yang mengakibatkan mahasiswa sering menunda-nunda mengerjakan tugas kuliah (Aziz & Rahardjo, 2013). Perilaku menunda-nunda tersebut dalam ilmu psikologi disebut sebagai prokrastinasi.

Millgram (1998) mengatakan bahwa prokrastinasi adalah perilaku khusus yang mencakup, perilaku menunda baik untuk memulai maupun menyelesaikan suatu tugas atau aktivitas, terdapat akibat-akibat yang ditimbulkan seperti keterlambatan maupun kegagalan dalam menyelesaikan tugas, tugas tersebut dianggap tugas yang penting untuk dikerjakan seperti tugas sekolah dan tugas rumah tangga, menghasilkan perasaan cemas, bersalah, panik, dan sebagainya.

Rothblum dkk (1986) dalam hasil penelitiannya menemukan bahwa prokrastinasi menimbulkan beberapa dampak negatif. Dampak tersebut antara lain adalah tugas tidak terselesaikan dengan hasil yang kurang maksimal dikarenakan mengerjakan secara terburu-buru. Selain itu, prokrastinasi dapat menyebabkan munculnya perasaan cemas yang berujung depresi, tingginya tingkat kesalahan dan banyak waktu terbuang. Pada bidang akademik, prokrastinasi dapat merusak kegiatan-kegiatan akademik dan menyebabkan rendahnya motivasi dan percaya diri. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Vargas (2017) yang menemukan bahwa prokrastinasi dapat menyebabkan kecemasan maupun stres yang dapat memperburuk masalah kesehatan, mengurangi kualitas kerja, dan nilai akademik rendah.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa prokrastinasi memiliki dampak negatif bagi mahasiswa. Penelitian yang dilakukan oleh Rothblum dkk (1986) pada 374 mahasiswa menemukan bahwa lebih dari 70% mahasiswa melakukan prokrastinasi. Vargas (2017) juga menambahkan bahwa antara 20% dan 40% mahasiswa melakukan prokrastinasi pada tingkat sedang, dan 70% sampai 95% melakukan prokrastinasi berada pada tingkat yang tinggi. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa prokrastinasi yang terjadi di kalangan mahasiswa menjadi semakin meningkat dikarenakan buruknya kemampuan seseorang untuk mengontrol perilaku sendiri dan yang kedua karena adanya pengaruh dari lingkungan teman sehingga membentuk seseorang untuk melakukan prokrastinasi akademik (Park & Sperling, 2012).

Selain itu, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan seseorang melakukan prokrastinasi antara lain karena tidak suka dengan pelajaran yang diberikan, batas waktu pengumpulan terlalu lama sehingga adanya kecenderungan untuk mengerjakan tugas ketika batas waktu pengumpulan sudah dekat, serta adanya pengaruh dari kelompok teman sebaya, ketika anggota kelompok menuntut individu untuk melakukan prokrastinasi, maka individu mematuhi keinginan kelompoknya, karena jika menolak takut dikucilkan oleh kelompok dan dianggap tidak setia kawan (Avico & Mujidin, 2014).

Berdasarkan hasil wawancara awal terhadap 9 mahasiswa di Kota Makassar, ditemukan bahwa mahasiswa bermain *game online* sehari lebih dari tiga jam yang mengakibatkan mahasiswa sering menunda-nunda kegiatan akademik seperti mengerjakan tugas kuliah, hal itu disebabkan mahasiswa memiliki kelompok-kelompok dalam bermain *game online* sehingga mereka tidak dapat menolak ajakan dari kelompok untuk bermain *game online*. Agar dapat diterima oleh kelompoknya, mahasiswa melakukan hal-hal yang diinginkan oleh kelompok sesuai dengan aturan yang ada pada kelompok. Pengaruh dari kelompok tersebut dalam ilmu psikologi dikenal dengan istilah konformitas. Myers (dalam Hidayat & Bashori, 2016) mengatakan bahwa konformitas merupakan perubahan perilaku yang diakibatkan karena adanya tekanan dari kelompok. Hal tersebut terlihat dari individu yang berusaha agar terhindar dari celaan maupun keterasingan dengan cara selalu menyesuaikan perilakunya dengan kelompok acuan. Keinginan individu yang ingin diterima oleh kelompoknya akan membuat individu melakukan

apa saja dan dapat membuat individu bersikap konformitas agar diterima oleh kelompoknya. Bila individu sudah terikat dalam kelompok pertemanan, biasanya individu akan selalu mengikuti apa yang diinginkan dalam kelompok tersebut (Santrock, 2007).

Mahasiswa selalu berusaha untuk dapat diterima dan disukai oleh teman kelompok lainnya tanpa adanya paksaan seperti mengikuti kesepakatan kelompok, rela menjalankan kebiasaan kelompok, dan berusaha untuk tidak mendapat hukuman atas pelanggaran peraturan yang dapat membuat mereka dikucilkan dari anggota kelompok lainnya (Fauziah, 2014). Individu yang melakukan konformitas pada teman-temannya disebabkan karena adanya bukti-bukti dan informasi-informasi yang diberikan oleh temannya. Ketika individu mampu berperilaku sama dalam aktivitas, minat, dan memanfaatkan waktunya maka individu akan menerima balik mengenai kemampuannya. Hal ini terjadi karena individu percaya dengan apa yang dilakukan temannya tersebut sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam dirinya (Ardyanti & Tobing, 2017).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Chintia dan Kustanti (2017) pada mahasiswa jurusan Teknik Industri, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran", menemukan bahwa konformitas yang tinggi pada teman kelompoknya di lingkungan kampus akan berdampak pada perilaku individu dalam melakukan dan menyelesaikan tugas-tugas akademik. Apabila dalam suatu teman kelompoknya melakukan penundaan atau prokrastinasi dalam menyelesaikan tugas, individu cenderung mengikuti perilaku tersebut. Individu akan lebih memilih melakukan kegiatan lain

yang lebih menyenangkan bersama teman kelompoknya dibanding segera menyelesaikan tugasnya.

Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh Qomariyah (2016) terhadap mahasiswa di Universitas X di Surakarta menemukan bahwa prokrastinasi akademik mahasiswa dipengaruhi oleh konformitas teman kelompok, mahasiswa melakukan aktivitas bersama dengan teman kelompoknya, dan juga membentuk sebuah kelompok yang memiliki tujuan dan aturan didalamnya, sehingga individu yang berada didalam kelompok tersebut mengubah sikap dan tingkah laku mereka agar sesuai dengan norma sosial yang ada, karena itulah mahasiswa suka melakukan hal-hal yang lebih menyenangkan bersama teman-temannya sehingga menimbulkan prokrastinasi. Hasil penelitian yang dilakukan Safa'ati dkk (2017) terhadap 50 mahasiswa di Universitas Muria Kudus menemukan bahwa kesepakatan dan ketaatan mahasiswa terhadap aturan kelompok yang menyebabkan individu melakukan prokrastinasi akademik karena adanya pengaruh kelompok.

Berdasarkan berbagai penjelasan diatas, sepertinya prokrastinasi akademik yang dilakukan mahasiswa berindikasi dipengaruhi oleh konformitas terutama bagi mahasiswa yang bermain *game online*, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian tentang pengaruh konformitas terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain *game online*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut “apakah konformitas dapat menjadi prediktor prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain *game online*?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, maka dapat ditentukan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu untuk mengetahui apakah konformitas dapat menjadi prediktor prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain *game online*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Dengan penelitian ini, peneliti dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama di bangku perkuliahan. Selain itu, dapat digunakan dalam pengembangan ilmu psikologi terutama psikologi pendidikan dan psikologi sosial.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi untuk memperkaya cakrawala berfikir dan sebagai bahan referensi tambahan untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa agar menambah pengetahuan, meningkatkan kesadaran, dan

introspeksi diri bagi mahasiswa terkait konformitas dalam hal bermain *game online* guna mencegah prokrastinasi akademik.

- b. Dapat memberikan informasi bagi perguruan tinggi maupun dosen tentang prokrastinasi akademik sehingga dapat meminimalisir dan mencegah prokrastinasi akademik pada mahasiswa.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Prokrastinasi Akademik

1. Pengertian Prokrastinasi Akademik

Istilah prokrastinasi berasal dari bahasa Latin *procrastination* dengan awalan “*pro*” yang artinya mendorong atau bergerak maju dan akhiran “*crastinus*” yang berarti keputusan hari esok. Jika digabungkan akan menjadi “menangguhkan” atau “menunda-nunda sampai hari berikutnya”. Prokrastinasi dapat dikatakan sebagai suatu tindakan menunda-nunda yang dilakukan secara sukarela meskipun individu telah mengetahui dampak buruk dari penundaan tersebut (Steel, 2007).

Pengertian prokrastinasi dapat dipandang dari berbagai batasan tertentu, yaitu: (1) prokrastinasi hanya sebagai perilaku penundaan, yaitu bahwa setiap perbuatan untuk menunda dalam mengerjakan suatu tugas disebut sebagai prokrastinasi, tanpa mempermasalahkan tujuan serta alasan penundaan yang dilakukan, (2) prokrastinasi sebagai suatu kebiasaan atau pola perilaku yang dimiliki individu, yang mengarah kepada trait, penundaan yang dilakukan sudah merupakan respon tetap yang selalu dilakukan seseorang dalam menghadapi tugas, (3) prokrastinasi sebagai suatu trait kepribadian, dalam pengertian ini prokrastinasi tidak hanya sebuah perilaku penundaan saja, akan tetapi prokrastinasi merupakan suatu trait yang melibatkan komponen-komponen perilaku maupun struktur mental

lain yang saling terkait yang dapat diketahui secara langsung maupun tidak langsung (Ferrari, 1995).

Millgram (1998) mengemukakan bahwa prokrastinasi adalah perilaku-perilaku yang meliputi suatu perilaku yang terlibat unsur penundaan, menghasilkan akibat-akibat seperti keterlambatan dan kegagalan dalam mengerjakan maupun menyelesaikan tugas, tugas tersebut merupakan tugas penting bagi prokrastinator seperti tugas kantor, tugas sekolah, maupun tugas rumah tangga, serta menghasilkan perasaan yang tidak menyenangkan seperti cemas, rasa bersalah, panik, dan sebagainya.

Penundaan yang telah menjadi respon tetap atau kebiasaan dapat dipandang sebagai trait prokrastinasi. Artinya prokrastinasi dipandang lebih dari sekedar kecenderungan melainkan suatu respon tetap dalam mengantisipasi tugas-tugas yang tidak disukai dan dipandang tidak diselesaikan dengan maksimal. Dengan kata lain penundaan yang dikategorikan sebagai prokrastinasi adalah apabila penundaan tersebut sudah merupakan kebiasaan atau pola yang menetap, yang selalu dilakukan seseorang ketika menghadapi suatu tugas dan penundaan yang diselesaikan oleh adanya keyakinan irasional dalam memandang tugas. Bisa dikatakan bahwa istilah prokrastinasi bisa dipandang dari berbagai sisi dan bahkan tergantung dari mana seseorang melihatnya.

Seseorang sering merasa nyaman dengan prokrastinasi yang dimiliki tanpa menyadari bahwa perilaku tersebut mempunyai dampak yang buruk. Kebiasaan menunda terjadi akibat adanya gejala

ketakutan, ketidaknyamanan, keraguan diri, perfeksionisme, takut gagal, kecemasan, pemberontakan dan depresi, hal tersebut dimulai dari memulai suatu kegiatan yang dianggap sulit, rumit, menakutkan dan membosankan (Knaus, 2002).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa prokrastinasi adalah suatu bentuk perilaku penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan tugas dengan melakukan kegiatan lain yang kurang bermanfaat dan dapat berakibat buruk terhadap tugas.

2. Aspek-Aspek Prokrastinasi Akademik

Knaus (2002) mengatakan bahwa perilaku penundaan dapat diamati berdasarkan aspek-aspek berikut:

a. *Skipping It*, melewati untuk menyelesaikan tugas.

Individu yang menunda-nunda menyadari bahwa mereka harus menyelesaikan tugas yang dihadapinya, namun prokrastinator secara sadar menunda untuk mulai mengerjakan tugas dan menunda untuk menyelesaikan tugas sampai tuntas apabila sudah mulai sebelumnya, ia mungkin telah merencanakan untuk mulai mengerjakan tugas pada waktu yang telah ia tentukan sendiri, akan tetapi pada saatnya tiba ia tidak juga melakukannya sesuai dengan apa yang telah direncanakan dan mengatakan "saya akan menyelesaikan tugas keesokan harinya", keesokan harinya pun ia melakukan hal yang sama, hingga akhirnya setelah hari pengumpulan tugas ia belum selesai karena tidak memanfaatkan waktu dengan baik. Prokrastinator berorientasi

pada “masa sekarang” dan tidak mempertimbangkan “masa mendatang”, dan tidak memprioritaskan tugas yang didapatkan. Hal ini mengakibatkan individu tersebut menjadi seseorang yang tidak tepat waktu karena gagal memprediksikan waktu yang dibutuhkan untuk mengerjakan tugas.

Silver (dalam Ferrari, 1995) memaparkan prokrastinator hanya menunda tugas melewati waktu optimal yang seharusnya dimulai agar tugas dapat diselesaikan secara optimal atau apabila telah dikerjakan tidak diselesaikan sampai tuntas melainkan ditunda. Selain itu, Tuckman (1990) menyatakan bahwa orang yang melakukan prokrastinasi cenderung untuk menunda dalam melakukan ataupun menyelesaikan pengerjaan suatu tugas. Seorang prokrastinator membuang waktu secara sia-sia dalam menyelesaikan tugas demi melakukan hal-hal lain yang kurang penting.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sutriyono (2012) menemukan bahwa kecenderungan mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana dalam hal menunda untuk memulai dan mengakhiri tugas akademik. Sebagian besar mahasiswa cenderung menunda untuk memulai mengerjakan tugas dengan alasan perihal berbagai pertimbangan prioritas lain. Meskipun demikian, mahasiswa menyadari penuh bahwa tugas akademik penting dan akan langsung mulai untuk mengerjakan tugas tersebut untuk bisa segera dikumpulkan. Sementara itu, sulitnya menemukan ide-ide dan referensi untuk memulai

mengerjakan tugas akademik, bukan menjadi alasan untuk menunda menyelesaikan tugas bahkan mahasiswa membiasakan diri untuk mengerjakan tugas tersebut tepat waktu.

Penjelasan tentang aspek *skipping it* berupa menunda pengerjaan tugas, tidak fokus dalam melakukan suatu pekerjaan, dan tidak memiliki rencana untuk memulai dan menyelesaikan tugas.

b. *Doing It Last*, melakukannya terakhir.

Seorang prokrastinator ketika menghadapi suatu tugas cenderung untuk mengerjakan tugas yang dianggap mudah daripada tugas-tugas sulit, namun penundaan tersebut membuat dirinya masuk ke dalam rasa aman yang salah, sehingga individu tidak ada cukup waktu dan tidak dapat memenuhi *deadline* yang telah ditentukan, keadaan tersebut dapat bertambah buruk ketika muncul tugas-tugas baru. Hal ini dapat mengakibatkan keterlambatan maupun kegagalan dalam menyelesaikan tugas, dan menghasilkan tugas yang tidak maksimal.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sutriyono (2012) menunjukkan perilaku mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana yang berleha-leha dalam mengerjakan tugas kuliah. Anggapan mahasiswa bahwa pembagian waktu yang diberikan masih cukup banyak, sehingga mahasiswa memilih untuk menunda mengerjakan. Semestinya tugas yang diberikan bisa dikerjakan dalam satu hari menjadi tertunda beberapa hari. Hal ini dikarenakan kebiasaan buruk untuk memulai mengerjakan.

Selain itu, banyaknya tugas yang dimiliki menjadi penyebab mahasiswa lamban dalam mengerjakan tugasnya, sehingga mereka kelabakan dalam memulai mengerjakan tugas.

Mahasiswa sadar dan mengakui bahwa mereka sering tergesa-gesa dalam menyelesaikan tugas kuliah karena mereka tidak mengikuti jadwal kuliah yang ada. Perilaku mengerjakan tugas kuliah menggunakan sistem kebut atau biasa disebut sebagai *deadliner* yakni mengerjakan tugas pada masa akhir penyelesaian. Perilaku *deadliner* pada mahasiswa akan berdampak pada kualitas dari hasil tugas yang diberikan. Banyak tugas revisi atau perbaikan ulang tugas dikarenakan kebiasaan mahasiswa yang mengerjakan tugas dengan tergesa-gesa. Perilaku ini membuat mahasiswa membutuhkan waktu tambahan lagi untuk menyempurnakan revisi tugas yang diberikan, sehingga waktu pengumpulan tugas tidak terjadwal sebagai mana mestinya. Penjelasan tentang aspek *doing it last* berupa individu lamban dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas, serta terlambat memenuhi *deadline* yang telah ditentukan.

c. *Escape*, menghindar atau melarikan diri dari tugas.

Individu yang melakukan prokrastinasi memilih melakukan hal-hal yang menyenangkan untuk dilakukan daripada mengerjakan tugas. Meskipun hal tersebut dapat mengalihkan pikiran mereka dari tugas dalam jangka waktu yang pendek akan tetapi dapat menimbulkan stres yang berkepanjangan dan munculnya perasaan bersalah karena tidak menyelesaikan apa yang

seharusnya diselesaikan. Seorang prokrastinator akan merasa kesulitan menghindari dari hal-hal yang mendatangkan kesenangan. Karena sebenarnya orang yang melakukan prokrastinasi tidak memiliki keinginan yang kuat untuk menyelesaikan tugas, maka dari itu dia gampang terbujuk melakukan hal-hal lain yang tidak ada kaitanya dengan penyelesaian tugas.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Aziz dan Rahardjo (2013) pada mahasiswa tingkat akhir, menemukan bahwa mahasiswa yang melakukan prokrastinasi merujuk pada pengalihan dan pencarian situasi-situasi yang dianggap dapat memberi kesenangan atau kenyamanan, mahasiswa tingkat akhir yang menyusun skripsi memiliki kontrol impuls yang rendah ketika dihadapkan pada komunitas hobi semacam *game*, atau silat. Aktifitas untuk membangkitkan rasa senang dan mendapat hiburan merupakan salah satu indikator dari ciri-ciri prokrastinasi akademik dimana seorang prokrastinator dengan sengaja tidak segera melakukan tugasnya, akan tetapi menggunakan waktu yang dia miliki untuk melakukan aktifitas lain yang dipandang lebih menyenangkan dan mendatangkan hiburan sehingga menyita waktu yang ia miliki untuk mengerjakan tugas yang harus diselesaikan. Kesenangan tersebut dianggap oleh mahasiswa tingkat akhir yang menyusun skripsi sebagai *reward* yaitu tertampungnya hasrat untuk bersenang-senang dan menerima hiburan ketika bermain *Play Station* (PS), nongkrong, futsal,

ngobrol bersama komunitas yang pada akhirnya menjadi *reinforcement* atau penguat bagi munculnya prokrastinasi akademik berupa penundaan menyusun skripsi.

Penjelasan mengenai aspek *escape* berupa individu melakukan kegiatan yang lebih menyenangkan dibandingkan menyelesaikan tugas dan tidak ada prioritas dalam menyelesaikan suatu tugas.

3. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Prokrastinasi Akademik

Menurut Knaus (2002) menyatakan bahwa prokrastinasi minimal melibatkan dua proses, yaitu (1) penundaan melibatkan dorongan untuk menunda, dorongan tersebut dapat dipicu oleh suasana hati yang buruk, ancaman, ketidaknyamanan, kebosanan, takut gagal, perfeksionis, atau kondisi yang lainnya. (2) Hampir sama dengan tahap pertama yaitu keyakinan diri sendiri bahwa nanti akan menjadi lebih baik, seperti ketika seseorang mengatakan bahwa dirinya hanya membutuhkan pemanasan dan selanjutnya akan dapat mengendalikan situasi.

Selain itu, Rothblumm (1986) juga menjelaskan faktor yang memengaruhi prokrastinasi akademik antara lain adalah: a.

Kepercayaan Irrasional

Individu beranggapan bahwa standar yang ditetapkan terlalu tinggi sedangkan kemampuan yang dimiliki tidak sebanding dengan standar tersebut, maka hal tersebut dapat mengakibatkan kegagalan yang tidak dapat dihindari. Hal ini membuat individu

merasa takut apabila mengalami kegagalan dan memilih untuk menunda tugas tersebut.

b. *Locus of Control*

Individu yang memiliki kendali diri eksternal cenderung tidak melakukan penundaan dibandingkan individu yang memiliki kendali diri eksternal.

c. *Learned Helplessness*

Individu yang merasa tidak berdaya terhadap tugas-tugasnya karena sering mengalami kekecewaan dengan hasil yang diperoleh sebelumnya akan mudah melakukan penundaan karena menurutnya tindakan itu lebih aman.

d. Perfeksionisme

Individu selalu berdalih memerlukan lebih banyak waktu untuk menyempurnakan tugasnya. Irrasionalitas ini tampak dari standar yang ditetapkan oleh diri sendiri yang terkadang melampaui dari kemampuannya.

4. Pengukuran Prokrastinasi Akademik

Skala pertama adalah *Aitken Procrastination Inventory* (API). Skala ini tersusun atas 19 butir yang terkait dengan *academic performance* dan kehidupan sehari-hari. Keseluruhan butir aitem terdiri atas butir yang *favourable* maupun *unfavourable*. Respon sampel terhadap pernyataan bergerak dari angka 1 (*False*) hingga angka 5 (*True*). Contoh butir pernyataan *favourable* dalam skala API adalah: "Saya sering terlambat datang ke rapat". Skala kedua adalah

Tuckman Procrastination Scale (TPS) yang dikembangkan oleh Tuckman pada tahun 1991. Skala ini disebut juga skala “*That’s me-That’s Not Me*”. Skala ini terdiri atas 35 butir baik yang *favourable* maupun *unfavourable*. Contoh butir skala TPS: “Saya menunda mengambil keputusan yang sulit”. Skala ini juga disusun atas butir-butir berdasarkan indikator perilaku. Untuk masing-masing butir terdapat empat pilihan jawaban, yaitu “ini menggambarkan diri saya”, “saya cenderung melakukan ini”, “saya cenderung tidak melakukan ini”, dan “ini tidak menggambarkan diri saya”.

Skala ketiga adalah *Procrastination Assessment Scale-Students* (PASS). Skala ini disusun oleh Linda J. Solomon dan Esther D. Rothblum pada tahun 1984. PASS terdiri dari 44 butir aitem yang terbagi dalam dua bagian, dengan menilai frekuensi dan alasan untuk penundaan dalam enam bidang akademik (menulis makalah, belajar untuk ujian, mengikuti tugas bacaan mingguan, melakukan tugas administratif, menghadiri rapat, dan melakukan tugas akademik secara umum), serta keinginan untuk berubah pada masing-masing bidang akademik ini. Para peserta menanggapi prokrastinasi frekuensi di setiap wilayah akademik, sejauh mana penundaan menyebabkan mereka menjadi masalah, dan keinginan untuk berhenti menunda-nunda pada area tersebut.

B. Konformitas

1. Pengertian Konformitas

Myers (2012) menyatakan bahwa konformitas tidak hanya bertindak sesuai dengan tindakan yang dilakukan oleh orang lain, tetapi juga berarti dipengaruhi oleh bagaimana mereka bertindak. Konformitas adalah bertindak atau berpikir secara berbeda dari tindakan dan pikiran yang biasa kita lakukan jika kita sendiri. Oleh karena itu, konformitas adalah perubahan perilaku atau kepercayaan seseorang sebagai akibat dari tekanan kelompok, terdiri atas dua jenis yaitu pemenuhan dan penerimaan. Pemenuhan pada dasarnya di luar mengikuti apa yang dilakukan kelompok sementara didalam tidak menyetujui hal tersebut, serangkaian pemenuhan disebut dengan kepatuhan, pemenuhan dengan perintah langsung. Penerimaan adalah meyakini dan juga melakukan sesuai dengan yang diinginkan oleh tekanan sosial.

Konformitas adalah secara sukarela melakukan tindakan karena orang lain juga melakukannya. Hal tersebut dilakukan individu sebagai bentuk penyesuaian diri terhadap lingkungannya. Pada saat individu mampu menyesuaikan diri terhadap norma-norma dan aturan yang ada di lingkungannya, maka individu tersebut akan dapat diterima oleh lingkungan sosialnya (Taylor, 2009).

Baron dan Byrne (2005) mengatakan bahwa konformitas adalah suatu jenis pengaruh sosial dimana individu mengubah sikap dan tingkah laku mereka agar sesuai dengan norma sosial yang ada. Tekanan untuk melakukan konformitas bisa jadi sangat sulit untuk

ditolak. Individu akan bertingkah laku dengan cara-cara yang dipandang wajar atau dapat diterima oleh kelompok ataupun masyarakat. Cialdini dan Goldstein (dalam Taylor, 2009) menjelaskan konformitas adalah tendensi untuk mengubah perilaku maupun keyakinan seseorang sehingga sesuai dengan perilaku orang lain. Kebanyakan individu dianggap bebas memilih sendiri baju dan gaya rambutnya. Akan tetapi, orang lebih sering mengenakan baju seperti orang lain dalam kelompok sosial mereka, dan karenanya mengikuti gaya busana terbaru.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa konformitas adalah perubahan perilaku seseorang karena adanya tekanan dari kelompok berupa norma-norma dan aturan-aturan yang ada di dalam kelompok.

2. Aspek-Aspek Konformitas

Taylor (2009) memaparkan bahwa konformitas ditandai dengan hal berikut:

a. *Informational Influence* (keinginan untuk bertindak benar)

Salah satu alasan konformitas adalah perilaku orang lain yang sering memberikan informasi yang bermanfaat. Kecenderungan untuk menyesuaikan diri berdasarkan pengaruh informasi ini bergantung pada dua aspek situasi: sebesar-besar keyakinan pada kelompok dan seberapa yakinkah pada penilaian sendiri. Semakin besar kepercayaan kepada informasi dan opini kelompok, semakin mungkin untuk menyesuaikan diri dengan

kelompok itu. Ternyata memang ada motif kepastian mengenai kebenaran akan perilaku yang hendak ditampilkan.

Menggunakan opini dan tindakan orang lain sebagai opini dan tindakan sendiri. Ketergantungan semacam ini, pada nantinya, seringkali menjadi sumber yang kuat atas kecenderungan untuk melakukan konformitas. Tindakan dan opini orang lain menegaskan kenyataan sosial dan menggunakannya sebagai pedoman bagi tindakan dan opini sendiri. Karena hal itu didasarkan pada kecenderungan untuk bergantung pada orang lain sebagai sumber informasi tentang berbagai aspek dunia sosial. Pengaruh sosial informatif mengungkap adanya perubahan atau penyesuaian persepsi, keyakinan, maupun perilaku individu sebagai akibat adanya kepercayaan terhadap informasi yang dianggap bermanfaat yang berasal dari kelompok (Baron & Byrne, 2005).

Penjelasan tentang aspek keinginan untuk bertindak benar berupa menganggap kelompok lebih berkompeten daripada diri sendiri dan menerima ajakan kelompok sebagai acuan perilaku.

b. *Normative Influence* (keinginan agar disukai)

Alasan kedua konformitas adalah keinginan agar diterima secara sosial, agar orang lain bisa menerima dan memperlakukannya dengan baik. Pengaruh normatif terjadi ketika mengubah perilaku untuk menyesuaikan diri dengan norma kelompok atau standar kelompok agar diterima secara sosial. Memang manusia cenderung mengikuti aturan-aturan yang ada

dalam lingkungannya serta mengikuti aturan yang ada agar disukai oleh orang lain.

Jika kecenderungan untuk melakukan konformitas terhadap norma sosial hanya sebagian saja pada keinginan untuk disukai dan diterima orang lain, maka akan dapat meningkatkan rasa takut akan penolakan. Ketika itu terjadi, maka berharaplah agar dapat menghindari dari penolakan, dan berpegang kuat pada apa yang dianggap dapat diterima atau pantas dalam kelompok dengan lebih menyesuaikan diri pada norma sosial yang ada. Pengaruh sosial normatif mengungkap adanya perbedaan atau penyesuaian persepsi, keyakinan, maupun tindakan individu sebagai akibat dari pemenuhan penghargaan positif kelompok agar memperoleh persetujuan, disukai dan terhindar dari penolakan (Baron & Byrne, 2005).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wilujeng dan Budiani (2013) menemukan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh konformitas terhadap teman kelompok. Individu yang memiliki teman kelompok merasa perlu menyesuaikan diri terhadap kelompoknya dan takut atas celaan sosial. Hal ini menyebabkan individu yang memiliki konformitas terhadap kelompok meluangkan waktu lebih banyak dengan teman kelompoknya dan sedikit bersosialisasi dengan orang-orang diluar kelompok. Individu yang melakukan konformitas merasa harus mengikuti aturan atau norma dalam kelompok, melakukan tindakan sesuai kelompok dengan senang hati ataupun terpaksa. Individu melakukan

kebiasaan sesuai kelompok karena ingin diterima oleh anggota kelompoknya.

Penjelasan tentang aspek keinginan agar disukai berupa menyesuaikan diri dengan kelompok agar tidak dikucilkan, membuat perubahan keputusan karena takut mendapat celaan kelompok, mengikuti peraturan kelompok untuk memenuhi harapan kelompok.

3. Faktor yang Memengaruhi Konformitas

Baron dan Byrne (2005) menyatakan konformitas dipengaruhi oleh tiga faktor utama, sebagai berikut: a. Kohesivitas

Kohesivitas dapat didefinisikan sebagai derajat ketertarikan yang dirasa oleh individu terhadap suatu kelompok. Semakin seseorang tertarik kepada kelompok sosial tertentu dan ingin menjadi bagian dari kelompok tersebut, kecenderungannya untuk melakukan konformitas akan semakin tinggi pula. Semakin kohesif suatu kelompok, semakin besar pula kecenderungan seseorang untuk mengikuti aturan-aturan kelompok. Hal ini dikarenakan semakin individu ingin dihargai oleh kelompok dan ingin diterima oleh anggota lain, semakin ia ingin menghindari sesuatu yang akan menjauhkannya dari kelompok tersebut.

b. Ukuran Kelompok

Faktor lain yang menghasilkan efek yang sama dengan kohesivitas dalam memengaruhi perilaku orang lain adalah ukuran

kelompok. Hasil-hasil penelitian terbaru telah mengonfirmasi hasil-hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa semakin besar ukuran kelompok, semakin besar pula tekanan yang didapatkan seseorang untuk menyesuaikan diri. Besarnya jumlah kelompok yang berperilaku sama meningkatkan tekanan bagi anggota lainnya untuk berperilaku sama, yaitu perilaku yang sesuai dengan norma kelompoknya. Sebaliknya, jika kelompok itu kecil, tekanan pada anggota kelompok untuk menyesuaikan perilaku juga tidaklah besar.

c. Norma Sosial Deskriptif dan Norma Sosial Injungtif

Norma deskriptif merupakan norma yang hanya mendeskripsikan apa yang sebagian besar orang lakukan pada situasi tertentu. Norma ini dapat memengaruhi tingkah laku dengan cara memberi tahu kita mengenai apa yang umumnya dianggap efektif atau adaptif pada situasi tersebut. Sementara itu, norma injungtif menetapkan tingkah laku apa yang diterima atau tidak diterima pada situasi tertentu. Pada kenyataannya, norma injungtif dapat memberikan pengaruh yang lebih kuat terhadap terjadinya konformitas sosial bila dibandingkan dengan norma deskriptif.

Taylor (2009) mengatakan hal-hal yang memengaruhi konformitas sebagai berikut:

a. Ukuran Kelompok

Konformitas biasanya semakin meningkat apabila ukuran kelompok juga meningkat, hal ini dikarenakan karena adanya

tekanan besar yang didapatkan individu untuk menyesuaikan diri. Ketika seorang siswa menyatakan guru yang mengajar membosankan, mungkin kita merasa siswa itu yang aneh. Namun ketika dua, tiga, sampai lima siswa yang berpendapat demikian, maka kita akan cenderung lebih percaya dibanding jika hanya satu siswa yang menyatakan demikian.

b. Keseragaman Kelompok

Salah satu faktor yang memengaruhi seseorang melakukan konformitas adalah kekompakan kelompok. Seseorang yang berhadapan dengan kelompok yang kompak akan menyesuaikan diri dengan kelompok tersebut. Tetapi jika kelompok tidak kompak maka ada penurunan konformitas.

c. Komitmen pada Kelompok

Konformitas dipengaruhi karena adanya kekuatan ikatan antara individu dengan kelompok. Komitmen adalah semua kekuatan baik positif maupun negatif yang membuat individu tetap berhubungan atau tetap setia dalam kelompoknya. Umumnya, semakin besar komitmen terhadap kelompok maka semakin besar pula seseorang melakukan konformitas.

d. Keinginan Individuasi

Individuasi yang tinggi menunjukkan bahwa orang tersebut memiliki kesediaan untuk melakukan sesuatu yang membuatnya berbeda dengan orang lain. Orang dengan individuasi yang tinggi lebih mungkin untuk mengatakan bahwa mereka memiliki cara berpakaian yang berbeda, selera makanan yang berbeda, dan

punya benda-benda yang unik. Subjek dengan individuasi yang tinggi kurang suka mengikuti opini mayoritas, tidak banyak mengeluh, dan lebih kritis.

Myers (dalam Harmaini, 2016) menyatakan ada beberapa faktor yang memengaruhi kecenderungan individu untuk menyesuaikan diri dan mengikuti kelompok, sebagai berikut.

a. Kohesif

Semakin kohesif suatu kelompok, semakin kelompok tersebut memiliki kekuatan terhadap para anggota kelompoknya. Dalam sebuah perkumpulan, individu yang terlibat didalam kelompok tersebut cenderung memiliki gaya bicara yang sama, cara berpakaian yang serupa, bahkan selera makan yang cenderung mirip. Tendensi kita untuk tetap bersama dengan kelompok, berpikir sama dengan kelompok dan melakukan apa yang telah dilakukan kelompok tersebut terbukti pada sebuah eksperimen. Partisipan melaporkan menyukai sebuah musik karena menganggap orang lain yang mirip dengan mereka juga menyukai musik tersebut.

b. Status

Anggota baru atau kelompok junior cenderung lebih konformitas dibanding dengan anggota lama atau kelompok senior. Millgram melaporkan hasil penelitiannya menunjukkan mereka yang berada pada status yang lebih rendah cenderung lebih siap menerima perintah dari eksperimenter dibandingkan mereka yang berada pada status yang lebih tinggi.

c. Respons Umum

Dalam eksperimen, orang-orang lebih seragam ketika harus merespons di hadapan orang lain dibandingkan menuliskan jawaban mereka sendiri-sendiri. Partisipan dalam penelitian Asch, setelah mendengar respons dari orang lain, tidak terlalu terpengaruh oleh tekanan kelompok jika mereka dapat menuliskan jawaban yang hanya akan dilihat oleh eksperimenter. Akan lebih mudah untuk mempertahankan apa yang kita percaya dalam ruang pribadi yang penuh variasi.

4. Pengukuran Konformitas

Salah satu skala yang digunakan untuk mengukur konformitas adalah *Conformity Disposition Scale* yang dikembangkan oleh Brendt pada tahun 1979. *Conformity Disposition Scale* digunakan untuk mengukur tingkat konformitas seseorang dengan melihat perilaku anti sosial dan netralnya. Terdiri dari 15 butir dengan 8 situasi anti sosial dan 7 situasi netral. Skala kedua adalah *Peer Pressure Assesment Scale* (PASS) yang dikembangkan oleh Wjiha Mahmood dan Sultan Shujja pada tahun 2013. Skala ini terdiri atas 29 aitem dengan dua subskala yaitu pengaruh yang merusak dari tekanan teman sebaya sebanyak 22 aitem dan pengaruh konstruktif dari teman sebaya sebanyak 7 aitem. Respon sampel pada skala ini berupa, (1) Tidak Pernah, (2) Terkadang, (3) Jarang, dan (4) Selalu.

Skala ketiga yaitu *Conformity L-72 Questionnaire* yang dikembangkan oleh Mohammadi pada tahun 2015 digunakan untuk

mengungkapkan perilaku dan keyakinan yang dialami dalam jangka waktu yang panjang terhadap teman kelompok. Skala ini ditujukan kepada 162 subjek yang terdiri dari 72 subjek laki-laki dan 95 subjek perempuan yang berisi 55 aitem pernyataan. Contoh pernyataan “saya selalu mencoba agar perilaku saya disukai oleh orang lain”. Dalam menjawab aitem-aitem skala, subjek tidak menerima salah satu respon yang berlawanan (penerimaan atau perlawanan pengaruh teman kelompok), tetapi subjek dapat memilih respon yang terdiri dari 4 pilihan yaitu tidak setuju, hampir setuju, dan sangat setuju.

C. Tugas Perkembangan Mahasiswa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi. Arnet mengemukakan bahwa mahasiswa berada kisaran usia 18 sampai 25 tahun dan tergolong pada tahap perkembangan dewasa awal. Pada tahapan ini mahasiswa lebih merasa dewasa, punya banyak pilihan terhadap mata kuliah yang ingin diambil. Punya lebih banyak waktu untuk bergaul dengan teman-teman, punya kesempatan yang lebih besar untuk mengeksplorasi nilai dan gaya hidup yang beragam, menikmati kebebasan yang lebih besar dari pantauan orang tua, dan tertantang secara intelektual oleh tugas-tugas akademis (Santrock, 2012).

Hurlock (1980) menjelaskan bahwa masa tugas-tugas perkembangan pada masa dewasa awal dipusatkan pada harapan-harapan masyarakat dan mencakup mendapatkan suatu pekerjaan, memilih seorang teman

hidup, belajar hidup bersama dengan suami atau istri untuk membentuk suatu keluarga, membesarkan dan merawat anak-anak, mengelola sebuah rumah tangga, menerima tanggung jawab sebagai warga Negara, dan bergabung dalam suatu kelompok sosial yang cocok dan menyenangkan yang sejalan dengan nilai-nilai atau fahamnya.

D. Game Online

1. Pengertian Game Online

Santrock (2002) menyatakan bahwa *games* ialah kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu atau lebih orang. *Game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual (Young 2002).

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* merupakan aplikasi permainan yang terdiri dari beberapa *genre* yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Bermain *game online* memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis sehingga membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya (Adams & Rollings, 2010). Para pemain *game* mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game*, mereka mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar,

bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga (Griffiths, 2004).

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah jenis permainan yang terhubung kedalam jaringan internet dengan menggunakan *computer* maupun *smartphone*, *game online* dapat dimainkan secara bersamaan dengan orang lain untuk mencapai tujuan tertentu dalam *game*.

2. Jenis *Game Online*

Adams dan Rollings (2010), mengemukakan bahwa jenis-jenis dari *game online* meliputi:

a. *Action and Arcade Game*

Sebuah *action game* mengandalkan kemampuan fisik. Permainan ini membutuhkan kordinasi tangan dengan mata yang baik dan biasanya membutuhkan reaksi yang cepat. *Arcade game* adalah *action game* yang didesain dengan bentuk permainan mengumpulkan koin atau uang. *Game* ini dirancang semakin sulit hingga pemain sulit untuk mendapatkan kemenangan.

b. *Strategy Game*

Sebuah permainan strategi memerlukan taktik dan sedikit logika. *Strategy game* menuntut pemain untuk berpikir, mempunyai rencana, dan strategi untuk menentukan langkah mereka untuk mencapai kemenangan.

c. *Role Playing Game (RPG)*

Game RPG memungkinkan pemain untuk berinteraksi ke dalam *game world* yang lebih luas dan memainkan banyak karakter dibandingkan *game* lain. Dalam *game RPG*, pemain bisa memainkan peran satu karakter yang bisa memiliki kekuatan dengan cara menyelesaikan misi dalam permainan dan memilih untuk mengembangkan kemampuan tertentu.

d. *Sport Game*

Sebuah permainan yang menyimulasikan olahraga nyata ke dalam bentuk *game* seperti pertandingan asli. Permainan ini juga memasukkan fungsi manajemen seperti mengatur karakter pemain.

e. *Vehicle Simulation*

Game ini juga merupakan *game* simulasi yang menyimulasikan pemain mengendarai kendaraan seperti pesawat atau mobil. Unsur paling umum adalah rasa verisimilitude, yang artinya pemain mendapatkan sensasi merasakan bahwa simulasi yang dimainkan itu benar-benar terjadi seperti menerbangkan pesawat atau mengemudi.

f. *Construction and Simulation Games (CMSs)*

Pada permainan CMSs ini, pemain tidak berusaha untuk bertarung atau mengalahkan musuh, melainkan membangun sesuatu yang ada dalam *game*. *Game* ini menawarkan tantangan konseptual dan ekonomi. Melalui *game* ini, pemain belajar membangun, mengatur, dan mengendalikan sesuatu.

g. *Adventure Game*

Permainan ini memiliki cerita yang interaktif tentang karakter yang dimainkan. Pada *adventure game*, pemain memainkan satu karakter sebagai pemeran utama dan lebih kearah pengembangan cerita.

h. *Puzzle Game*

Dalam *puzzle game*, hal yang paling dasar dilakukan pemain adalah menyelesaikan *puzzle*. *Puzzle game* mempunyai tantangan meliputi mengenali pola, melakukan pemikiran logis, atau memahami proses.

3. Motivasi Bermain *Game Online*

Yee (2007) menjelaskan bahwa terdapat 10 komponen motivasi yang melatarbelakangi individu sehingga mereka bermain *game online*, yang dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- a. *The Achievement Component Advancement*, didasari oleh pemain yang ingin memperoleh kekuasaan atau kekuatan di dunia maya, kemajuan yang cepat, dan status yang semakin meningkat. *Mechanics*, didasari oleh pemain yang memiliki ketertarikan untuk memahami aturan atau sistem yang mendasari supaya dapat mengoptimalkan kemampuan karakter yang dimainkan. *Competition*, berupa hasrat untuk menantang dan bersaing dengan pemain lain.
- b. *The Social Component Socializing*, yaitu memiliki ketertarikan untuk bercakap (*chatting*) dengan pemain lain. *Relationship*,

berupa hasrat untuk menjalin hubungan dengan pemain lain. *Teamwork*, berupa kepuasan jika menjadi bagian dalam usaha kelompok.

- c. *The Immersion Component Discovery*, berupa hasrat ingin mengetahui dan menemukan hal baru. *Role-playing*, berupa hasrat untuk menciptakan sebuah karakter dengan latar belakang tersendiri dan berinteraksi dengan pemain lain untuk membuat improvisasi cerita. *Costumization*, berupa ketertarikan untuk menyesuaikan tampilan karakter sesuai kemauan mereka sendiri. *Escapism*, menggunakan dunia maya untuk menghindari pikiran atau stress yang timbul akibat masalah di dunia nyata.

E. Konformitas Sebagai Prediktor Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa yang Bermain *Game Online*

Dalam penelitian ini, peneliti ingin melihat pengaruh konformitas terhadap prokrastinasi pada mahasiswa yang bermain *game online*. Mahasiswa sebagai subjek yang menuntut ilmu di perguruan tinggi memiliki tanggung jawab terhadap mata kuliah yang diambil serta tugas-tugas akademis. Mahasiswa tidak terlepas dari aktivitas belajar, mengerjakan ujian dengan hasil yang baik, dan keharusan untuk menyelesaikan tugas tepat waktu (Santrock, 2012). Namun, pada kenyataannya dalam menghadapi tuntutan dan tugas-tugas akademik, mahasiswa seringkali mengalami kelelahan dan kebosanan sehingga memilih untuk melakukan aktivitas lain yang dianggap lebih menyenangkan seperti bermain *game online* yang mengakibatkan

mahasiswa sering menunda-nunda mengerjakan tuntutan akademik seperti tugas kuliah (Aziz & Rahardjo, 2013).

Millgram (1998) mengemukakan bahwa prokrastinasi adalah suatu perilaku yang melibatkan unsur penundaan dan menghasilkan akibat-akibat seperti keterlambatan dan kegagalan dalam mengerjakan maupun menyelesaikan tugas-tugas penting seperti tugas kantor, tugas sekolah, maupun tugas rumah tangga. Ferrari (1995) mengemukakan bahwa prokrastinasi dipengaruhi oleh teman kelompok. Individu yang cenderung memiliki konformitas tinggi pada lingkungan atau kelompoknya akan berusaha untuk menjadi sama dengan teman kelompok.

Berdasarkan hasil wawancara awal terhadap 9 mahasiswa di Kota Makassar, ditemukan bahwa mahasiswa bermain *game* online sehari lebih dari tiga jam yang mengakibatkan mahasiswa sering menunda-nunda kegiatan akademik seperti mengerjakan tugas kuliah, hal itu disebabkan mahasiswa memiliki kelompok-kelompok dalam bermain *game online* sehingga mereka tidak dapat menolak ajakan dari kelompok untuk bermain *game online*. Agar dapat diterima oleh kelompoknya, mahasiswa melakukan hal-hal yang diinginkan oleh kelompok sesuai dengan aturan yang ada pada kelompok.

Konformitas tidak hanya bertindak sesuai dengan tindakan yang dilakukan oleh orang lain, tetapi juga berarti dipengaruhi oleh bagaimana mereka bertindak. Konformitas juga biasanya bertindak atau berpikir secara berbeda dari tindakan dan pikiran yang biasa kita lakukan jika kita sendiri. Konformitas adalah perbuahan perilaku seseorang akibat dari tekanan kelompok, seperti mengikuti dan melakukan hal-hal yang sesuai

dengan norma-norma yang ada dalam kelompok agar terhindar dari celaan maupun hinaan (Myers, 2012).

Individu merasa perlu menyesuaikan diri terhadap teman kelompoknya dan takut atas celaan sosial. Hal ini menyebabkan individu yang melakukan konformitas meluangkan waktu lebih banyak dengan teman kelompoknya. Individu yang melakukan konformitas pada teman kelompok merasa harus mengikuti aturan atau norma dalam kelompoknya, melakukan tindakan sesuai kelompoknya dengan senang hati ataupun terpaksa. Individu melakukan kebiasaan sesuai kelompoknya karena ingin diterima oleh anggota kelompoknya (Wilujeng & Budiani, 2013).

Hasil penelitian Aziz dan Rahardjo (2013) menyatakan bahwa faktor-faktor prokrastinasi akademik pada mahasiswa terdiri dari kecemasan karena adanya rasa takut melakukan kesalahan, lebih senang melakukan hal-hal yang menyenangkan daripada mengerjakan tugas, tekanan dan tuntutan tugas yang banyak, serta tidak dapat menolak ajakan dari teman-teman untuk melakukan hal-hal lain yang dapat mengganggu mahasiswa dalam memulai maupun menyelesaikan tugas.

Temuan lain yang dilakukan oleh Qomariyah (2016) menemukan bahwa prokrastinasi disebabkan oleh faktor internal berupa efikasi diri yang rendah membuat individu kehilangan kepercayaan terhadap kapasitas dirinya sehingga menunda dalam menyelesaikan tugas. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari ketidaknyamanan terhadap tugas, dan konformitas. Dalam hal ini kelompok mempunyai tingkat kekompakkan, kesepakatan, dan ketaatan yang tinggi sehingga

mempunyai pengaruh yang kuat dan mampu mengikat mahasiswa sehingga menyebabkan perilaku menunda-nunda.

Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya, Chintia dan Kustanti (2016) menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara konformitas dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Mahasiswa yang memiliki tingkat konformitas yang rendah cenderung tidak bergantung pada aturan dan norma yang ada dalam kelompok sosialnya. Sementara itu, mahasiswa yang memiliki tingkat konformitas yang tinggi pada teman kelompok di lingkungan kampus akan berdampak pada perilaku individu dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik. Apabila dalam suatu kelompok melakukan penundaan atau prokrastinasi dalam menyelesaikan tugas, individu cenderung untuk mengikuti perilaku tersebut. Individu lebih memilih kegiatan lain yang lebih menyenangkan bersama teman kelompoknya dibanding segera menyelesaikan tugasnya. Hal tersebut dilakukan individu karena adanya konformitas pada kelompok untuk dapat diterima dan menghindari celaan kelompoknya.

Avico dan Mujidin (2014) dalam penelitiannya juga mengeksplor hubungan antara konformitas dan prokrastinasi. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa ada hubungan positif yang sangat signifikan antara konformitas dengan prokrastinasi akademik. Semakin tinggi konformitas maka semakin tinggi pula prokrastinasi akademik, sebaliknya semakin rendah konformitas maka semakin rendah prokrastinasi akademik pada mahasiswa.

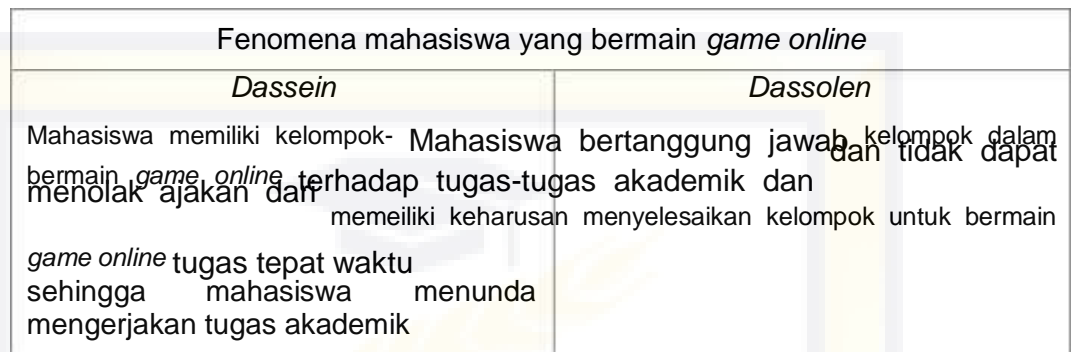
Berdasarkan berbagai penjelasan diatas, peneliti mengetahui bahwa prokrastinasi akademik yang dilakukan mahasiswa terutama mahasiswa

yang bermain *game online* dipengaruhi oleh kelompok *game online* yang dimiliki mahasiswa tersebut. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berfokus pada bagaimana konformitas memengaruhi prokrastinasi akademik mahasiswa yang bermain *game online*.

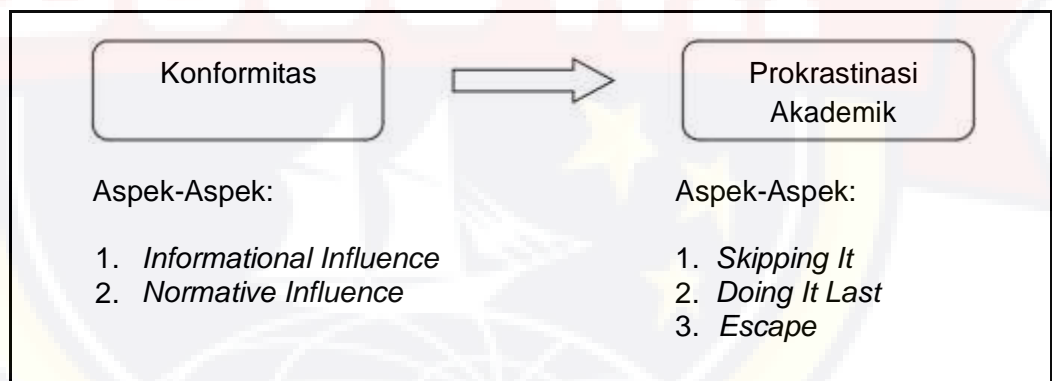


F. Kerangka Pikir

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir



Rumusan Masalah: apakah konformitas dapat menjadi prediktor prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain *game online*?



Keterangan:

- | | | | |
|--|------------|--|----------------------|
| | : Fenomena | | : Pengaruh |
| | : Terkait | | : Batasan Penelitian |

Berdasarkan bagan diatas, dapat dijelaskan bahwa mahasiswa yang sedang menempuh perkuliahan di kota Makassar bermain *game online* hingga lebih dari 3 jam setiap harinya dan menyebabkan mahasiswa menunda-nunda dalam mengerjakan kegiatan-kegiatan akademik seperti mengerjakan tugas makalah dan belajar untuk menghadapi kuis. Rothblum (1986) menyatakan bahwa penundaan untuk mulai mengerjakan maupun menyelesaikan tugas yang disengaja disebut dengan prokrastinasi akademik.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa mahasiswa yang bermain *game online* di kota Makassar, prokrastinasi yang dilakukan mahasiswa yang bermain *game online* disebabkan karena mahasiswa memiliki kelompok-kelompok dalam bermain *game online* sehingga mereka tidak dapat menolak ajakan dari kelompok untuk bermain *game online*. Agar dapat diterima oleh kelompoknya, mahasiswa melakukan hal-hal yang diinginkan oleh kelompok sesuai dengan aturan yang ada pada kelompok. Hal tersebut mengindikasikan bahwa prokrastinasi akademik yang dilakukan mahasiswa yang bermain *game online* dipengaruhi oleh konformitas.

Konformitas adalah secara sukarela melakukan tindakan karena orang lain juga melakukannya. Pada saat individu mampu menyesuaikan diri terhadap norma-norma dan aturan yang ada di lingkungannya, maka individu tersebut akan dapat diterima oleh lingkungan sosialnya. Konformitas terdiri dari dua aspek yaitu *informational influence*, keinginan untuk bertindak benar dan *normative influence* keinginan agar disukai (Taylor, 2009).

G. Hipotesis

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah konformitas dapat menjadi prediktor prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain *game online*.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu: cara ilmiah, data, dan kegunaan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Metode kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2014).

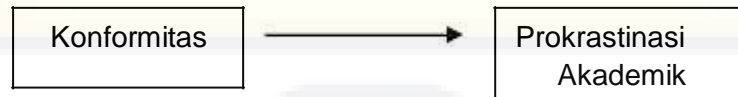
B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah konformitas. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah prokrastinasi akademik. Adapun variabel-variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas (X) : Konformitas
2. Variabel terikat (Y) : Prokrastinasi Akademik

Adapun desain penelitian ini yaitu:



C. Defenisi Konseptual

Defenisi konseptual adalah suatu defenisi yang masih berupa konsep dan maknanya masih sangat abstrak walaupun secara intuitif masih bisa dipahami maksudnya (Azwar, 2007).

1. Konformitas

Taylor, Peplau, & Sears (2009) mengemukakan bahwa konformitas adalah secara sukarela melakukan tindakan karena orang lain juga melakukannya. Hal tersebut dilakukan individu sebagai bentuk penyesuaian diri terhadap lingkungannya. Pada saat individu mampu menyesuaikan diri terhadap norma-norma dan aturan yang ada di lingkungannya, maka individu tersebut akan dapat diterima oleh lingkungan sosialnya.

2. Prokrastinasi Akademik

Knaus (2002) menyatakan bahwa prokrastinasi dipandang lebih dari sekedar kecenderungan melainkan suatu respon tetap dalam mengantisipasi tugas-tugas yang tidak disukai dan dipandang tidak diselesaikan dengan maksimal. Dengan kata lain penundaan yang dikategorikan sebagai prokrastinasi adalah apabila penundaan tersebut sudah merupakan kebiasaan atau pola yang menetap, yang

selalu dilakukan seseorang ketika menghadapi suatu tugas dan penundaan yang diselesaikan oleh adanya keyakinan irasional dalam memandang tugas. Bisa dikatakan bahwa istilah prokrastinasi bisa dipandang dari berbagai sisi dan bahkan tergantung dari mana seseorang melihatnya. Seseorang sering merasa nyaman dengan prokrastinasi yang dimiliki tanpa menyadari bahwa perilaku tersebut mempunyai dampak yang buruk.

D. Defenisi Operasional

Defenisi operasional adalah defenisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan ciri atau karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati (Azwar, 2016).

1. Konformitas

Konformitas adalah perubahan perilaku seseorang karena adanya tekanan dari kelompok berupa norma-norma dan aturan-aturan yang ada di dalam kelompok. Konformitas terdiri dari keinginan untuk bertindak benar dan keinginan agar disukai.

- a. Keinginan untuk bertindak benar, salah satu alasan konformitas adalah perilaku orang lain yang sering memberikan informasi yang bermanfaat. Individu biasanya menganggap kelompok lebih berkompeten dari pada dirinya dan menerima ajakan kelompok sebagai acuan perilaku.
- b. Keinginan agar disukai, alasan kedua konformitas adalah agar diterima secara sosial. Individu menyesuaikan diri dengan

kelompok, membuat perubahan keputusan, mengikuti peraturan kelompok, dan mengikuti keinginan kelompok.

2. Prokrastinasi Akademik

Prokrastinasi akademik adalah suatu bentuk perilaku penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan tugas dengan melakukan kegiatan lain yang kurang bermanfaat dan dapat berakibat buruk terhadap tugas. Prokrastinasi akademik terdiri atas *skipping it, doing it last, escape*.

- a. *Skipping it*, seorang prokrastinator biasanya menunda untuk memulai maupun menyelesaikan tugas, tidak fokus dalam melakukan suatu pekerjaan, dan tidak memiliki rencana untuk memulai dan menyelesaikan tugas.
- b. *Doing it last*, seorang prokrastinator lamban dalam mengerjakan tugas, terlambat memenuhi *deadline* yang telah ditentukan.
- c. *Escape*, prokrastinator akan melakukan kegiatan yang lebih menyenangkan dibandingkan menyelesaikan tugas dan tidak ada prioritas dalam menyelesaikan tugas.

E. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya (Sugiyono, 2014). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang bermain *game online* di kota Makassar.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (Sugiyono, 2014). Kriteria sampel dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Mahasiswa yang masih aktif mengikuti perkuliahan
- b. Mahasiswa yang bermain *game online*
- c. Bersedia menjadi responden

Adapun jumlah mahasiswa yang bermain *game online* tidak diketahui dengan jelas. Oleh karena itu, penentuan jumlah sampel dari populasi tertentu dengan menggunakan tabel *kretji* dengan taraf kesalahan 5% adalah 349 mahasiswa. Namun, pada saat peneliti melakukan penelitian jumlah sampel bertambah menjadi 400 mahasiswa yang bermain *game online*.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling*. *Nonprobability sampling* tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2017). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *incidental sampling*. *Incidental sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data dan sesuai dengan kriteria sampel yang sudah ditetapkan sebelumnya (Sugiyono, 2017).

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan (Sugiyono, 2014). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa skala yang ditujukan kepada subjek. Penelitian ini menggunakan dua skala yaitu skala konformitas dan skala prokrastinasi yang disusun sendiri oleh peneliti.

1. Skala Prokrastinasi Akademik

Skala prokrastinasi akademik disusun berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan oleh Knaus (2002), yang menyebutkan bahwa ciri-ciri prokrastinasi ditandai dengan *skipping it* (melewatkan untuk menyelesaikan tugas), *doing it last* (melakukannya terakhir), dan *escape* (melarikan diri dari tugas).

Tabel 3.1 Blue Print Skala Prokrastinasi Akademik

Aspek	Indikator	Nomor soal		Jumlah
		Fav	Unfav	
<i>Skipping it</i> , melewatkan untuk menyelesaikan tugas.	Menunda pengerjaan tugas	1, 19	7, 21	12
	Tidak fokus melakukan suatu pekerjaan	3, 27	10, 15	
	Tidak memiliki rencana untuk memulai menyelesaikan tugas	5, 12	23, 28	
<i>Doing it last</i> , melakukannya terakhir.	Lamban dalam mengerjakan tugas	11, 25	13, 18	8
	Terlambat memenuhi <i>deadline</i> yang telah ditentukan	6, 26	16, 24	
<i>Escape</i> , menghindar atau melarikan diri dari tugas.	Melakukan kegiatan yang lebih menyenangkan dari pada menyelesaikan tugas	9, 22	2, 14	8
	Tidak ada prioritas dalam menyelesaikan suatu tugas	4, 20	8, 17	
Jumlah		14	14	28

Adapun aitem yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk pernyataan. Bentuk tersebut dapat dibedakan menjadi aitem *favorable* yaitu konsep berperilaku yang sesuai atau mendukung atribut yang diukur, dan aitem *unfavorable* yaitu aitem yang isinya tidak mendukung atau tidak menggambarkan ciri atribut yang diukur.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penilaian berbentuk skala Likert yang sudah dibagi ke dalam empat tingkat pilihan respon, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS).

Keseluruhan aitem terdiri dari dua jenis, yaitu aitem yang bersifat *favorable* dan aitem yang bersifat *unfavorable*. Untuk aitem yang *favorable*, jawaban SS sampai STS masing-masing diberi skor mulai dari 4, 3, 2, dan 1. Skor tertinggi ada pada jawaban Sangat Sesuai (SS) yang mendapat skor 4, Sesuai (S) mendapat skor 3, Tidak Sesuai (TS) mendapat skor 2, dan Sangat Tidak Sesuai (STS) mendapat skor 1. Sedangkan untuk aitem-aitem *unfavorable*, jawaban SS sampai STS masing-masing diberi skor 1, 2, 3, 4. Skor tertinggi diberikan kepada jawaban Sangat Tidak Sesuai (STS) yang mendapat skor 4, Tidak Sesuai (TS) mendapat skor 3, Sesuai (S) mendapat skor 2, dan Sangat Sesuai (SS) mendapat skor 1.

2. Skala Konformitas

Skala konformitas disusun berdasarkan teori Taylor dkk (2009) yang menyatakan bahwa konformitas ditandai dengan adanya dua hal, yaitu *informational influence*: keinginan untuk bertindak benar dan *normative influence*: keinginan agar disukai.

Tabel 3.2 Blue Print Skala Konformitas

Aspek	Indikator	Nomor soal		Jumlah
		Fav	Unfav	
<i>Informational influence:</i> keinginan untuk bertindak benar	Menganggap kelompok lebih kompeten dari pada dirinya	3, 22, 28	9, 12, 16	12
	Menerima ajakan kelompok sebagai acuan perilaku	2, 18, 18	5, 11, 25	
<i>Normative influence:</i> keinginan agar disukai	Menyesuaikan diri dengan kelompok supaya tidak dikucilkan	1, 14, 20	7, 19, 27	18
	Membuat perubahan keputusan karena takut mendapat celaan kelompok	4, 24, 30	10, 15, 26	
	Mengikuti peraturan kelompok untuk memenuhi harapan kelompok	6, 21, 29	13, 17, 23	
Jumlah		15	15	30

Adapun aitem yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk pernyataan. Bentuk tersebut dapat dibedakan menjadi aitem *favorable* yaitu konsep berperilaku yang sesuai atau mendukung atribut yang diukur, dan aitem *unfavorable* yaitu aitem yang isinya tidak mendukung atau tidak menggambarkan ciri atribut yang diukur. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penilaian berbentuk skala Likert yang sudah dibagi ke dalam empat tingkat pilihan respon, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS).

Keseluruhan aitem terdiri dari dua jenis, yaitu aitem yang bersifat *favorable* dan aitem yang bersifat *unfavorable*. Untuk aitem yang *favorable*, jawaban SS sampai STS masing-masing diberi skor mulai dari 4, 3, 2, dan 1. Skor tertinggi ada pada jawaban Sangat Sesuai

(SS) yang mendapat skor 4, Sesuai (S) mendapat skor 3, Tidak Sesuai (TS) mendapat skor 2, dan Sangat Tidak Sesuai (STS) mendapat skor 1. Sedangkan untuk aitem-aitem *unfavorable*, jawaban SS sampai STS masing-masing diberi skor 1, 2, 3, 4. Skor tertinggi diberikan kepada jawaban Sangat Tidak Sesuai (STS) yang mendapat skor 4, Tidak Sesuai (TS) mendapat skor 3, Sesuai (S) mendapat skor 2, dan Sangat Sesuai (SS) mendapat skor 1.

G. Uji Instrumen

Sebelum melakukan pengambilan data menggunakan alat tes yang telah dibuat, alat tes tersebut harus diuji apakah dapat dipercaya dan bisa mengukur apa yang ingin diukur. Untuk itu, alat tes diuji menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui akurat atau tidaknya suatu skala. Pengukuran dikatakan memiliki validitas tinggi apabila menghasilkan data yang mampu mengungkapkan gambaran terkait variabel yang akan diukur sesuai dengan tujuan pengukuran tersebut (Azwar, 2012). Pengujian validitas terdiri dari validitas isi, validitas konstruk, dan validitas eksternal (Sugiyono, 2014). Pengujian validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi dan validitas konstruk.

a. Validitas Isi

Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi tes melalui

analisis rasional oleh panel berkompeten atau melalui *expert judgment* dalam hal ini adalah dosen *expert review* peneliti. Validitas isi dalam penelitian ini menggunakan validitas tampak dan validitas logis.

Validitas tampak adalah bukti validitas yang didasarkan pada penilaian terhadap format penampilan (*appearance*) tes dan kesesuaian konteks aitem dengan tujuan ukur tes. Apabila aitem-aitem dalam tes konteksnya telah sesuai dengan tujuan yang disebutkan oleh nama tes dan apabila dilihat segi penampilan tes telah meyakinkan dan memberikan kesan mampu mengungkap apa yang hendak diukur maka dapat dikatakan bahwa validitas tampak telah terpenuhi (Azwar, 2012).

Dalam pengukuran validitas tampak, peneliti menggunakan uji keterbacaan kepada 5 orang mahasiswa semester 1 yang bermain *game online* dengan metode diskusi dan pengisian format uji keterbacaan yang mencakup tampilan secara keseluruhan, pengantar (lembar perkenalan), font yang digunakan, model pencetakan skala, instruksi pengisian lembar biodata, dan instruksi pengisian skala. Adapun hasil dari uji keterbacaan, mahasiswa memberikan tanggapan dan saran berupa skala sudah sangat jelas, singkat, menarik, dan mudah dipahami, namun perlu memperbesar huruf, penempatan tanda baca seperti titik dan koma, agar lebih jelas dibaca oleh responden.

Validitas logis menunjuk pada sejauhmana aitem tes merupakan representasi dari ciri-ciri atribut yang hendak diukur.

Validitas logis dianalisis menggunakan CVR. Selanjutnya untuk validitas logis, peneliti melakukan *Content Validity Ratio* (CVR) yang dapat digunakan untuk mengukur validitas isi aitem-aitem berdasarkan data empirik. Dalam pendekatannya ini sebuah panel yang terdiri dari para ahli yang disebut *Subject Matter Experts* (SME) diminta untuk menyatakan apakah aitem dalam skala sifatnya esensial bagi operasionalisasi konstruk teoritik skala yang bersangkutan. Aitem yang dinilai esensial bilamana aitem tersebut dapat mempresentasikan dengan baik tujuan pengukuran (Azwar, 2012).

Dalam penelitian ini, penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu dari ketiga kolom penilaian yakni, E (Esensial), G (Berguna tapi tidak esesial), dan T (Tidak diperlukan). SME dalam penelitian ini yakni 3 orang dosen Fakultas Psikologi diantaranya Bapak Musawwir, S.Psi., M.Pd, Ibu Hasniar A. Radde, S.Psi., M.Si, dan Ibu Sri Hayati, M.Psi., Psikolog yang berkompeten dalam menilai apakah aitem-aitem dalam skala tersebut sifatnya esensial atau tidak.

Selain itu, peneliti juga meminta SME untuk memberikan tanggapan, kritik, dan saran terkait tampilan skala secara keseluruhan, pengantar (lembar perkenalan), *font* yang digunakan, model pencetakan skala, instruksi pengisian lembar biodata, dan instruksi pengisian skala. Kemudian peneliti member nilai E=1, G=0, dan T=0. Nilai CVR secara secara relatif berada dalam rentang -1.0 sampai dengan +1.0. Semua aitem yang

memiliki nilai CVR yang negatif harus diperbaiki, sedangkan aitem yang memiliki nilai positif, jika semakin mendekati angka 1, maka semakin esensial dan semakin tinggi validitas isinya. Analisis CVR menggunakan rumus sebagai berikut:

$$CVR = (2n_e / n) - 1$$

Keterangan:

n_e = banyaknya SME yang menilai suatu aitem esensial

n = banyaknya SME yang melakukan penilaian

Untuk hasil dari CVR, diperoleh untuk aitem skala prokrastinasi akademik yakni aitem 6, 8, 11, 13 perlu direvisi karena memiliki nilai CVR -0.33 yang dianggap tidak esensial dan memiliki validitas isi yang rendah. Kemudian untuk aitem skala konformitas menunjukkan bahwa keseluruhan aitem memiliki nilai yang positif. Selanjutnya, beberapa SME memberikan revisi terkait tampilan, instruksi, serta redaksi dari aitem-aitem yang ada. Hasil-hasil tersebut kemudian peneliti tampung dan selanjutnya melakukan proses revisi hingga jadilah skala akhir yang siap untuk disebar yang dapat dilihat pada lembar lampiran.

b. Validitas Konstruk

Sedangkan validitas konstruk merupakan validitas yang menunjukkan sejauhmana hasil tes mampu mengungkap suatu trait atau suatu konstruk teoritik yang hendak diukurnya (Azwar, 2012). Validitas pada penelitian ini dianalisis menggunakan teknik *Confirmatory Factor Analysis* (CFA) dengan bantuan Lisrel 8.70. Item yang dihasilkan dikatakan valid jika faktor loading bernilai

positif dan nilai T-value ≥ 1.96 . Hasil yang diperoleh dari pengujian validitas konstruk menunjukkan bahwa skala prokrastinasi akademik yang berjumlah 28 aitem tersebut dinyatakan valid secara keseluruhan karena seluruh aitem memenuhi ketentuan syarat validitas yang telah ditentukan. Sementara itu, pada skala konformitas yang berjumlah 30 aitem, terdapat 17 aitem yang tidak valid atau gugur. Adapun hasil *path diagram* masing-masing dimensi dapat dilihat pada bagian lampiran. Untuk lebih rinci lagi hasil analisis validitas konstruk untuk seluruh aitem pada skala prokrastinasi akademik dan konformitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.3 Blue Print Hasil Uji Validitas Skala Prokrastinasi Akademik

Aspek	Indikator	Nomor soal		Jumlah
		Fav	Unfav	
<i>Skipping it</i> , melewatkan untuk menyelesaikan tugas.	Menunda pengerjaan tugas	1, 19	7, 21	12
	Tidak fokus melakukan suatu pekerjaan	3, 27	10, 15	
	Tidak memiliki rencana untuk memulai menyelesaikan tugas	5, 12	23, 28	
<i>Doing it last</i> , melakukannya terakhir.	Lamban dalam mengerjakan tugas	11, 25	13, 18	8
	Terlambat memenuhi <i>deadline</i> yang telah ditentukan	6, 26	16, 24	
<i>Escape</i> , menghindar atau melarikan diri dari tugas.	Melakukan kegiatan yang lebih menyenangkan dari pada menyelesaikan tugas	9, 22	2, 14	8
	Tidak ada prioritas dalam menyelesaikan suatu tugas	4, 20	8, 17	
Jumlah		14	14	28

Tabel 3.4 Blue Print Hasil Uji Validitas Skala Konformitas

Aspek	Indikator	Nomor soal		Jumlah
		Fav	Unfav	
Pengaruh informasi: keinginan untuk bertindak benar	Menganggap kelompok lebih kompeten dari pada dirinya	3, 28	-	6
	Menerima ajakan kelompok sebagai acuan perilaku	2, 18, 18	11	
Pengaruh normatif: keinginan agar disukai	Menyesuaikan diri dengan kelompok supaya tidak dikucilkan	1, 14	-	7
	Membuat perubahan keputusan karena takut mendapat celaan kelompok	4, 24	10	
	Mengikuti peraturan kelompok untuk memenuhi harapan kelompok	6, 29	-	
Jumlah		11	2	13

2. Uji Reliabilitas

Salah satu ciri instrumen isi yang berkualitas baik adalah reliabel (*reliable*), yaitu mampu menghasilkan skor yang cermat dengan eror pengukuran kecil. Pengertian reliabilitas mengacu kepada keterpercayaan atau konsistensi hasil ukur, yang mengandung makna seberapa tinggi kecermatan pengukuran. Pengukuran dikatakan tidak cermat bila eror pengukurannya terjadi secara random. Antara skor individu yang satu dengan yang lain terjadi eror yang tidak konsisten dan bervariasi sehingga perbedaan skor yang diperoleh lebih banyak ditentukan oleh eror, bukan oleh perbedaan yang sebenarnya. Implikasinya, pengukuran yang tidak cermat berarti juga tidak konsisten dari waktu ke waktu (Azwar, 2012).

Teknik pengukuran reliabilitas alat ukur dalam penelitian ini menggunakan teknik *Alpha Cronbach* dengan bantuan *software* JASP 09.01 (*Jeffrey's Amazing Statistics Program*). Koefisien reliabilitas berada dalam rentang angka dari 0 sampai dengan 1.00, dalam hal ini

dapat diartikan bahwa semakin tinggi koefisien reliabilitasnya mendekati 1.00 maka semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya jika koefisiennya reliabilitas mendekati 0 maka semakin rendah reliabilitasnya. Reliabilitas ini bertujuan untuk mengetahui derajat keajegan skor yang diperoleh oleh subjek penelitian dengan menggunakan instrumen yang sama dalam waktu dan kondisi yang berbeda (Azwar, 2012). Adapun standar nilai tingkat reliabilitas dengan *Cronbach Alpha* (α), yakni:

Tabel 3.5 Nilai Tingkat Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Kategori
0.00 – 0.20	Sangat Rendah
0.21 – 0.40	Agak Rendah
0.41 – 0.60	Cukup Tinggi
0.61 – 0.80	Tinggi
0.81 – 1.00	Sangat Tinggi

Hasil yang diperoleh dari pengolahan reliabilitas pada JASP

09.01 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Skala Prokrastinasi Akademik dan Konformitas

Variabel	Reliabilitas	Jumlah Aitem
Prokrastinasi Akademik	0.923	28
Konformitas	0.648	13

Hasil uji reliabilitas pada tabel menunjukkan bahwa skala prokrastinasi akademik diperoleh koefisien alpha sebesar 0.923 yang berarti memiliki reliabilitas yang sangat tinggi. Sedangkan skala konformitas diperoleh koefisien alpha sebesar 0.684 memiliki reliabilitas yang termasuk dalam kategori tinggi.

H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2014).

1. Analisis Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2017). Adapun norma kategorisasi tersebut disusun dengan syarat:

$$x \leq \bar{x} - 1,5 \sigma \quad = \text{Kategori sangat rendah}$$

$$\bar{x} - 1,5 \sigma < x \leq \bar{x} - 0,5 \sigma \quad = \text{Kategori rendah}$$

$$\bar{x} - 0,5 \sigma < x \leq \bar{x} + 0,5 \sigma \quad = \text{Kategori sedang}$$

$$\bar{x} + 0,5 \sigma < x \leq \bar{x} + 1,5 \sigma \quad = \text{Kategori tinggi}$$

$$\bar{x} + 1,5 \sigma < x \quad = \text{Kategori sangat tinggi}$$

Keterangan:

σ = standar deviasi \bar{x} = mean x = skor total responden

2. Uji Asumsi

Purwanto (2013) menjelaskan bahwa uji asumsi merupakan tahap yang dilakukan sebelum penentuan teknik uji hipotesis yang akan digunakan untuk menganalisis data penelitian. Hasil pengujian asumsi yang akan menjadi dasar untuk memutuskan apakah pengujian

hipotesis menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Uji asumsi pada penelitian ini menggunakan uji normalitas data dan uji linearitas data yang dapat dilakukan dengan menggunakan JASP 09.01 (*Jeffrey's Amazing Statistics Program*).

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data setiap variabel yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi program JASP 09.01 (*Jeffrey's Amazing Statistics Program*) yang menggunakan metode deskriptif rasio skewness dan rasio kurtosis. Uji normalitas dengan skewness dan kurtosis juga sering disebut dengan ukuran kemiringan data.

Untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, maka cara yang dilakukan adalah dengan menguji nilai statistik skewness dibagi dengan standar error skewness dan nilai statistik kurtosis dibagi dengan standar error kurtosis. Dimana apabila skor skewness/kurtosis berada antara -2 dan 2 maka data tersebut berdistribusi normal. Hal tersebut dirumuskan sebagai berikut (Sampson, 2018):

$$Z_{skewness} = \frac{\text{skewness}}{\text{SE}_{skewness}} \quad Z_{kurtosis} = \frac{\text{kurtosis}}{\text{SE}_{kurtosis}}$$

b. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah garis regresi antara variabel membentuk garis linear atau tidak. Uji linearitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 20

dengan melihat nilai *Significan Linearity* dengan taraf signifikan yaitu.

Jika nilai signifikansi < 0.05 maka data dinyatakan linear.

Jika nilai signifikansi > 0.05 maka data dinyatakan tidak linear.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis regresi sederhana. Sugiyono (2013) memaparkan regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan bantuan SPSS 20, jika hasil analisis memiliki nilai signifikan > 0.05 maka H_0 diterima sedangkan jika nilai signifikansinya < 0.05 maka H_0 ditolak. Adapun hipotesis yang dibuktikan dalam penelitian ini yaitu:

H_0 : Konformitas tidak dapat menjadi prediktor terhadap prokrastinasi pada mahasiswa bermain *game online*.

H_a : Konformitas dapat menjadi prediktor prokrastinasi pada mahasiswa yang bermain *game online*.

I. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan Penelitian

Tahapan persiapan dimulai dengan mengkaji permasalahan, menentukan variabel penelitian, kemudian melakukan studi literatur mengenai teori-teori yang akan digunakan untuk mendukung penelitian. Selanjutnya, peneliti mengambil data awal pada beberapa

mahasiswa yang bermain *game online* di Kota Makassar. Setelah menetapkan tempat dan partisipan penelitian, peneliti menentukan instrumen penelitian yang akan digunakan.

Setelah itu, peneliti membuat instrumen penelitian yaitu skala prokrastinasi akademik dan skala konformitas berdasarkan teori yang digunakan, setelah skala yang dibuat oleh peneliti selesai selanjutnya peneliti memperlihatkan skala tersebut kepada pembimbing 1 dan pembimbing 2, lalu pembimbing 1 mengajukan nama dosen yang akan menjadi *panel expert* untuk menilai skala yang telah peneliti buat. Kemudian dilakukan *expert review* oleh 3 dosen Fakultas Psikologi. Proses *expert review* berlangsung kurang lebih 1 bulan, setelah alat ukur selesai diperiksa oleh dosen, selanjutnya dilakukan analisis melalui perhitungan CVR sekaligus memperbaiki penyusunan kalimat pada beberapa aitem yang tidak memenuhi standar. Hasil ini kemudian diperlihatkan kembali kepada pembimbing. Setelah pembimbing memberikan persetujuan mengenai skala, peneliti menyusun skala siap sebar kemudian melakukan uji keterbacaan terhadap 5 orang mahasiswa semester 1 yang bermain *game online* dengan metode diskusi dan pengisian format uji keterbacaan yang mencakup tampilan secara keseluruhan, pengantar (lembar perkenalan), *font* yang digunakan, model pencetakan skala, instruksi pengisian lembar biodata, dan instruksi pengisian skala. Hasil uji keterbacaan dan skala siap sebar kemudian peneliti perlihatkan kepada pembimbing. Setelah mendapat persetujuan pembimbing, peneliti siap untuk menyebarkan skala.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Setelah mendapatkan persetujuan penelitian dari pembimbing, barulah peneliti turun lapangan melakukan penelitian. Proses pengambilan data dimulai pada pertengahan bulan Desember dan penelitian dilakukan selama kurang lebih 1 bulan dengan jumlah sampel sebanyak 400 orang mahasiswa yang bermain *game online* di Kota Makassar. Pengambilan data dilakukan dengan dua cara yaitu memberikan skala secara langsung kepada mahasiswa dan menyebar skala dalam bentuk *link* yang telah peneliti buat sebelumnya pada *google form*.

3. Tahap Pengolahan Data dan Analisis Data

Pada tahap ini peneliti melakukan proses pengolahan data sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan. Setelah penyebaran skala, peneliti melakukan skoring. Hasil skoring tersebut kemudian peneliti input dan kemudian dianalisis menggunakan bantuan Lisrel untuk validasi butir-butir aitem skala penelitian dan JASP untuk reliabilitas skala, uji normalitas, dan SPSS untuk uji linearitas dan uji hipotesis.

Setelah semua data pada skala prokrastinasi akademik dan konformitas telah selesai diinput, peneliti melakukan analisis uji validitas konstruk dengan menggunakan aplikasi Lisrel, dan kemudian peneliti melakukan interpretasi dan membahas hasil yang didapat. Selanjutnya, untuk melihat reliabilitas dari skala prokrastinasi akademik dan skala konformitas, peneliti menggunakan JASP 09.01. Setelah analisis uji reliabilitas, dilanjutkan dengan analisis uji asumsi,

uji hipotesis, dan uji analisis deskriptif. Setelah hasil analisis data secara keseluruhan telah diketahui, peneliti melakukan interpretasi dan membahas hasil dari analisis dan membuat kesimpulan.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Analisis Data

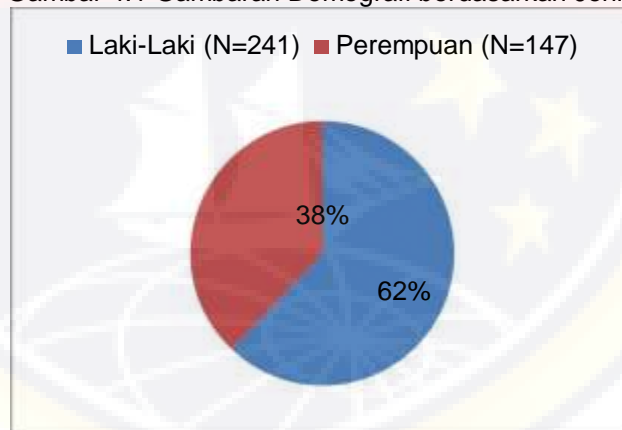
1. Hasil Analisis Deskriptif

a. Deskripsi Demografi

1) Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin

Responden dalam penelitian ini berjenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan jumlah responden keseluruhan sebanyak 388 responden. Berdasarkan jenis kelamin, responden laki-laki berjumlah 241 responden atau 62% dari 388 responden dan responden perempuan berjumlah 147 responden atau 38% dari 388 responden.

Gambar 4.1 Gambaran Demografi berdasarkan Jenis Kelamin

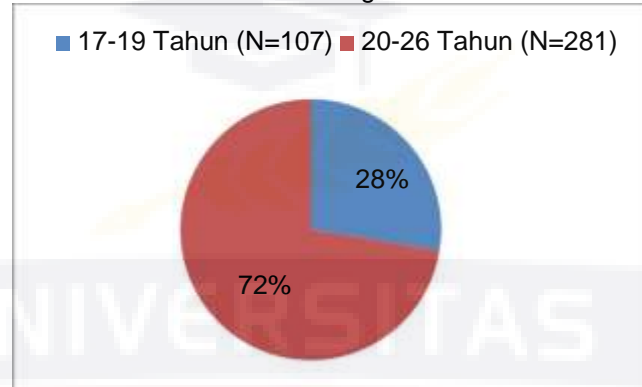


2) Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Usia

Responden dalam penelitian ini berusia 17 sampai dengan 26 tahun dengan jumlah responden sebanyak 388 responden. Pada demografi usia, responden dikategorikan menjadi dua

kategorisasi usia yaitu usia 17-19 tahun dan usia 20-26 tahun. Adapun usia 17-19 tahun berjumlah 107 responden atau 28% dari 388 responden, dan usia 20-26 tahun berjumlah 281 responden atau 72% dari 388 responden.

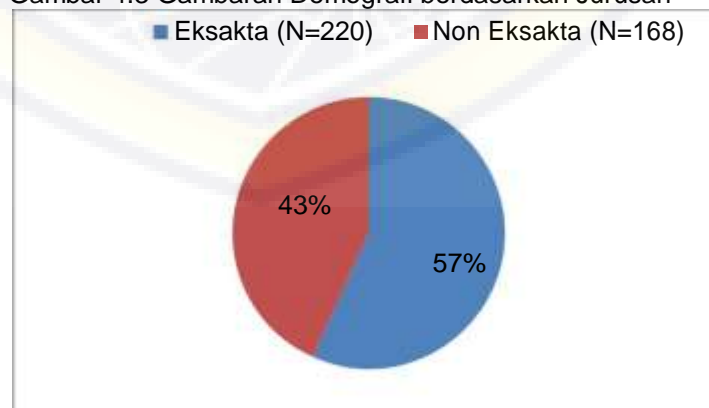
Gambar 4.2 Gambaran Demografi berdasarkan Usia



3) Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Jurusan

Responden dalam penelitian ini memiliki berbagai jurusan eksakta maupun non eksakta dengan jumlah responden keseluruhan sebanyak 388 responden. Untuk jurusan eksakta terdapat 220 responden atau 57% dari 388 responden dan jurusan non eksakta berjumlah 168 responden atau 43% dari 388 responden.

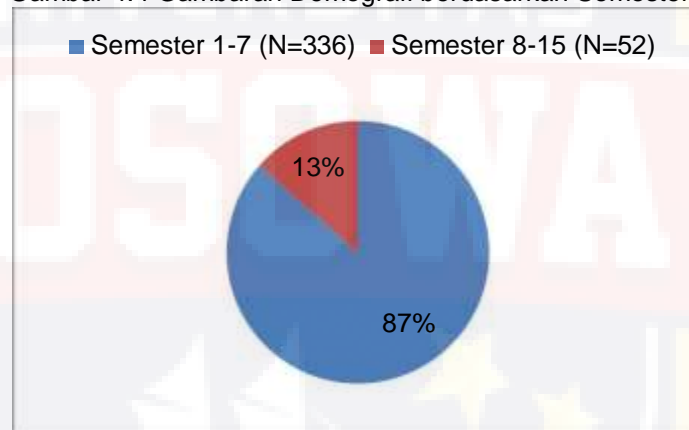
Gambar 4.3 Gambaran Demografi berdasarkan Jurusan



4) Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Semester

Responden dalam penelitian ini terdiri dari semester 1 sampai dengan semester 15 dengan jumlah responden sebanyak 388 responden. Pada demografi semester, responden dikategorikan menjadi dua kategorisasi semester yaitu semester 1-7 dan semester 8-15. Adapun untuk semester 1-7 berjumlah 336 responden atau 87% dari 388 responden, dan semester 8-15 berjumlah 52 responden atau 13% dari 388 responden.

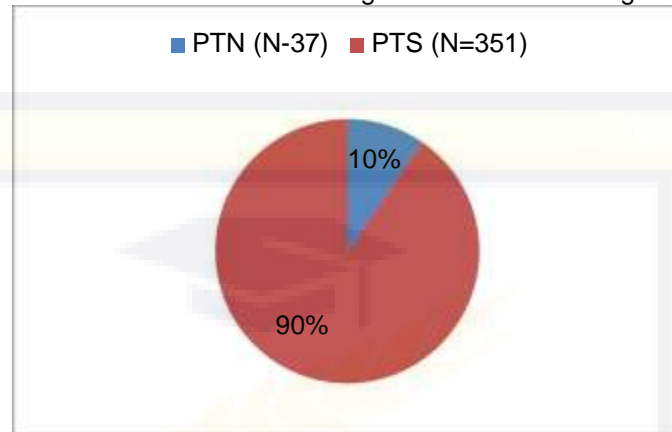
Gambar 4.4 Gambaran Demografi berdasarkan Semester



5) Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Perguruan Tinggi

Responden dalam penelitian ini terdiri dari berbagai perguruan tinggi negeri maupun swasta dengan jumlah responden sebanyak 388 responden. Berdasarkan perguruan tinggi negeri berjumlah 37 responden atau 10% dari 388 responden, dan perguruan tinggi swasta berjumlah 351 responden atau 90% dari 388 responden.

Gambar 4.5 Gambaran Demografi Berdasarkan Perguruan Tinggi



b. Deskripsi Variabel

Analisis deskripsi dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program *Microsoft Office Excel 2007* untuk mengetahui kategorisasi dari prokrastinasi akademik dan konformitas. Digunakan jenjang (ordinal) untuk menempatkan individu ke dalam kelompok-kelompok yang posisinya berjenjang menurut suatu kontinum (Azwar, 2012).

Berikut merupakan hasil dari analisis deskriptif yang diperoleh dari prokrastinasi akademik dan konformitas:

Tabel 4.1 Hasil Analisis Deskripsi

Variabel	N	Mean	Skor		SD
			Min	Maks	
Prokrastinasi Akademik	388	8.42	3.63	13.45	1.84
Konformitas	388	3.83	2.04	5.49	0.65

Data yang terlihat pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa variabel prokrastinasi akademik memiliki nilai *mean* 8.42. Adapun skor minimal yang dicapai oleh responden sebesar 3.63 dan skor

maksimal yang dicapai sebesar 13.45. Untuk standar deviasi diperoleh 1.84. Selanjutnya, pada variabel konformitas diperoleh nilai mean 3.83. Adapun skor minimal yang dicapai sebesar 2.04 dan skor maksimal sebesar 5.49. Untuk standar deviasi diperoleh 0.65.

1) Kategorisasi Tingkat Prokrastinasi Akademik

Hasil distribusi frekuensi skor prokrastinasi akademik mahasiswa yang bermain *game online* di kota Makassar berdasarkan kategori dapat dilihat pada tabel berikut:

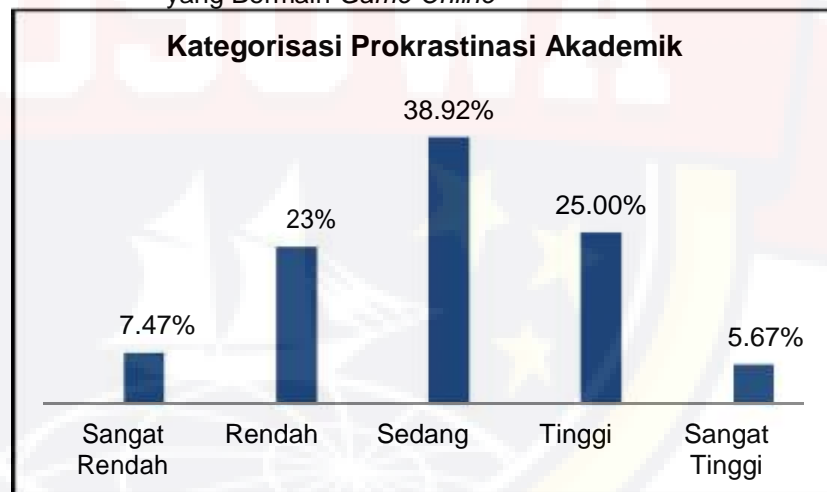
Tabel 4.2 Kategorisasi Skor Variabel Prokrastinasi Akademik

Skor	Kategorisasi	
	Frekuensi	Persentase
$x \leq 5.65$	29	7.47%
$5.65 < x \leq 7.50$	89	22.97%
$7.50 < x \leq 9.35$	151	38.92%
$9.35 < x \leq 11.20$	97	25%
$11.20 < x$	22	5.67%

Pada tabel 4.2 distribusi frekuensi skor prokrastinasi akademik dapat dijelaskan bahwa kategori sangat rendah memiliki skor dibawah atau sama dengan 5.65. Kategori rendah memiliki skor di antara di atas 5.65 sampai 7.50. Kategori sedang memiliki skor di atas 7.50 sampai 9.35. Untuk kategori tinggi memiliki skor di atas 9.35 sampai 11.20. Kategori sangat tinggi memiliki skor lebih dari dari 11.20.

Berdasarkan hal tersebut, data pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa terdapat 29 responden atau 7.47% dari 388 responden memiliki tingkat prokrastinasi akademik sangat rendah, 89 responden atau 22.97% dari 388 responden memiliki tingkat prokrastinasi akademik rendah. Adapun responden yang memiliki tingkat prokrastinasi akademik sedang sebanyak 151 responden atau 38.92% dari 388 responden. 97 responden atau 25% dari 388 responden memiliki tingkat prokrastinasi akademik tinggi, dan 22 responden atau 5.67% dari 388 responden memiliki tingkat prokrastinasi akademik sangat tinggi.

Gambar 4.6 Gambaran Tingkat Prokrastinasi Akademik Mahasiswa yang Bermain *Game Online*



Berdasarkan gambar 4.6, dapat dilihat bahwa tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa yang bermain *game online* di kota Makassar berada dalam kategori sedang. rata-rata responden penelitian berada dalam kategori sedang. Hal itu dikarenakan 38.92% memiliki skor prokrastinasi akademik

yang berada antara 7.50 sampai dengan 9.35 dimana rentang skor tersebut termasuk dalam tingkatan sedang.

2) Kategorisasi Tingkat Konformitas

Hasil distribusi frekuensi skor konformitas mahasiswa yang bermain *game online* di kota Makassar berdasarkan kategori dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Kategorisasi Skor Variabel Konformitas

Skor Kategorisasi	Frekuensi	Persentase	Kategorisasi
$x \leq 2.84$	27	6.96%	Sangat Rendah
$2.84 < x \leq 3.50$	89	22.94%	Rendah
$3.50 < x \leq 4.15$	152	39.15%	Sedang
$4.15 < x \leq 4.81$	89	24.74%	Tinggi
$4.81 < x$	27	6.19%	Sangat Tinggi

Pada tabel 4.3 distribusi frekuensi skor konformitas dapat dijelaskan bahwa kategori sangat rendah memiliki skor dibawah atau sama dengan 2.84. Kategori rendah memiliki skor di antara di atas 2.84 sampai 3.50. Kategori sedang memiliki skor di atas 3.50 sampai 4.15. Untuk kategori tinggi memiliki skor di atas 4.15 sampai 4.81. Kategori sangat tinggi memiliki skor lebih dari dari 4.81.

Berdasarkan hal tersebut, data pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa terdapat 27 responden atau 6.96% dari 388 responden memiliki tingkat konformitas sangat rendah, 89

responden atau 22.94% dari 388 responden memiliki tingkat konformitas rendah. Adapun responden yang memiliki tingkat konformitas sedang sebanyak 152 responden atau 39.15% dari 388 responden. 89 responden atau 24.74% dari 388 responden memiliki tingkat konformitas tinggi, dan 27 responden atau 6.19% dari 388 responden memiliki tingkat konformitas sangat tinggi.

Gambar 4.7 Gambaran Tingkat Konformitas Mahasiswa yang Bermain *Game Online*



Berdasarkan gambar 4.7, dapat dilihat bahwa tingkat konformitas mahasiswa yang bermain *game online* di kota Makassar berada dalam kategori sedang. rata-rata responden penelitian berada dalam kategori sedang. Hal itu dikarenakan 39.18% memiliki konformitas yang berada antara 3.50 sampai dengan 4.15 dimana rentang skor tersebut termasuk dalam tingkatan sedang.

c. Deskripsi Prokrastinasi Akademik Berdasarkan Demografi

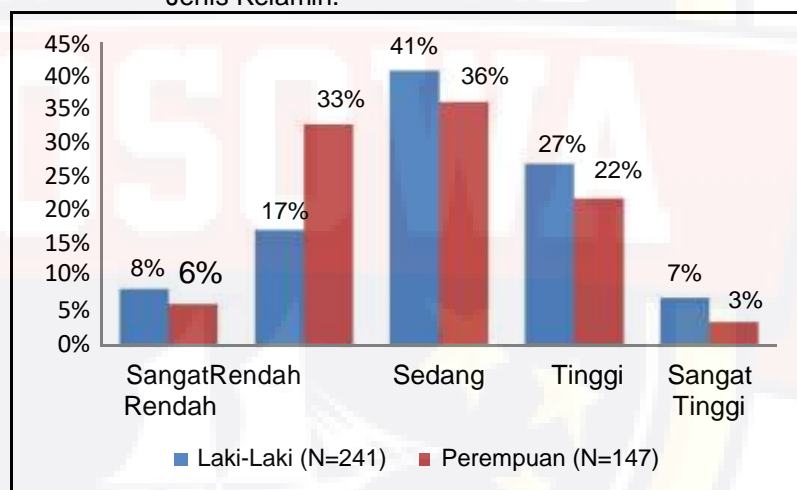
Selain gambaran variabel secara umum, diperoleh pula hasil gambaran prokrastinasi akademik yang ditinjau dari berbagai

demografi (usia, jenis kelamin, jurusan, semester, dan perguruan tinggi). Kategorisasi yang digunakan untuk melihat gambaran tingkat variabel berdasarkan demografi ini juga menggunakan kategorisasi yang sama dengan gambaran tingkat variabel secara umum.

1) Prokrastinasi Akademik Berdasarkan Jenis Kelamin

Hasil dari tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa yang bermain *game online* di kota Makassar berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada gambar berikut berikut:

Gambar 4.8 Gambaran Tingkat Prokrastinasi Akademik berdasarkan Jenis Kelamin.



Pada data yang terlihat pada gambar 4.8, diperoleh persentase sebesar 8% pada responden yang berjenis kelamin laki-laki dan 6% untuk responden yang berjenis kelamin perempuan pada kategori tingkat prokrastinasi akademik yang sangat rendah. Adapun data yang diperoleh untuk kategori tingkat prokrastinasi akademik yang rendah, sejumlah 17% untuk responden yang berjenis kelamin laki-laki

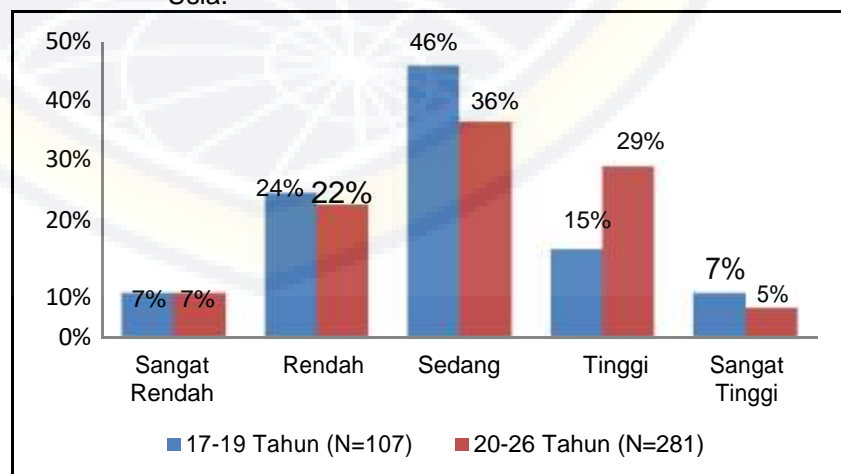
dan 33% dengan responden yang berjenis kelamin perempuan.

Untuk kategori prokrastinasi akademik dengan tingkatan sedang, persentase yang diperoleh untuk responden yang berjenis kelamin laki-laki sebesar 41%, sedangkan untuk jenis kelamin perempuan sebesar 36%. Pada kategori prokrastinasi akademik tingkatan tinggi, diperoleh persentase sebesar 27% untuk responden yang berjenis kelamin laki-laki dan 22% untuk responden yang berjenis kelamin perempuan. Adapun pada kategori sangat tinggi diperoleh persentase sebesar 7% untuk responden yang berjenis kelamin laki-laki dan 3% untuk responden yang berjenis kelamin perempuan.

2) Prokrastinasi Akademik Berdasarkan Usia

Hasil dari tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa yang bermain *game online* di kota Makassar berdasarkan usia dapat dilihat pada gambar berikut berikut:

Gambar 4.9 Gambaran Tingkat Prokrastinasi Akademik berdasarkan Usia.



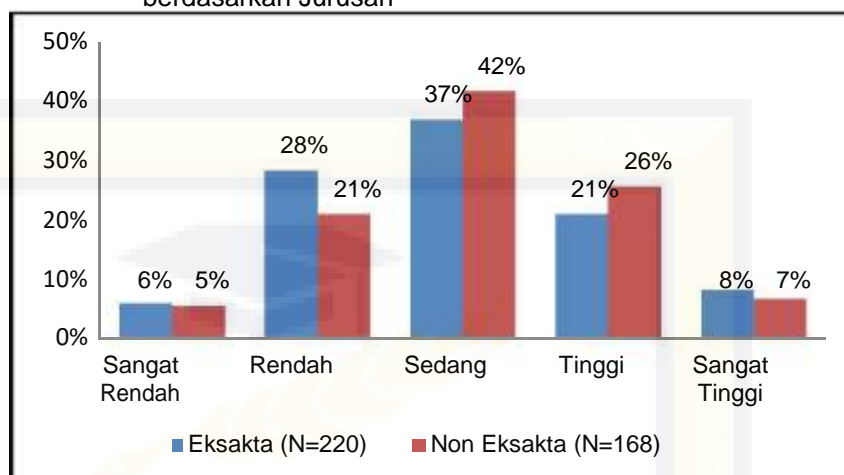
Pada data yang terlihat di gambar 4.9, terdapat sebanyak 7% responden pada kategori usia 17-19 tahun dan usia 20-26 tahun yang memiliki tingkat prokrastinasi akademik yang sangat rendah. Pada tingkat prokrastinasi akademik yang rendah, diperoleh persentase sebesar 24% untuk responden yang berada pada kategori usia 17-19 tahun. Selanjutnya 22% responden pada kategori usia 20-26 tahun juga memiliki tingkat yang rendah.

Untuk tingkat prokrastinasi akademik yang sedang, diperoleh persentase sebesar 46% responden untuk kategori usia 17-19 tahun. Adapun persentase yang diperoleh untuk kategori usia 20-26 tahun sebanyak 36%. Tingkatan selanjutnya yakni tingkat tinggi. Pada tingkatan ini, diperoleh persentase sebesar 15% pada responden kategori usia 17-19 tahun. Pada kategori usia 20-26 tahun diperoleh persentase 29% yang memiliki tingkat prokrastinasi akademik yang tinggi. Pada kategori usia 17-19 tahun, diperoleh persentase sebesar 7% untuk tingkat yang sangat tinggi. Selanjutnya pada kategori usia 20-26 tahun diperoleh persentase sebesar 5%.

3) Prokrastinasi Akademik Berdasarkan Jurusan

Hasil dari tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa yang bermain *game online* di kota Makassar berdasarkan jurusan dapat dilihat pada gambar berikut berikut:

Gambar 4.10 Gambaran Tingkat Prokrastinasi Akademik berdasarkan Jurusan



Data yang ditampilkan pada gambar 4.10, menunjukkan bahwa sebanyak 6% responden dari kategori jurusan eksakta dan 5% dari jurusan non eksakta, memiliki tingkat prokrastinasi akademik yang sangat rendah. Selain itu, diperoleh pula persentase sebesar 28% untuk responden dengan kategori jurusan eksakta dan 21% untuk responden dengan kategori jurusan non eksakta yang memiliki tingkat prokrastinasi akademik yang rendah.

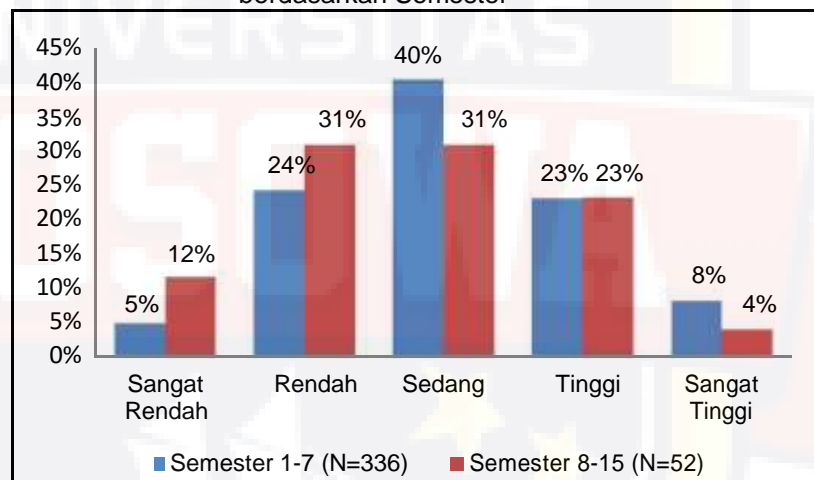
Pada kategori tingkat prokrastinasi akademik yang sedang, terdapat sejumlah 37% untuk responden dengan jurusan eksakta dan 42% untuk responden dengan kategori jurusan non eksakta. Adapun untuk kategori tingkatan prokrastinasi akademik yang tinggi, diperoleh persentase sebesar 21% untuk responden dengan jurusan eksakta. Untuk responden dengan jurusan non eksakta, diperoleh persentase sebesar 26%. Selain itu, pada kategori tingkat prokrastinasi akademik yang sangat tinggi, diperoleh persentase sebesar 8% untuk

responden dengan kategori jurusan eksakta dan diperoleh persentase sebesar 7% untuk responden dengan kategori jurusan non eksakta.

4) Prokrastinasi Akademik Berdasarkan Semester

Hasil dari tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa yang bermain *game online* di kota Makassar berdasarkan semester dapat dilihat pada gambar berikut berikut:

Gambar 4.11 Gambaran Tingkat Prokrastinasi Akademik berdasarkan Semester



Pada gambar 4.11, diperoleh data bahwa pada kategori semester 1-7 terdapat sejumlah 5% responden yang memiliki tingkat prokrastinasi akademik yang sangat rendah dan 24% untuk responden yang memiliki tingkat prokrastinasi akademik yang rendah. Adapun pada kategori semester 1-7 diperoleh persentase sejumlah 40% untuk responden yang memiliki tingkat prokrastinasi akademik yang sedang. Selain itu, diperoleh pula persentase sejumlah 23% untuk responden yang memiliki tingkat prokrastinasi akademik yang tinggi dan

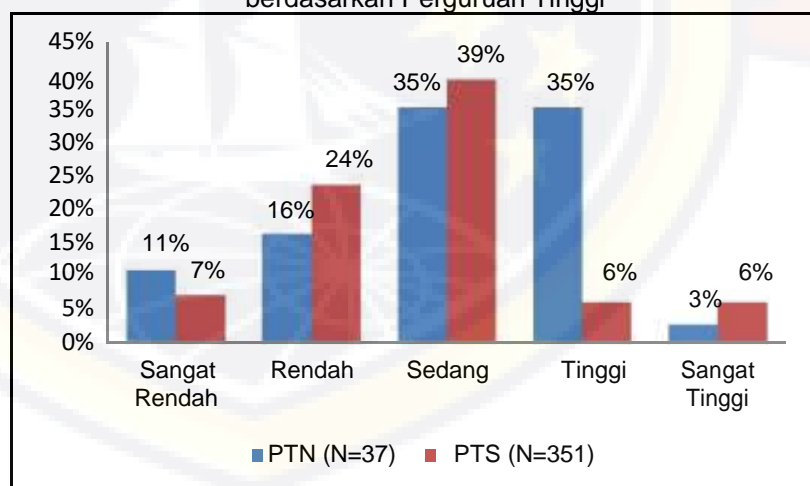
8% responden memiliki tingkat prokrastinasi akademik yang sangat tinggi.

Pada kategori semester 8-15, diperoleh persentase sejumlah 12% untuk responden yang memiliki tingkat prokrastinasi akademik yang sangat rendah dan sejumlah 31% untuk tingkat yang rendah dan sedang. Diperoleh pula persentase sebesar 23% untuk responden yang memiliki kategori tinggi dan 4% untuk responden yang memiliki tingkat yang sangat tinggi.

5) Prokrastinasi Akademik Berdasarkan Perguruan Tinggi

Hasil dari tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa yang bermain *game online* di kota Makassar berdasarkan perguruan tinggi dapat dilihat pada gambar berikut berikut:

Gambar 4.12 Gambaran Tingkat Prokrastinasi Akademik berdasarkan Perguruan Tinggi



Data yang ditampilkan pada gambar 4.12 menunjukkan bahwa pada kategori perguruan tinggi yang berstatus negeri, diperoleh persentase sejumlah 11% untuk responden yang

memiliki tingkat prokrastinasi akademik yang sangat rendah. Adapun untuk tingkat prokrastinasi akademik yang rendah diperoleh persentase sejumlah 16% dan untuk tingkat sedang sebesar 35%. Selain itu, diperoleh persentase sejumlah 35% untuk responden yang memiliki tingkat prokrastinasi akademik yang tinggi dan 3% untuk responden yang memiliki tingkat prokrastinasi akademik sangat tinggi.

Pada kategori perguruan tinggi yang berstatus swasta, diperoleh persentase sejumlah 7% untuk responden yang memiliki tingkat prokrastinasi akademik yang sangat rendah dan 24% untuk tingkat yang rendah. Adapun persentase yang diperoleh sejumlah 39% untuk responden yang memiliki tingkat prokrastinasi akademik yang sedang. Selain itu, diperoleh persentase sejumlah 6% untuk responden yang memiliki tingkat prokrastinasi akademik yang tinggi dan sangat tinggi.

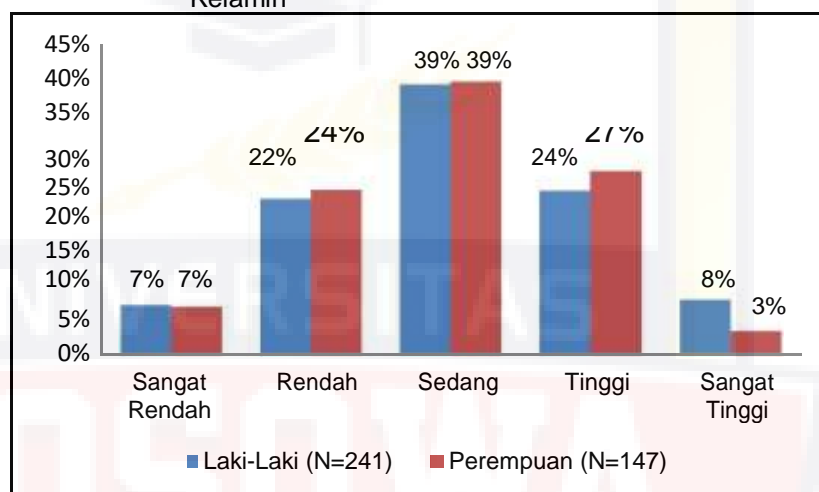
d. Deskripsi Konformitas Berdasarkan Demografi

Adapun diperoleh hasil gambaran konformitas yang ditinjau dari berbagai demografi (usia, jenis kelamin, jurusan, semester, dan perguruan tinggi). Kategorisasi yang digunakan untuk melihat gambaran tingkat variabel berdasarkan demografi ini juga menggunakan kategorisasi yang sama dengan gambaran tingkat variabel secara umum.

1) Konformitas Berdasarkan Jenis Kelamin

Hasil dari tingkat konformitas mahasiswa yang bermain *game online* di kota Makassar berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada gambar berikut berikut:

Gambar 4.13 Gambaran Tingkat Konformitas berdasarkan Jenis Kelamin



Pada data yang terlihat pada gambar 4.13, diperoleh persentase sebesar 7% pada responden yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan pada kategori tingkat konformitas yang sangat rendah. Adapun data yang diperoleh untuk kategori tingkat konformitas yang rendah, sejumlah 22% untuk responden yang berjenis kelamin laki-laki dan 24% dengan responden yang berjenis kelamin perempuan.

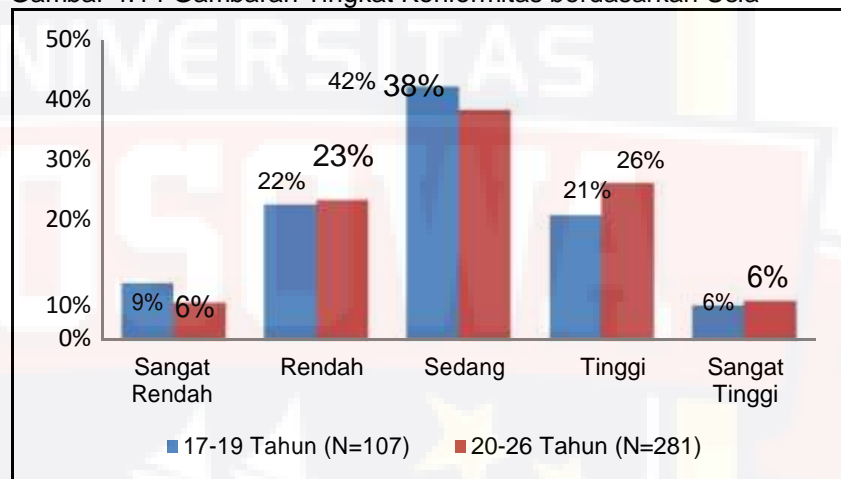
Untuk kategori konformitas dengan tingkatan sedang, persentase yang diperoleh untuk responden yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan sebesar 39%. Pada kategori konformitas tingkatan tinggi, diperoleh persentase sebesar 24% untuk responden yang berjenis kelamin laki-laki dan 27% untuk responden yang berjenis kelamin perempuan. Adapun

pada kategori sangat tinggi diperoleh persentase sebesar 8% untuk responden yang berjenis kelamin laki-laki dan 3% untuk responden yang berjenis kelamin perempuan.

2) Konformitas Berdasarkan Usia

Hasil dari tingkat konformitas mahasiswa yang bermain *game online* di kota Makassar berdasarkan usia dapat dilihat pada gambar berikut berikut:

Gambar 4.14 Gambaran Tingkat Konformitas berdasarkan Usia



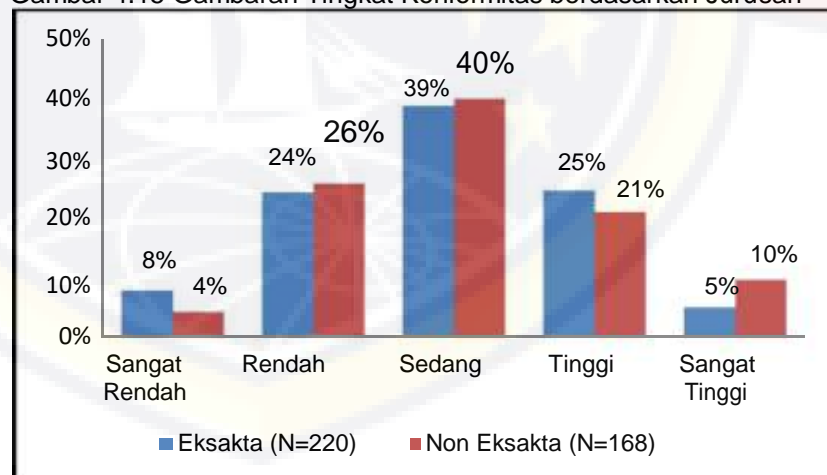
Pada data yang terlihat di gambar 4.14, terdapat sebanyak 9% responden pada kategori usia 17-19 tahun yang memiliki tingkat konformitas yang sangat rendah. Adapun pada kategori usia 20-16 tahun diperoleh persentase 6% untuk tingkat yang sangat rendah. Pada tingkat konformitas yang rendah, diperoleh persentase sebesar 22% untuk responden yang berada pada kategori usia 17-19 tahun. Selanjutnya 23% responden pada kategori usia 20-26 tahun juga memiliki tingkat yang rendah.

Untuk tingkat konformitas yang sedang, diperoleh persentase sebesar 42% responden untuk kategori usia 17-19 tahun. Adapun persentase yang diperoleh untuk kategori usia 20-26 tahun sebanyak 38%. Tingkatan selanjutnya yakni tingkat tinggi. Pada tingkatan ini, diperoleh persentase sebesar 21% pada responden kategori usia 17-19 tahun. Pada kategori usia 20-26 tahun diperoleh persentase 26% yang memiliki tingkat konformitas yang tinggi. Pada kategori usia 17-19 tahun dan 20-26, diperoleh persentase sebesar 6% untuk tingkat yang sangat tinggi.

3) Konformitas Berdasarkan Jurusan

Hasil dari tingkat konformitas mahasiswa yang bermain *game online* di kota Makassar berdasarkan jurusan dapat dilihat pada gambar berikut berikut:

Gambar 4.15 Gambaran Tingkat Konformitas berdasarkan Jurusan



Data yang ditampilkan pada gambar 4.15, menunjukkan bahwa sebanyak 8% responden dari kategori jurusan eksakta dan 4% dari jurusan non eksakta, memiliki tingkat konformitas

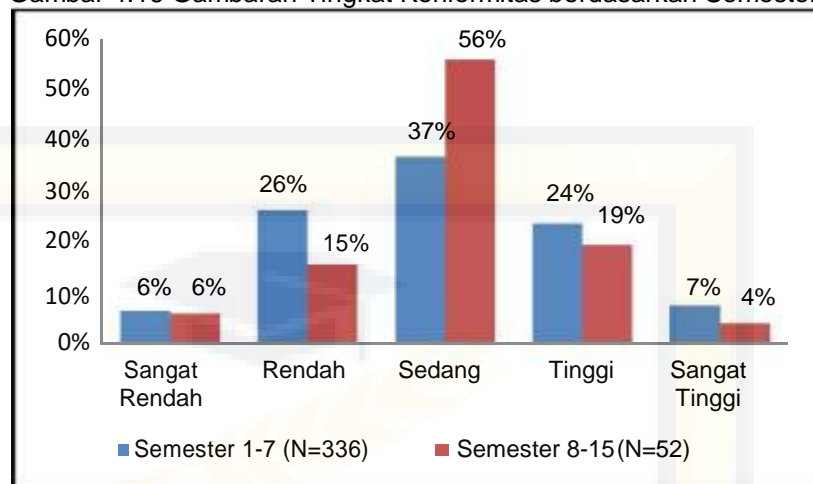
yang sangat rendah. Selain itu, diperoleh pula persentase sebesar 24% untuk responden dengan kategori jurusan eksakta dan 26% untuk responden dengan kategori jurusan non eksakta yang memiliki tingkat prokrastinasi akademik yang rendah.

Pada kategori tingkat konformitas yang sedang, terdapat sejumlah 39% untuk responden dengan jurusan eksakta dan 40% untuk responden dengan kategori jurusan non eksakta. Adapun untuk kategori tingkatan konformitas yang tinggi, diperoleh persentase sebesar 25% untuk responden dengan jurusan eksakta. Untuk responden dengan jurusan non eksakta, diperoleh persentase sebesar 21%. Selain itu, pada kategori tingkat konformitas yang sangat tinggi, diperoleh persentase sebesar 5% untuk responden dengan kategori jurusan eksakta dan diperoleh persentase sebesar 10% untuk responden dengan kategori jurusan non eksakta.

4) Konformitas Berdasarkan Semester

Hasil dari tingkat konformitas mahasiswa yang bermain *game online* di kota Makassar berdasarkan semester dapat dilihat pada gambar berikut berikut:

Gambar 4.16 Gambaran Tingkat Konformitas berdasarkan Semester



Pada gambar 4.16, diperoleh data bahwa pada kategori semester 1-7 terdapat sejumlah 7% responden yang memiliki tingkat konformitas yang sangat rendah dan 26% untuk responden yang memiliki tingkat konformitas yang rendah. Adapun pada kategori semester 1-7 diperoleh persentase sejumlah 37% untuk responden yang memiliki tingkat konformitas yang sedang. Selain itu, diperoleh pula persentase sejumlah 24% untuk responden yang memiliki tingkat konformitas yang tinggi dan 7% responden memiliki tingkat konformitas yang sangat tinggi.

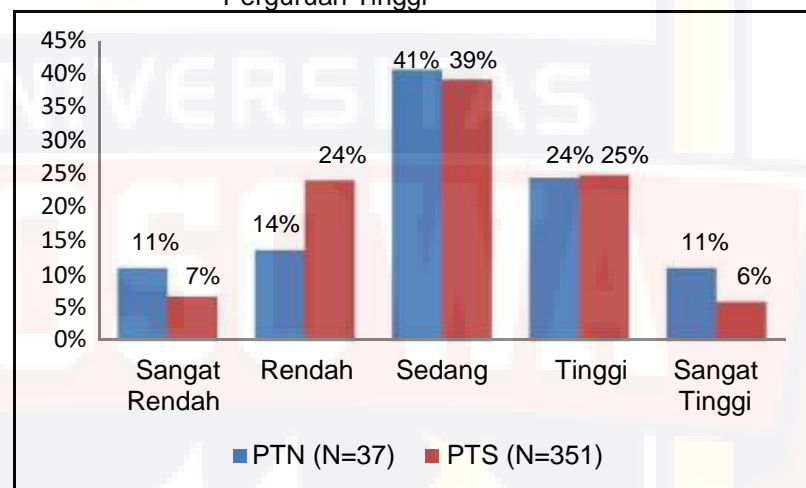
Pada kategori semester 8-15, diperoleh persentase sejumlah 6% untuk responden yang memiliki tingkat konformitas yang sangat rendah dan sejumlah 15% untuk tingkat yang rendah. Adapun sejumlah 37% pada kategori ini memiliki tingkat konformitas yang sedang. Diperoleh pula persentase sebesar 24% untuk responden yang memiliki

kategori tinggi dan 7% untuk responden yang memiliki tingkat yang sangat tinggi.

5) Konformitas Berdasarkan Perguruan Tinggi

Hasil dari tingkat konformitas mahasiswa yang bermain *game online* di kota Makassar berdasarkan perguruan tinggi dapat dilihat pada gambar berikut berikut:

Gambar 4.17 Gambaran Tingkat Konformitas berdasarkan Perguruan Tinggi



Data yang ditampilkan pada gambar 4.17 menunjukkan bahwa pada kategori perguruan tinggi yang berstatus negeri, diperoleh persentase sejumlah 11% untuk responden yang memiliki tingkat konformitas yang sangat rendah. Adapun untuk tingkat konformitas yang rendah diperoleh persentase sejumlah 14% dan untuk tingkat sedang sebesar 41%. Selain itu, diperoleh persentase sejumlah 24% untuk responden yang memiliki tingkat konformitas yang tinggi dan 11% untuk responden yang memiliki tingkat konformitas sangat tinggi.

Pada kategori perguruan tinggi yang berstatus swasta, diperoleh persentase sejumlah 7% untuk responden yang memiliki tingkat konformitas yang sangat rendah dan 24% untuk tingkat konformitas yang rendah. Adapun persentase yang diperoleh sejumlah 39% untuk responden yang memiliki tingkat konformitas yang sedang. Selain itu, diperoleh persentase sejumlah 25% untuk responden yang memiliki tingkat konformitas yang tinggi dan persentase 6% untuk responden yang memiliki tingkat konformitas sangat tinggi.

2. Hasil Analisis Uji Asumsi

Uji asumsi dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas data dan uji linearitas data yang dilakukan dengan menggunakan JASP 09.01 (*Jeffrey's Amazing Statistics Program*).

a. Uji Normalitas

Pada penelitian ini pada awalnya keseluruhan responden berjumlah 400 orang, namun dikarenakan data yang dihasilkan tidak normal sehingga peneliti mengurangi responden sebanyak 12 responden sehingga responden dalam penelitian ini berjumlah 388 responden. Berikut merupakan hasil yang diperoleh dari analisis uji normalitas:

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

Variabel	Skewness	Std. Error Skewness	Kurtosis	Std. Error Kurtosis	Keterangan
Prokrastinasi Akademik	-0.087	0.1239	0.058	0.2471	Normal
Konformitas	-0.408	0.1239	-0.151	0.2471	Normal

Berdasarkan tabel 4.4, diperoleh hasil uji normalitas untuk variabel prokrastinasi akademik adalah *ratio skewness/standard error skewness* = $-0.08746/0.1239 = -0.705$ dan nilai *ratio kurtosis/standard error kurtosis* = $-0.05822/0.2471 = -0.225$. Dan untuk variabel konformitas *ratio skewness/standard error skewness* = $-0.408/0.1239 = -1.732$ dan nilai *ratio kurtosis/standard error kurtosis* = $-0.151/0.2471 = -1.852$. Sehingga data prokrastinasi akademik adalah $Z_{skewness} = -0.705$ (dimana $-0.705 < 2$) dan $Z_{kurtosis} = -0.235$ (dimana $-0.235 < 2$) sehingga data prokrastinasi akademik dikatakan berdistribusi normal. Dan untuk konformitas adalah $Z_{skewness} = -1.732$ (dimana $-1.732 < 2$) dan $Z_{kurtosis} = 1.852$ (dimana $1.852 < 2$) sehingga data konformitas berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Hasil analisis uji linearitas dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Linearitas

Korelasi Antar Variabel	*Sig	Keterangan
Konformitas dan Prokrastinasi Akademik	0.000	Linear

Catatan: *Sig=nilai signifikansi $p < 0.05$.

Berdasarkan tabel 4.5 hasil uji linearitas, diketahui nilai *Significan Linearity* sebesar $0.000 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara kedua variabel dalam penelitian ini.

3. Hasil Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis dan untuk mengetahui sumbangan efektif variabel konformitas terhadap prokrastinasi akademik. Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah teknik analisis regresi sederhana. Adapun uji hipotesis ini dibantu dengan menggunakan aplikasi SPSS 20.

Adapun hipotesis statistik yang akan diuji adalah:

Ho: Konformitas tidak dapat menjadi prediktor prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain *game online*.

Ha: Konformitas dapat menjadi prediktor prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain *game online*.

Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis

Variabel	*R Square	**Sig	Keterangan
Konformitas Terhadap Prokrastinasi Akademik	0.015	0.050	Signifikan

Catatan: *R Square=koefisien determinan. **Sig.=nilai signifikansi, $p < 0.05$

Berdasarkan tabel 4.6, dapat dilihat bahwa hasil analisis dari pengaruh konformitas terhadap prokrastinasi akademik diperoleh nilai R square sebesar 0.015. Berdasarkan nilai R square tersebut diketahui bahwa sumbangan relatif yang diberikan variabel konformitas terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa yang bermain *game online* sebesar 1.5%. Dengan demikian, masih terdapat 98.5% faktor lain yang memengaruhi prokrastinasi akademik, namun tidak ikut diteliti dalam penelitian ini. Besar kontribusi konformitas terhadap prokrastinasi akademik memiliki nilai signifikansi sebesar 0.050, yang berarti signifikan pada taraf signifikansi 95% ($p < 0.05$). Dengan demikian Ho yang menyatakan konformitas tidak dapat

menjadi prediktor prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain *game online* ditolak. Dengan kata lain, konformitas dapat menjadi prediktor prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain *game online*.

Selanjutnya dilakukan analisis untuk mengetahui besar koefisien regresi dari konformitas terhadap prokrastinasi akademik, berikut hasilnya:

Tabel 4.7 Koefisien Regresi

	*B	**Sig
Constant	4.592	0.000
Konformitas terhadap Prokrastinasi Akademik	0.080	0.000

Catatan: *B=koefisien pengaruh. **Sig.=nilai signifikansi, $p < 0,05$

Dari tabel 4.7 diperoleh informasi bahwa nilai konstanta sebesar 4.592, yang berarti bahwa nilai prokrastinasi akademik akan sama dengan nilai konstanta tersebut jika tidak ditemukan pengaruh yang signifikan dari konformitas terhadap prokrastinasi akademik. Sedangkan nilai koefisien regresinya sebesar 0.080, yang berarti, jika konformitas naik sebanyak 1 satuan, maka prokrastinasi akademik akan naik sebanyak 0.080. Dari informasi nilai konstanta dan nilai koefisien regresi tersebut dapat dibentuk persamaan regresi penelitian ini, yaitu:

$$Y = a + bX$$

$$\text{Prokrastinasi Akademik} = 4.592 + 0.080 (\text{Konformitas})$$

Karena nilai koefisien regresi bernilai positif (+) yang berarti memiliki hubungan searah, maka dapat dikatakan apabila konformitas mengalami peningkatan maka prokrastinasi akademik cenderung

mengalami peningkatan. Dengan demikian, semakin tinggi nilai konformitas maka semakin tinggi nilai prokrastinasi akademik, demikian pula sebaliknya.

Setelah itu, peneliti juga menganalisis masing-masing dimensi dari konformitas untuk melihat kontribusi dari tiap dimensi terhadap prokrastinasi akademik. Hasil analisis dimensi konformitas dapat dilihat ditabel berikut ini:

Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis Dimensi Konformitas terhadap Prokrastinasi Akademik

Dimensi	*R Square Change*	**Sig	Keterangan
<i>Informational Influence</i>	0.013	0.027	Signifikan
<i>Normative Influence</i>	0.003	0.288	Tidak signifikan

Catatan: *R Square Change=Koefisien Determinan. **Sig.=Nilai Signifikansi, $p < 0.05$

Berdasarkan tabel 4.8, dimensi pertama konformitas yaitu *informational influence* diperoleh nilai *R Square Change* sebesar 0.013 dengan nilai signifikansi sebesar 0.027 atau $p < 0.05$. Dengan demikian, dimensi *informational influence* berpengaruh secara signifikan terhadap prokrastinasi akademik dengan sumbangan relatif sebesar 1.3%. Sedangkan pada dimensi kedua konformitas yaitu *normative influence* diperoleh nilai *R Square Change* sebesar 0.003 dengan nilai signifikansi sebesar 0.288 atau $p > 0.05$. Hal ini berarti dimensi *normative influence* memberi sumbangan relatif sebesar 0.3% terhadap prokrastinasi akademik, namun besar sumbangan tersebut tidak memengaruhi prokrastinasi akademik secara signifikan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari kedua dimensi konformitas, hanya dimensi *informational influence* yang memengaruhi prokrastinasi akademik, sedangkan dimensi *normative influence* tidak memengaruhi prokrastinasi akademik. Tabel berikut berisi informasi mengenai nilai koefisien regresi masing-masing dimensi.

Tabel 4.9 Koefisien Regresi Dimensi Konformitas

	*B	**Sig
Constant	7.655	0.000
<i>Informational influence</i>	0.361	0.027
<i>Normative influence</i>	-0.218	0.288

Catatan: *B=koefisien pengaruh. **Sig.=nilai signifikansi, $p < 0,05$

B. Pembahasan

1. Gambaran Deskripsi Konformitas Mahasiswa yang Bermain *Game Online*

Berdasarkan hasil analisis deskriptif konformitas pada mahasiswa yang bermain *game online* terhadap 388 responden, mahasiswa yang bermain *game online* memiliki konformitas sangat rendah adalah 27 orang (6.96%), mahasiswa yang bermain *game online* yang memiliki konformitas rendah adalah 89 orang (22.94%), mahasiswa yang bermain *game online* yang memiliki konformitas sedang adalah 152 orang (39.15%), mahasiswa yang bermain *game online* dengan konformitas tinggi adalah 89 orang (24.74%) dan mahasiswa yang bermain *game online* dengan konformitas sangat tinggi adalah 27 orang (6.19%). Hasil data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa di kota Makassar yang bermain *game online*

cenderung memiliki perilaku konformitas yang tergolong dalam kategori sedang dengan persentase 39.15%.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori sedang, dan minoritas responden berada pada kategori sangat rendah dan sangat tinggi. Untuk kategori konformitas mahasiswa yang bermain *game online* yang tergolong sedang dapat diartikan bahwa mahasiswa yang bermain *game online* cenderung menaruh kepercayaan terhadap informasi yang diberikan oleh teman kelompoknya sehingga menganggap teman kelompoknya lebih paham dan terampil dibanding diri sendiri, namun tidak selalu berusaha untuk dapat diterima maupun disukai oleh teman kelompoknya.

Individu yang melakukan konformitas pada teman-temannya disebabkan karena adanya bukti-bukti dan informasi-informasi yang diberikan oleh temannya. Ketika individu mampu berperilaku sama dalam aktivitas, minat, dan memanfaatkan waktunya maka individu akan menerima balik mengenai kemampuannya. Hal ini terjadi karena individu percaya dengan apa yang dilakukan temannya tersebut sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam dirinya (Ardyanti & Tobing, 2017).

Selanjutnya, untuk kategorisasi konformitas pada mahasiswa yang bermain *game online* yang tergolong sangat tinggi dapat dikatakan bahwa mahasiswa cenderung memiliki kepercayaan yang besar terhadap teman kelompoknya karena adanya informasi yang diberikan teman kelompoknya serta memenuhi

kebiasaan dan aturan-aturan dalam kelompoknya agar terhindar dari celaan. Semakin besar keyakinan individu pada informasi yang benar dari orang lain semakin meningkat ketepatan informasi untuk memilih konformitas terhadap orang lain (Taylor, 2009).

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fauziah, Stanislaus, dan Maburi (2014) tentang konformitas pada mahasiswa menemukan bahwa mahasiswa memiliki konformitas yang tinggi dikarenakan mahasiswa yang selalu berusaha untuk dapat diterima dan disukai oleh teman kelompok lainnya tanpa adanya paksaan seperti mengikuti kesepakatan kelompok, rela menjalankan kebiasaan kelompok, dan berusaha untuk tidak mendapat hukuman atas pelanggaran peraturan yang dapat membuat mereka dikucilkan dari anggota kelompok lainnya.

Untuk kategorisasi konformitas pada mahasiswa yang bermain *game online* yang tergolong sangat rendah, dapat diartikan bahwa mahasiswa cenderung kurang percaya pada informasi yang diberikan oleh teman kelompoknya dan tidak melakukan aturan-aturan yang ada dalam kelompoknya untuk menghindari celaan. Tingkat kepercayaan individu terhadap mayoritas akan menurun bila terjadi perbedaan pendapat, meskipun orang yang berbeda pendapat itu sebenarnya kurang ahli jika dibandingkan anggota lain yang membentuk mayoritas, hal tersebut dapat mengakibatkan penurunan tingkat konformitas yang drastis (Sears, 1994).

2. Gambaran Deskripsi Prokrastinasi Akademik Mahasiswa yang Bermain *Game Online*

Berdasarkan hasil analisis deskriptif prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain *game online* terhadap 388 responden, mahasiswa yang bermain *game online* memiliki prokrastinasi akademik sangat rendah adalah 26 orang (7.47%), mahasiswa yang bermain *game online* yang memiliki prokrastinasi akademik rendah adalah 89 orang (22.97%), mahasiswa yang bermain *game online* yang memiliki prokrastinasi akademik sedang adalah 151 orang (38.92%), mahasiswa yang bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik tinggi adalah 97 orang (25%) dan mahasiswa yang bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik sangat tinggi adalah 22 orang (5.67%). Hasil data tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa di kota Makassar yang bermain *game online* memiliki prokrastinasi akademik yang tergolong dalam kategori sedang dengan persentase 38.92%.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori sedang, dan minoritas responden berada pada kategori sangat rendah dan sangat tinggi. Prokrastinasi adalah perilaku-perilaku yang meliputi suatu perilaku yang terlibat unsur penundaan, menghasilkan akibat-akibat seperti keterlambatan dan kegagalan dalam mengerjakan maupun menyelesaikan tugas, tugas tersebut merupakan tugas penting bagi prokrastinator seperti tugas kantor, tugas sekolah, maupun tugas rumah tangga, serta

menghasilkan perasaan yang tidak menyenangkan seperti cemas, rasa bersalah, panik, dan sebagainya (Millgram, 1998).

Untuk kategorisasi prokrastinasi akademik mahasiswa yang bermain *game online* yang tergolong sedang dapat diartikan bahwa mahasiswa cenderung untuk menunda dalam melakukan ataupun menyelesaikan suatu tugas akademik, namun cepat dalam mengerjakan tugas dan terkadang lebih memilih kegiatan lain daripada mengerjakan tugas.

Mahasiswa dengan sengaja menunda untuk mengerjakan dan mengumpulkan tugas, lebih memprioritaskan pada kegiatan organisasi, dan menunda pada tugas mata kuliah yang tidak disukai, lama dalam mempersiapkan diri dalam mengerjakan tugas menjadi pemicu keterlambatan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas (Latifah & Nur'aeni, 2013). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Novritalia dan Maimunah (2014) tentang perilaku prokrastinasi akademik ditemukan bahwa individu menunda-nunda atau belum mengerjakan tugas akademiknya sehingga menyebabkan individu melakukan absen pada beberapa mata pelajaran.

Untuk kategorisasi tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa yang bermain *game online* sangat tinggi, dapat dikatakan bahwa mahasiswa cenderung menunda dalam memulai maupun mengerjakan tugas, terlambat memenuhi *deadline* yang telah ditetapkan, dan lebih mementingkan aktivitas lain dibanding menyelesaikan tugas-tugas akademik.

Mahasiswa sering menghabiskan waktu luang untuk kegiatan yang tidak produktif seperti menonton TV, bersosialmedia, atau sekadar *hunting* bersama teman-teman yang tidak mendatangkan manfaat dibanding mengerjakan tugas, sesekali mahasiswa membuka sosial media sembari mengerjakan tugas kuliah sehingga fokus mereka terbagi (Saman, 2017).

Selain itu, kebiasaan yang seringkali dilakukan oleh mahasiswa seperti mengerjakan tugas menjelang *deadline* pengumpulan, mengumpulkan materi atau referensi yang berkaitan terlebih dahulu membuat mereka terlambat dalam pengumpulan tugas sesuai dengan batas pengumpulan tugas yang telah ditentukan, serta melakukan aktivitas yang menyenangkan daripada mengerjakan tugas seperti kegiatan organisasi, *browsing* ataupun *chatting* di warnet, bermain *game*, dan jalan-jalan dengan temannya (Latifah & Nur'aeni, 2013).

Untuk kategorisasi tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa yang bermain *game online* yang tergolong sangat rendah, dapat diartikan bahwa mahasiswa cenderung tidak menunda ketika mulai mengerjakan dan menyelesaikan tugas, mampu memenuhi *deadline* yang telah ditetapkan, serta lebih mengutamakan untuk menyelesaikan tugas daripada melakukan aktivitas lain yang tidak mendatangkan manfaat. Individu yang memiliki prokrastinasi akademik rendah adalah individu yang mampu *deadline* yang telah ditentukan, baik oleh orang lain maupun rencana-rencana yang telah dia tentukan sendiri dan tidak menunda-nunda untuk memulai maupun menyelesaikan tugas-tugas akademik (Ferrari, 1995).

Penurunan tingkat prokrastinasi akademik bisa dilakukan dengan cara membuat jadwal *deadline* tugas serta prioritas tugas. Penting pula untuk mengatur waktu yang tersedia sebelum *deadline* tugas (Safa'ati, 2017).

3. Konformitas Sebagai Prediktor Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa yang Bermain *Game Online*

Berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa konformitas berpengaruh secara signifikan terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain *game online*. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa konformitas dapat menjadi prediktor prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain *game online*.

Hasil tersebut dapat diartikan semakin tinggi konformitas maka semakin tinggi pula prokrastinasi akademik yang dilakukan mahasiswa, begitupun sebaliknya semakin rendah konformitas maka semakin rendah pula prokrastinasi akademik mahasiswa. Hal ini sesuai dengan kerangka pikir yang telah dibuat sebelumnya oleh peneliti, bahwa semakin tinggi konformitas semakin tinggi prokrastinasi akademik yang dilakukan mahasiswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Chintia dan Kustanti (2017) tentang hubungan antara konformitas dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa Jurusan Teknik Industri UPN "Veteran" Yogyakarta angkatan 2014 dan 2015 menunjukkan bahwa prokrastinasi akademik yang dilakukan

mahasiswa disebabkan karena faktor dari teman, dimana para mahasiswa terlambat mengumpulkan tugas karena mengikuti teman yang lainnya. Selain itu, ada pula mahasiswa yang melakukan prokrastinasi karena adanya ajakan dari teman untuk melakukan hal lain yang lebih menyenangkan daripada mengerjakan tugas.

Prokrastinasi akademik juga cenderung terjadi pada mahasiswa yang mengikuti organisasi, sedangkan mahasiswa yang tidak mengikuti organisasi cenderung memiliki tingkat prokrastinasi yang lebih rendah. Hal ini disebabkan karena mahasiswa yang mengikuti organisasi cenderung memiliki konformitas yang lebih tinggi dengan kelompok organisasinya dibanding mahasiswa yang tidak mengikuti organisasi (Chintia & Kustanti, 2017).

Mahasiswa melakukan penundaan pada tugas akademik dikarenakan adanya kelompok dengan teman-temannya dalam mengerjakan tugas. Mahasiswa terbiasa mengerjakan tugas bersama dengan teman-teman sekelasnya, sehingga ketika teman-teman yang lain sibuk dengan kegiatan pribadinya yang lain maka mahasiswa cenderung menjadi malas untuk mengerjakan tugas dan akan mengerjakan saat teman yang lain juga mengerjakan tugas (Avico & Mujidin, 2014).

Pengaruh teman kelompok menyebabkan individu melakukan penundaan pada tugas-tugas akademik. Pada hal ini, individu akan membentuk kelompok dengan teman-teman di lingkungan sosialnya dan melakukan konformitas. Apabila teman kelompok malas untuk memulai dan menyelesaikan tugas akademik, maka individu juga

cenderung untuk menjadi malas dalam memulai dan menyelesaikan tugas (Ferrari, 1995).

Mahasiswa cenderung melakukan kegiatan-kegiatan akademik bersama dengan teman-temannya, sehingga ketika teman yang lain sedang sibuk dengan kegiatan yang lain maka mahasiswa menjadi malas untuk mengerjakan tugas ketika teman yang lain juga tidak mengerjakan tugas. Hal ini dikarenakan tindakan dan opini teman kelompok digunakan sebagai opini dan tindakan sendiri. Mahasiswa menyukai kegiatan bersama teman-temannya sehingga membentuk suatu kelompok. Terbentuknya kelompok akan terjadi saling memengaruhi antara anggota kelompok, diantaranya adalah ketika anggota kelompok menuntut individu untuk melakukan prokrastinasi, maka individu mematuhi keinginan kelompoknya, karena jika menolak takut dikucilkan oleh kelompok dan dianggap tidak setia kawan. Hal tersebut dapat dijelaskan bahwa semakin tinggi konformitas seseorang terhadap teman kelompoknya maka semakin tinggi seseorang melakukan prokrastinasi akademik (Avico & Mujidin, 2014).

Dalam penelitian ini diperoleh besar pengaruh konformitas terhadap prokrastinasi akademik sebesar 1.5% yang menunjukkan pengaruh yang sangat rendah pada kedua variabel. Sangat rendahnya pengaruh konformitas terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa yang bermain *game online* terjadi karena berbagai faktor lain seperti ketakutan apabila tidak mampu menyelesaikan sebuah tugas ataupun mencapai tujuan yang dikehendakinya. Hal inilah yang membuat seseorang lebih memilih untuk tidak mengerjakan ataupun

juga menyelesaikan tugasnya. individu menganggap bahwa kesalahan-kesalahan yang bisa saja dilakukan akan mendorongnya kepada kegagalan. Perasaan tidak nyaman tentang kesalahan yang dibuat dapat membuat seseorang cenderung untuk memilih aktivitas-aktivitas yang dapat memberikan kesenangan dibandingkan dengan mengerjakan tugas. Dengan begitu individu akan melakukan penghindaran dengan melakukan prokrastinasi sebagai bentuk *coping* terhadap segala tuntutan dan tekanan yang mereka rasakan (Yudha & Mastuti, 2013)..

Pada dasarnya mahasiswa mempunyai ketertarikan terhadap tugas, akan tetapi mahasiswa merasa ragu dengan kemampuannya. Mahasiswa merasa harus sempurna dalam mengerjakan tugas dan takut apabila kinerjanya tidak sesuai dengan target, hal ini justru menjadikan mahasiswa kesulitan dalam menghadapi tugas, merasa cemas dan tidak nyaman, sehingga tugas dinilai mengganggu dan membosankan (Qomariyah, 2016).

Tugas yang dihadapi individu dinilai membosankan dan tidak menyenangkan sehingga individu merasa tidak nyaman. Ketika menghadapi tugas yang dinilai mengganggu, individu sedih, marah, takut, dan bingung. Hal ini dikarenakan Individu merasa jenuh sehingga lebih memilih tidak mengerjakan, akan tetapi langkah tersebut justru memberikan dampak yang buruk kedepannya (Steel, 2007). Oleh karena itu, peneliti berasumsi bahwa rendahnya pengaruh konformitas terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain *game online* dalam penelitian ini

dikarenakan faktor lain seperti ketakutan akan kegagalan, merasa harus sempurna dalam mengerjakan tugas, dan ketidaknyamanan terhadap tugas.

Ditinjau dari variabel konformitas, peneliti menemukan hasil analisis bahwa *informational influence* berkontribusi signifikan terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain *game online*. Sedangkan *normative influence* tidak signifikan berkontribusi terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara pada mahasiswa yang bermain *game online* di Kota Makassar diperoleh bahwa mahasiswa memiliki kelompok-kelompok dalam bermain *game online*. Mahasiswa senang apabila diajak bermain *game online* oleh teman kelompoknya dan juga mahasiswa bermain *game online* karena adanya paksaan atau tekanan dari teman kelompoknya.

Dari aspek pengaruh informasi terhadap prokrastinasi akademik seperti melakukan aktivitas yang lebih menyenangkan daripada mengerjakan tugas. Dalam hal mengerjakan tugas dengan alasan masih lamanya batas waktu untuk mengumpulkan tugas tersebut dan membuat individu untuk menunda mengerjakan tugas dan memilih untuk mengikuti ajakan teman bermain serta agar adanya rasa kebersamaan antar sesama teman sebayanya dan membuat siswa juga mengikuti saran dari orang lain untuk menunda pengerjaan tugas (Khomariyah, 2016).

Tidak signifikannya dimensi *normative influence* terhadap prokrastinasi akademik kemungkinan dikarenakan subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang berusia 17 sampai dengan 25 tahun. Papalia dkk (2008) mengemukakan bahwa konformitas mencapai puncaknya pada awal masa remaja, biasanya pada usia 12-13 tahun. Hal tersebut ditunjukkan dengan cara menyamakan diri dengan teman sebaya dalam hal berpakaian, bergaya, berperilaku, berkegiatan dan sebagainya. Dengan meniru kelompok atau teman sebayanya maka timbul rasa percaya diri dan kesempatan diterima kelompok yang lebih besar. Oleh karena itu remaja cenderung menghindari penolakan dari teman kelompok dengan bersikap sama dengan teman sebaya, dan akan menurun pada masa remaja pertengahan dan akhir.

Arnet mengemukakan bahwa mahasiswa berada kisaran usia 18 sampai 25 tahun dan tergolong pada tahap perkembangan dewasa awal (Santrock, 2011). Individu pada masa dewasa awal ditandai dengan memperoleh kelompok sosial yang sejalan dengan nilai-nilai atau fahamnya dimana setiap individu mempunyai nilai-nilai dan faham yang berbeda satu sama lain. Pada masa ini seorang individu akan mulai mencari orang-orang atau kelompok yang mempunyai faham yang sama atau serupa dengan dirinya.

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang berusia 17-25 tahun yang mana telah masuk dalam kategori dewasa awal yang menunjukkan bahwa kebutuhan untuk berkonformitas yang semakin lemah. Tidak signifikannya *normative influence* dapat dijelaskan

bahwa mahasiswa dapat memberikan keputusan tanpa takut ditolak oleh kelompok. Hal tersebut memberikan makna pada mahasiswa yang melakukan prokrastinasi akademik tidak terpengaruh oleh teman kelompoknya tetapi atas keputusannya sendiri untuk menunda mengerjakan tugas akademik (Hurlock, 1999).

Sejalan dengan hal tersebut, pada mahasiswa yang melakukan konformitas dikarenakan pengaruh norma menunjukkan bahwa mahasiswa tidak selalu mengikuti apa yang dilakukan oleh teman kelompoknya meskipun mendapat celaan dari teman kelompoknya, apabila kelompok teman sebaya memberikan nilai-nilai yang tidak sesuai dengan dirinya, maka individu tersebut tidak akan menerima nilai tersebut dalam dirinya (Susanti & Nurwidawati, 2014).

Oleh karena itu, hasil penelitian dari dimensi konformitas terhadap prokrastinasi akademik ditemukan ada dimensi yang signifikan dan ada yang tidak signifikan terhadap prokrastinasi akademik. Adapun yang signifikan yaitu dimensi *informational influence* sedangkan yang tidak signifikan adalah *normative influence*.

4. Limitasi Penelitian

Penelitian ini tidak terlepas dari sejumlah keterbatasan yang dirasakan dan diamati oleh peneliti selama penelitian berlangsung, diantaranya terbatasnya hasil-hasil penelitian tentang konformitas yang berkaitan dengan prokrastinasi akademik dan adanya faktor-faktor lain yang memengaruhi prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang tidak dapat dikontrol oleh peneliti seperti

ketidaknyamanan terhadap tugas dan sebagainya. Selain itu, spesifikasi jenis *game online* seperti apa yang dimainkan oleh mahasiswa tidak dicantumkan dalam penelitian ini.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan bahwa konformitas dapat menjadi prediktor prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang bermain *game online*, dengan besar kontribusi konformitas terhadap prokrastinasi akademik sebanyak 1.5%.
2. Hasil penelitian perdimensi variabel konformitas terhadap prokrastinasi akademik menunjukkan bahwa ternyata dimensi *informational influence* signifikan untuk memprediksi prokrastinasi akademik, sedangkan dimensi *normative influence* tidak signifikan untuk memprediksi prokrastinasi akademik.
3. Tingkat prokrastinasi akademik yang dimiliki mahasiswa yang bermain *game online* terhadap 388 responden dapat dijelaskan bahwa 7.47% atau 29 mahasiswa memiliki tingkat prokrastinasi akademik sangat rendah, 22.97% atau 89 mahasiswa memiliki tingkat prokrastinasi akademik rendah, 38.92% atau 151 mahasiswa memiliki tingkat prokrastinasi akademik sedang, 25% atau 97 mahasiswa memiliki tingkat prokrastinasi akademik tinggi dan 5.67% atau 22 mahasiswa memiliki tingkat prokrastinasi akademik sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas prokrastinasi akademik mahasiswa yang bermain *game online* tergolong sedang.

4. Tingkat konformitas mahasiswa yang bermain *game online* terhadap 388 responden dapat dijelaskan bahwa sebesar 6.96% atau 27 mahasiswa memiliki konformitas sangat rendah, 22.94% atau 89 mahasiswa memiliki tingkat konformitas rendah, 39.15% atau 152 mahasiswa memiliki tingkat konformitas sedang, 24.74% atau 89 mahasiswa memiliki konformitas tinggi dan 6.19% atau 27 mahasiswa memiliki konformitas yang sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas konformitas mahasiswa yang bermain *game online* tergolong dalam kategori sedang.

B. SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menentukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan penjelasan mengenai konformitas dan prokrastinasi akademik agar mahasiswa mempunyai keyakinan sikap untuk menentukan apa yang diinginkan dan tidak terpengaruh dengan teman kelompoknya serta mau menghadapi tugas-tugas akademik dengan penuh tanggung jawab, maka mahasiswa dapat mengurangi atau bahkan tidak melakukan prokrastinasi akademik dan memberikan contoh yang positif kepada mahasiswa lainnya.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil dari penelitian ini diharapkan agar mampu menambah pengetahuan bagi Intitusi maupun Lembaga Pendidikan dalam

upaya untuk meningkatkan kualitas mahasiswa untuk meminimalisir perilaku prokrastinasi akademik serta dapat dijadikan sebagai acuan oleh Institusi maupun Lembaga Pendidikan dalam mengatur program-program belajar agar prokrastinasi akademik yang terjadi di kalangan mahasiswa dapat berkurang.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti dengan topik yang sama yaitu mengenai prokrastinasi akademik disarankan untuk memperhatikan faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini yang diasumsikan dapat menjadi prediktor prokrastinasi akademik. Selain itu, disarankan agar peneliti selanjutnya dapat memperhatikan dan mencantumkan jenis-jenis *game online* yang dimainkan pada skala penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of Game Design, 2nd edition*. Barkeley, CA: New Riders.
- Avico, R, S., & Mujidin. (2014). Hubungan antara Konformitas dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bengkulu yang Bersekolah di Yogyakarta. *Jurnal Empati*. 2. (2). 62-65. ISSN: 2303-114X.
- Aziz, A., & Rahardjo, P. (2013). Faktor-Faktor Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Tingkat Akhir yang Menyusun Skripsi di Universitas Muhammadiyah Purwokerto Tahun Akademik 2011/2012. *Jurnal Psycho Idea*. 11. (1). 61-68.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas Edisi 4*. Bandung: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2016). *Penusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial Edisi Kesepuluh Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Chintia, R, R., & Kustanti, E, R. (2017). Hubungan antara Konformitas dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa. *Jurnal Empati*. 6. (2). 31-37.
- Fauziah, I., Stanislaus, S., & Maburri, M, I. (2014). Konformitas Mahasiswa pada Kos Baru (Studi Komparasi Mahasiswa Baru dan Mahasiswa Lama di Lingkungan UNNES). *Journal of Social and Industrial Psychology*. 3. (1). 20-26
- Febriyani, Y, A., & Indrawati, S, E. (2016). Konformitas Teman Sebaya dan Perilaku *Bullying* pada Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Empati*. 5. (1). 138-143.
- Ferrari, J, R., Jhonson, J, L., & McCown, W, G. (1995). *Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research, and Treatment*. New York: Plenum Press.
- Griffiths, M, D., Davies, M, N, O., & Chappel, D. (2004). Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming. *Journal Cyberpsychology & Behavior*. 7 (4). 479-487.
- Harmaini., Anastassia, D, F., Agung, I, M., & Munthe, R, A. (2016). *Psikologi Kelompok Integrasi Psikologi dan Islam*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Haryani, I., & Herwanto, J. (2015). Hubungan Konformitas dan Kontrol Diri dengan Perilaku Konsumtif terhadap Produk Kosmetik pada Mahasiswi. *Jurnal Psikologi*. 11. (1). 5-11
- Hidayat, K., & Bashori, K. (2016). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.

- Hurlock, B. E. (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Khomariyah, L. (2016). Hubungan Konformitas Teman Sebaya terhadap Prokrastinasi Akademik pada Siswa Kelas VIII di SMP 3 Negeri Kertasono. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Knaus, W. (2002). *The Procrastination Workbook*. New Harbinger Publication, Inc.
- Latifah, A., & Nur'aeni. (2013). Dinamika Psikologis Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Purwokerto Pelaku Prokrastinasi Akademik. *Jurnal Psycho Idea*. 10. (2). 41-50
- Metrotvnews.com. (2017). <http://teknologi.metrotvnews.com/game/0Kvmxpok-pasar-game-indonesia-salah-satu-tertinggi-sedunia>. Diakses pada tanggal 15 Agustus 2018.
- Millgram, N., Mey-Tal, G., & Levison, Y. (1998). Procrastination, Generalized or Specific in College Student and Their Parents. *Journal Personality and Individual Differences*. 25, 297-316.
- Mohammadi, R. (2015). The Relationship of Conformity and Memory. *Journal of Educational, Health and Community Psychology*. 4. (2). 75-83.
- Myers, D, G. (2012). *Psikologi Sosial Edisi 10 Buku 1*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Novritalia, K., & Maimunah, S. (2014). Perilaku Prokrastinasi Akademik Siswa Akselerasi dengan Reguler Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*. 02. (01). 89-102.
- Papalia, D. E., Old, S. W., & Feldman, R. D. (2008). *Human Development*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Park, S, W., & Sperling, R, A. (2012). Academic Procrastinators and Their Self-Regulation. *Journal Scientific Research*. 3. (1). 12-23.
- Purwanto. (2013). Motivasi Belajar dalam Pendidikan Islam. *Jurnal At-Tadjud*. 11-16.
- Qomariyah, N. (2016). Efikasi Diri, Ketidaknyamanan Terhadap Tugas, dan Konformitas Teman Sebaya Sebagai Prediktor Prokrastinasi Akademik. 3. (1). 1-21.
- Ramadhani, A. (2016). Hubungan Konformitas dengan Prokrastinasi dalam Menyelesaikan Skripsi pada Mahasiswa Tingkat Akhir yang Tidak Bekerja di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman Samarinda. *Jurnal Psikoborneo*. 4. (3). 507-517.

- Rothblum, D. E., Solomon, L., & Mukarami, J. (1986). Affective, Cognitive and Behavioral Differences between High and Low Procrastinators. *Journal of Counseling Psychology*. 33. 387-394.
- Safa'ati, E., Halim, M, J., & Iliyati, Z. (2017). Peran Regulasi Diri dan Konformitas Teman Sebaya dengan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Universitas Muria Kudus. 2. (1). 75-84.
- Saman, A. (2017). Analisis Prokrastinasi Akademik Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan). *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. 3. (2). 55-62.
- Sampson, M, A, G. (2018). Statistical Analysis in JASP: A Guide for Students. *Centre for Science and Medicine in Sport*. University of Greenwich.
- Santrock, J, W. (2007). *Remaja Jilid 2 Edisi Kesebelas*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J, W. (2011). *Life Span Development Jilid 2 Edisi Ketigabelas*. Jakarta: Erlangga.
- Sears, D.O., Feedman, J.L., & Peplau, L.A. (1994). *Psikologi Sosial Jilid 2 Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga
- Solina. W., & Zaini, A. (2017). Prokrastinasi Akademik Peserta Didik di SMA Negeri 1 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat. *Jurnal Edukasi*. 3. (2). 185-198
- Steel, P. (2007). The Nature of Procrastination: A Meta-Analytic and Theoretical Review of Quintessential Self-Regulatory Failure. *Journal Psychological Bulletin*. 133. (1). 65-94.
- Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, E., & Nurwidawati, D. (2014). Hubungan Antara Kontrol Diri dan Konformitas dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Program Studi Psikologi UNESA. *Jurnal Character*. 02. (3). 1-7.
- Taylor, E, S., Peplau A, L., & Sears, O, D. (2009). *Psikologi Sosial Edisi Keduabelas*. Jakarta: Kencana.
- Tuckman, B, W. (1990). Measuring Procrastination Attitudinally and Behaviorally. Florida State University. 1-11.

Vargas, M, A, P. (2017). Academic Procrastination: Tha Case of Mexican Researchers in Psychology. *American Journal of Education and Learning*. 2. (2). 105-120. ISSN: 2517-6647.

Wilujeng, P., & Budiani, S, M. (2013). Pengaruh Konformitas pada Geng Remaja Terhadap Perilaku Agresi di SMK PGRI 7 Surabaya. 1. (2).

Yee, N. (2007). Motivations Of Play In Online Games. *Journal of Cyber Psychology and Behaviour*. 9. 772-775.

Young, K, S. (2002). *Internet addiction: A Handbook and Guide to evaluation and treatment*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

Yudha, N., & Mastuti. A, E. Pengaruh Perfeksionisme Terhadap Prokrastinasi Akademik pada Siswa Program Akselerasi. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*. 2. (3). 226-231.

UNIVERSITAS

BOSOWA





LAMPIRAN 1
CONTOH SKALA PENELITIAN

PETUNJUK PENGISIAN SKALA A

Petunjuk :

Di bawah ini terdapat 28 pernyataan. Baca dan pahami setiap pernyataan dibawah ini. Pernyataan-pernyataan ini berisikan tentang perilaku Anda dalam menghadapi tugas-tugas akademik. Pilihlah pernyataan sesuai dengan yang Anda alami dengan cara beri tanda ceklis (√) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia.

Adapun pilihan jawaban tersebut adalah:

SS: jika kondisi Anda **Sangat Sesuai** dengan pernyataan tersebut.

S: jika kondisi Anda **Sesuai** dengan pernyataan tersebut.

TS : jika kondisi Anda **Tidak Sesuai** dengan pernyataan tersebut.

STS : jika kondisi Anda **Sangat Tidak Sesuai** dengan pernyataan tersebut.

SKALA A

Ketika saya mendapatkan tugas akademik, saya		SS	S	TS	STS
1.	Mengulur waktu untuk mengerjakan tugas				
2.	Mengutamakan tugas dibandingkan aktivitas lain				
3.	Sulit berkonsentrasi				
4.	Acuh tak acuh mengerjakan tugas				
5.	Terlambat mengumpulkannya				
6.	Mengerjakan sehari sebelum dikumpulkan				
7.	Rajin mengerjakan tugas				
8.	Mendahulukan mengerjakan tugas				
9.	Lebih memilih melakukan aktivitas lain dibanding mengerjakan tugas				
10.	Berkonsentrasi dalam mengerjakan tugas				

PETUNJUK PENGISIAN SKALA B

Petunjuk :

Di bawah ini terdapat 30 pernyataan. Pernyataan-pernyataan ini berisikan mengenai Anda dan teman-teman dalam bermain *game online*. Pilihlah pernyataan sesuai dengan Anda kemudian beri tanda ceklis (v) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia.

Adapun pilihan jawaban tersebut adalah:

SS : jika kondisi Anda **Sangat Sesuai** dengan pernyataan tersebut. S : jika kondisi Anda **Sesuai** dengan pernyataan tersebut.

TS : jika kondisi Anda **Tidak Sesuai** dengan pernyataan tersebut.

STS : jika kondisi Anda **Sangat Tidak Sesuai** dengan pernyataan tersebut.

SKALA B

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya berpura-pura menyukai <i>game online</i> agar disukai teman				
2.	Saya senang apabila diajak bermain <i>game online</i>				
3.	Teman-teman saya bisa diandalkan				
4.	Saya mengubah pendapat agar sesuai dengan pendapat kelompok				
5.	Saya terpaksa bermain <i>game online</i> ketika ada yang mengajak				
6.	Saya mengikuti kebiasaan teman kelompok saya				
7.	Saya tidak dilibatkan dalam bermain <i>game online</i> karena tidak mampu				
8.	Saya bermain <i>game online</i> ketika diajak kapanpun waktunya				
9.	Saya bisa menyelesaikan permasalahan tanpa teman-teman				
10.	Saya berani mengungkapkan pendapat yang berbeda dengan kelompok				



LAMPIRAN 2
CONTOH TABULASI DATA PENELITIAN

S	Inisial	J K	Usia	Jurusan	S m s	PT	Prokrastinasi Akademik																													
							A 1	A 2	A 3	A 4	A 5	A 6	A 7	A 8	A 9	A 10	A 11	A 12	A 13	A 14	15	16	17	18												
1	FH	L	20	Akuntansi	7	UMI	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	4	2	2					
2	M	L	20	Teknik sipil	5	UMI	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	3	2	2				
3	K	L	20	Akuntansi	7	UMI	3	3	3	2	1	3	2	3	3	2	2	1	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2				
4	K	L	22	Ekonomi	7	Unhas	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	1	3	3	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	3	2			
5	A	L	21	Akuntansi	7	UMI	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	3	2	2	3	3	2	1	2	3	2	2	3	2	4	2	2		
6	M	L	23	Akuntansi	7	UMI	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2			
7	M	P	20	Hukum	7	UMI	2	4	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1		
8	D	P	20	Ekonomi	7	UMI	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2		
9	R	P	21	Farmasi	7	UMI	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
10	U	P	21	Farmasi	7	UMI	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2		
11	AN	L	21	Perikanan	3	UMI	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	
12	YN	L	23	Nautika	7	Bp2ip	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	2	3	2	1	
13	A	L	23	PWK	11	Unibos	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2		
14	D	L	20	Hukum	5	Unhas	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2		
15	MAS	L	22	Akuntansi	7	Unifa	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2		
16	SM	L	22	Akuntansi	5	Unifa	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	3	1	3	2	3	2	2	3		
17	SR	P	23	Psikologi	11	Unibos	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	2	3	2	2	4	3	4	3	2	4	3	2	4	3	3	3	2		
18	MA	L	21	PWK	7	Unibos	2	1	3	1	2	2	2	1	1	1	3	2	2	3	2	3	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	2	3		
19	RHM	L	21	Akuntansi	7	Unifa	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
20	A	P	21	RMK	5	Stikpan	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	2	4	4	1	
21	FD	L	21	Komunikasi	7	Unifa	2	1	3	1	3	3	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	
22	F	P	19	Kebidanan	5	Stikes SK	3	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2		
23	JH	P	18	Hukum	3	UMI	4	1	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3
24	J	P	18	Hukum	3	UMI	4	1	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3

S	Inisial	JK	Usia	Jurusan	Sms	PT	Konformitas																														
							B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	15	16	17	18													
1	FH	L	20	Akuntansi	7	UMI	1	4	3	3	3	2	4	2	3	2	2	3	3	1	2	4	2	3	3	4	4	1	2	2	2	2	2	1	2	2	
2	M	L	20	Teknik sipil	5	UMI	2	3	4	4	2	2	3	2	2	1	3	2	2	3	3	4	4	3	2	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	
3	K	L	20	Akuntansi	7	UMI	2	4	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	
4	K	L	22	Ekonomi	7	Unhas	1	3	3	2	3	2	3	2	2	1	2	1	3	2	1	3	1	2	1	3	4	1	1	3	1	3	1	3	2	3	
5	A	L	21	Akuntansi	7	UMI	2	3	3	3	3	2	4	2	3	1	3	3	2	2	2	3	4	3	1	3	4	3	2	2	3	2	3	3	2	2	
6	M	L	23	Akuntansi	7	UMI	2	3	3	3	3	2	3	3	2	1	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	1	2	2	3	3	3	
7	M	P	20	Hukum	7	UMI	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	4	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	
8	D	P	20	Ekonomi	7	UMI	1	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	
9	R	P	21	Farmasi	7	UMI	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	
10	U	P	21	Farmasi	7	UMI	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	
11	AN	L	21	Perikanan	3	UMI	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
12	YN	L	23	Nautika	7	Bp2ip	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	4	2	2	2	3	2	2		
13	A	L	23	PWK	11	Unibos	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	
14	D	L	20	Hukum	5	Unhas	1	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	1	3	2	3	3	2	2	1	
15	MAS	L	22	Akuntansi	7	Unifa	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	
16	SM	L	22	Akuntansi	5	Unifa	2	4	4	4	1	4	1	3	2	2	3	3	3	4	3	2	2	4	2	3	3	2	1	4	1	1	2	2	2	4	
17	SR	P	23	Psikologi	11	Unibos	2	4	3	2	3	2	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	
18	MA	L	21	PWK	7	Unibos	1	3	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	2	2	3	3	2	
19	RHM	L	21	Akuntansi	7	Unifa	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	
20	A	P	21	RMIK	5	Stikpan	1	4	4	3	1	3	4	2	3	2	4	3	4	1	4	3	2	2	4	1	3	2	3	2	3	4	4	3	3	2	
21	FD	L	21	Komunikasi	7	Unifa	2	3	3	2	4	2	4	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	1	2	1	2	2	
22	F	P	19	Kebidanan	5	Stikes SK	2	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	4	3	2	3	2	1						
23	JH	P	18	Hukum	3	UMI	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	
24	J	P	18	Hukum	3	UMI	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	



VALIDITAS TAMPANG
LEMBAR UJI KETERBACAAN
(Reviewer 1)

Pada lembar sebelumnya telah ditampilkan bentuk atau tampilan skala secara keseluruhan, yang nantinya akan disebarakan oleh peneliti. Mohon kiranya agar Saudara/i memberikan tanggapan/kritik/saran pada kolom yang telah tersedia terkait tampilan keseluruhan, ukuran font, model kertas atau cara mencetak skala, lembar pengenalan, instruksi pengisian skala, dan hal-hal lainnya yang menurut Saudara/i perlu untuk direvisi. Berikut ini, peneliti telah melampirkan kolom yang diperlukan, apabila terdapat kategori atau bagian yang perlu direvisi namun belum dicantumkan oleh peneliti, Saudara/i dapat menuliskannya di kolom kosong yang tersedia.

No.	Bagian	Tanggapan / Kritik / Saran
1.	Tampilan keseluruhan (umum)	Menarik
2.	Pengantar (Lembar pengenalan)	Mudah dipahami
3.	Font yang digunakan	Terlalu kecil, sebaiknya sedikit diperbesar
4.	Model pencetakan skala	Menarik dan bagus
5.	Instruksi pengisian Lembar Biodata	
6.	Instruksi pengisian Skala	Pas dan cocok

LEMBAR UJI KETERBACAAN
(Reviewer 2)

Pada lembar sebelumnya telah ditampilkan bentuk atau tampilan skala secara keseluruhan, yang nantinya akan disebarakan oleh peneliti. Mohon kiranya agar Saudara/i memberikan tanggapan/kritik/saran pada kolom yang telah tersedia terkait tampilan keseluruhan, ukuran font, model kertas atau cara mencetak skala, lembar pengenalan, instruksi pengisian skala, dan hal-hal lainnya yang menurut Saudara/i perlu untuk direvisi. Berikut ini, peneliti telah melampirkan kolom yang diperlukan, apabila terdapat kategori atau bagian yang perlu direvisi namun belum dicantumkan oleh peneliti, Saudara/i dapat menuliskannya di kolom kosong yang tersedia.

No.	Bagian	Tanggapan / Kritik / Saran
1.	Tampilan keseluruhan (umum)	Menurut saya, sudah sangat jelas dan sangat lengkap
2.	Pengantar (Lembar pengenalan)	Kurangnya penempatan kata
3.	Font yang digunakan	Cukup paten, sangat paten
4.	Model pencetakan skala	Sangat <i>simple</i> dan mudah dipahami
5.	Instruksi pengisian Lembar Biodata	
6.	Instruksi pengisian Skala	Jelas dan tepat

LEMBAR UJI KETERBACAAN
(Reviewer 3)

Pada lembar sebelumnya telah ditampilkan bentuk atau tampilan skala secara keseluruhan, yang nantinya akan disebarakan oleh peneliti. Mohon kiranya agar Saudara/i memberikan tanggapan/kritik/saran pada kolom yang telah tersedia terkait tampilan keseluruhan, ukuran font, model kertas atau cara mencetak skala, lembar pengenalan, instruksi pengisian skala, dan hal-hal lainnya yang menurut Saudara/i perlu untuk direvisi. Berikut ini, peneliti telah melampirkan kolom yang diperlukan, apabila terdapat kategori atau bagian yang perlu direvisi namun belum dicantumkan oleh peneliti, Saudara/i dapat menuliskannya di kolom kosong yang tersedia.

No.	Bagian	Tanggapan / Kritik / Saran
1.	Tampilan keseluruhan (umum)	Sempurna
2.	Pengantar (Lembar pengenalan)	Lebih melihat titik dan komanya, agar lebih jelas saat membaca
3.	Font yang digunakan	Sangat jelas
4.	Model pencetakan skala	Sesuai
5.	Instruksi pengisian Lembar Biodata	
6.	Instruksi pengisian Skala	Tepat sekali

LEMBAR UJI KETERBACAAN
(Reviewer 4)

Pada lembar sebelumnya telah ditampilkan bentuk atau tampilan skala secara keseluruhan, yang nantinya akan disebarakan oleh peneliti. Mohon kiranya agar Saudara/i memberikan tanggapan/kritik/saran pada kolom yang telah tersedia terkait tampilan keseluruhan, ukuran font, model kertas atau cara mencetak skala, lembar pengenalan, instruksi pengisian skala, dan hal-hal lainnya yang menurut Saudara/i perlu untuk direvisi. Berikut ini, peneliti telah melampirkan kolom yang diperlukan, apabila terdapat kategori atau bagian yang perlu direvisi namun belum dicantumkan oleh peneliti, Saudara/i dapat menuliskannya di kolom kosong yang tersedia.

No.	Bagian	Tanggapan / Kritik / Saran
1.	Tampilan keseluruhan (umum)	Sederhana tapi mudah dipahami
2.	Pengantar (Lembar pengenalan)	Singkat dan sangat jelas
3.	Font yang digunakan	Ukuran font terlalu kecil
4.	Model pencetakan skala	Oke
5.	Instruksi pengisian Lembar Biodata	
6.	Instruksi pengisian Skala	Jelas

LEMBAR UJI KETERBACAAN
(Reviewer 5)

Pada lembar sebelumnya telah ditampilkan bentuk atau tampilan skala secara keseluruhan, yang nantinya akan disebarakan oleh peneliti. Mohon kiranya agar Saudara/i memberikan tanggapan/kritik/saran pada kolom yang telah tersedia terkait tampilan keseluruhan, ukuran font, model kertas atau cara mencetak skala, lembar pengenalan, instruksi pengisian skala, dan hal-hal lainnya yang menurut Saudara/i perlu untuk direvisi. Berikut ini, peneliti telah melampirkan kolom yang diperlukan, apabila terdapat kategori atau bagian yang perlu direvisi namun belum dicantumkan oleh peneliti, Saudara/i dapat menuliskannya di kolom kosong yang tersedia.

No.	Bagian	Tanggapan / Kritik / Saran
1.	Tampilan keseluruhan (umum)	Menarik, tapi saran saya agar lebih menarik dibuatkan seperti sebuah buku
2.	Pengantar (Lembar pengenalan)	Terlalu banyak bold
3.	Font yang digunakan	Jika fontnya diperbesar akan lebih jelas bagi para pembaca
4.	Model pencetakan skala	Lebih diperbesar
5.	Instruksi pengisian Lembar Biodata	
6.	Instruksi pengisian Skala	Lebih memperhatikan pemborosan kata dan spasi pada kata-kata

VALIDITAS LOGIS

Tabel Panel Expert Skala Prokrastinasi Akademik

No	Pak Awi	Bu Niar	Bu Yaya	Jumlah	Nilai
1.	E	T	E	2	0.33
2.	E	E	E	3	1
3.	E	E	E	3	1
4.	E	E	E	3	1
5.	E	E	E	3	1
6.	T	G	E	1	-0.33
7.	E	E	E	3	1
8.	G	T	E	1	-0.33
9.	E	E	E	3	1
10.	E	E	E	3	1
11.	T	G	E	1	-0.33
12.	E	E	E	3	1
13.	G	T	E	1	-0.33
14.	E	T	E	2	0.33
15.	T	E	E	2	0.33
16.	E	G	E	2	0.33
17.	E	E	E	3	1
18.	E	E	E	3	1
19.	T	E	E	2	0.33
20.	E	E	E	3	1
21.	E	G	E	2	0.33
22.	E	G	E	2	0.33
23.	G	E	E	2	0.33
24.	E	E	E	3	1
25.	E	E	E	3	1
26.	E	E	E	3	1
27.	E	E	E	3	1
28.	G	E	E	2	0.33

Keterangan:

E = Esensial

G = Berguna tapi tidak esensial

T = Tidak Esensial

Tabel Panel Expert CVR Skala Konformitas

No	Pak Awi	Bu Niar	Bu Yaya	Jumlah	Nilai
1.	E	E	E	3	1
2.	E	E	E	3	1
3.	E	E	E	3	1
4.	E	E	E	3	1
5.	E	E	E	3	1
6.	E	E	E	3	1
7.	T	E	E	2	0.33
8.	E	E	E	3	1
9.	E	G	E	2	0.33
10.	E	E	E	3	1
11.	E	E	E	3	1
12.	E	G	E	2	0.33
13.	E	E	E	3	1
14.	E	T	E	2	0.33
15.	E	T	E	2	0.33
16.	E	T	E	2	0.33
17.	E	T	E	2	0.33
18.	E	T	E	2	0.33
19.	E	G	E	2	0.33
20.	E	G	E	2	0.33
21.	E	G	E	2	0.33
22.	E	G	E	2	0.33
23.	E	E	E	3	1
24.	E	T	E	2	0.33
25.	E	E	E	3	1
26.	E	T	E	2	0.33
27.	E	E	E	3	1
28.	E	T	E	2	0.33
29.	E	E	E	3	1
30.	E	E	E	3	1

Keterangan:

E = Esensial

G = Berguna tapi tidak esensial

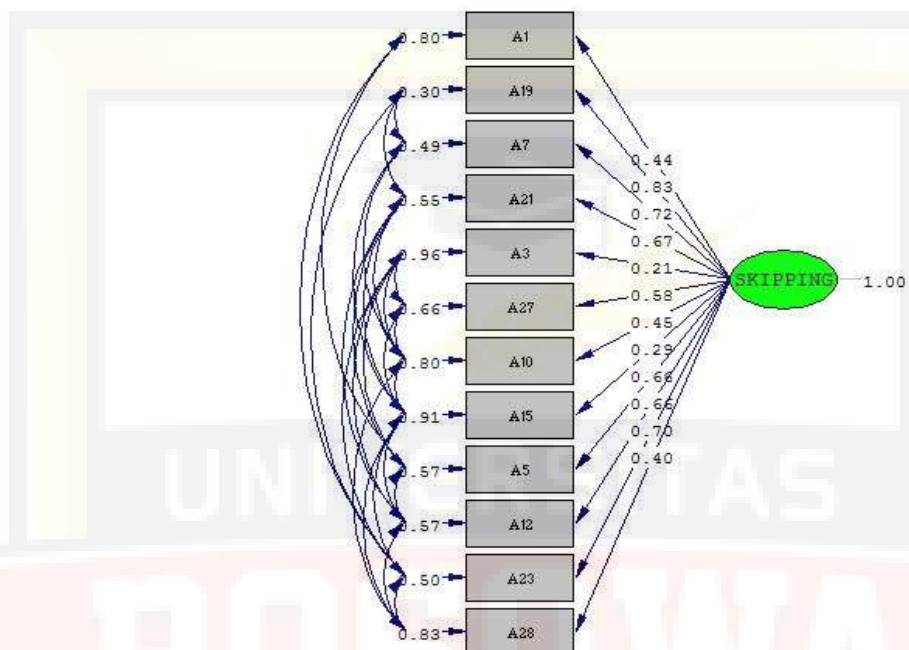
T = Tidak Esensial



LAMPIRAN 4
HASIL UJI VALIDITAS KONSTRUK

SKALA PROKRASTINASI AKADEMIK

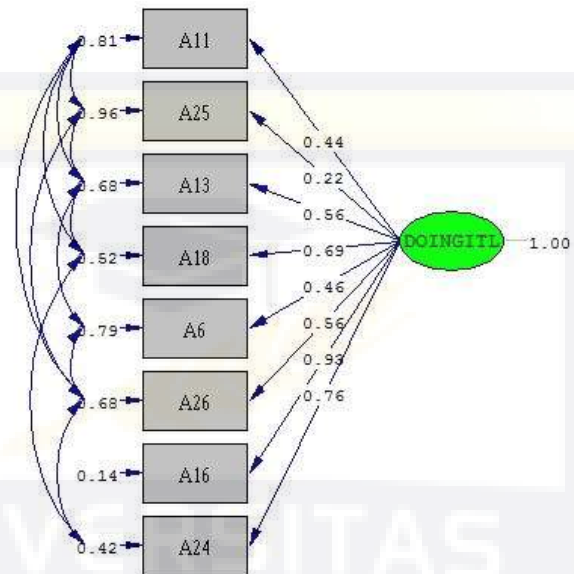
Aspek *Skipping It*



Chi-Square=39.43, df=28, P-value=0.07420, RMSEA=0.032

Aitem	Factor Loading	Error	T-Value	Factor Skor	Keterangan
1	0.44	0.05	9,10	0,03	Valid
19	0.83	0.05	17,33	0,53	Valid
7	0.72	0.05	15,55	0,21	Valid
21	0.67	0.05	13,61	0,35	Valid
3	0.21	0.05	4,22	0,02	Valid
27	0.58	0.05	12,53	-0,02	Valid
10	0.45	0.05	9,11	-0,07	Valid
15	0.29	0.05	5,37	-0,15	Valid
5	0.66	0.05	13,99	0,07	Valid
12	0.66	0.05	14,12	0,08	Valid
23	0.70	0.05	15,07	0,25	Valid
28	0.40	0.05	8,27	0,00	Valid

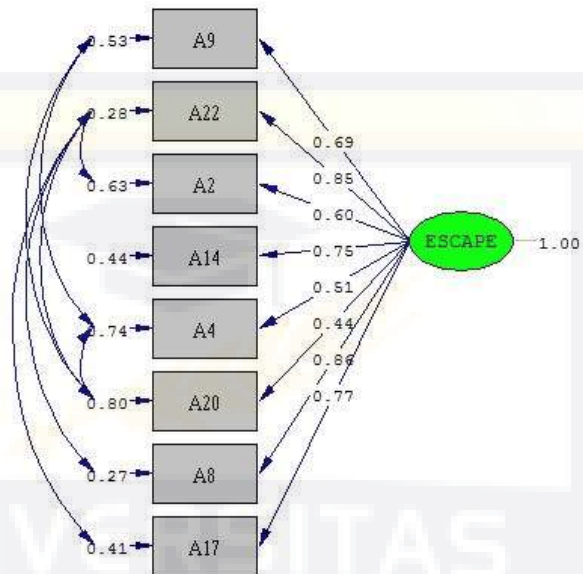
Aspek Doing It Last



Chi-Square=10.93, df=9, P-value=0.28068, RMSEA=0.023

Aitem	Factor Loading	Error	T-Value	Factor Skor	Keterangan
11	0.44	0.05	8,74	0,02	Valid
25	0.22	0.05	4,26	0,00	Valid
13	0.56	0.06	11,48	0,07	Valid
18	0.69	0.05	14,60	0,07	Valid
6	0.46	0.05	9,10	0,06	Valid
26	0.56	0.05	11,36	0,03	Valid
16	0.93	0.04	21,41	0,69	Valid
24	0.76	0.05	16,59	0,15	Valid

Aspek Escape

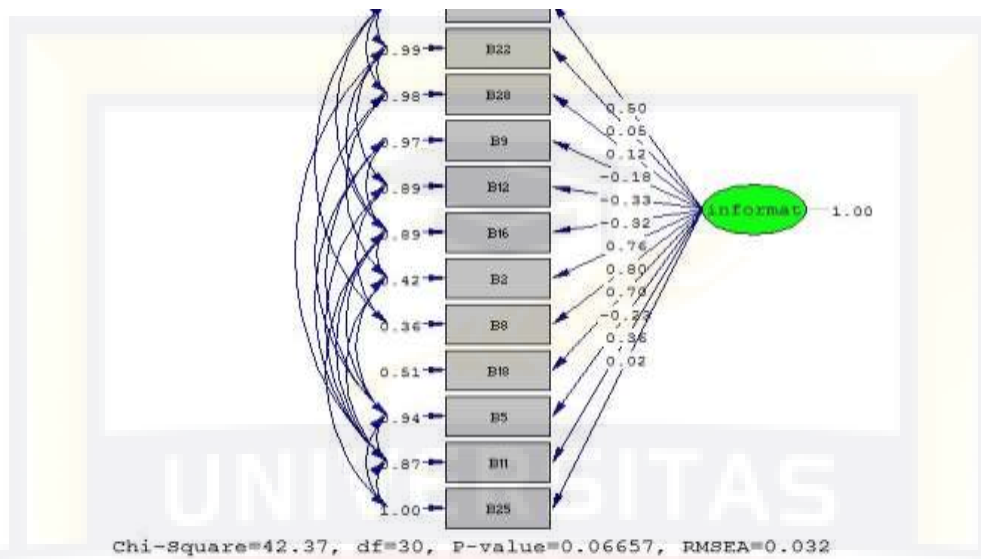


Chi-Square=14.06, df=13, P-value=0.36975, RMSEA=0.014

Aitem	Factor loading	Error	T-Value	Factor Skor	Keterangan
9	0.69	0.04	15,29	0,02	Valid
22	0.85	0.05	18,01	0,52	Valid
2	0.60	0.05	12,58	0,12	Valid
14	0.75	0.04	17,04	0,00	Valid
4	0.51	0.05	10,85	0,03	Valid
20	0.44	0.05	8,74	-0,09	Valid
8	0.86	0.04	20,10	0,43	Valid
17	0.77	0.04	17,18	0,17	Valid

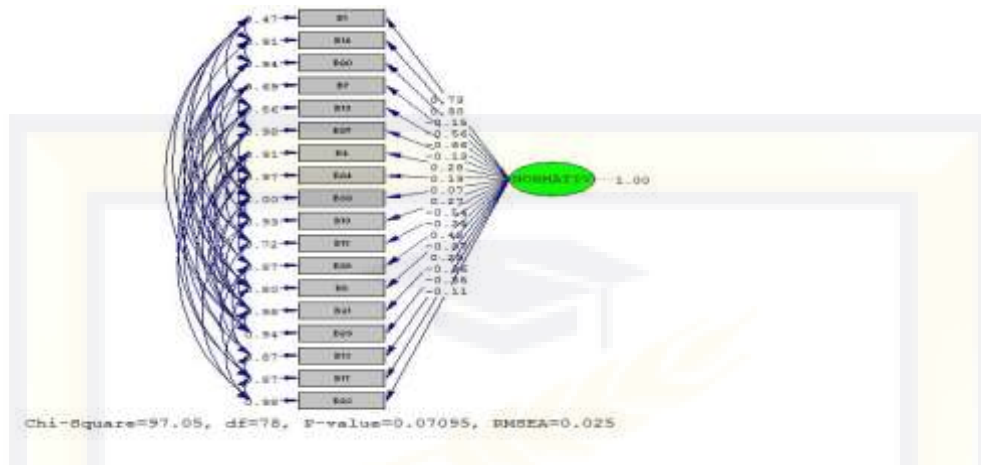
SKALA KONFORMITAS

Aspek *Informational Influence*



Aitem	Faktor Loading	Error	T-Value	Faktor Skor	Keterangan
3	0.50	0.05	9.34	0,22	Valid
22	0.05	0.05	0.94	-0,07	Tidak valid
28	0.12	0.06	2.16	0,04	Valid
9	-0.18	0.05	-3.31	0,00	Tidak valid
12	-0.33	0.05	-6.13	-0,01	Tidak valid
19	-0.32	0.06	-5.68	-0,18	Tidak valid
2	0.76	0.05	16.19	0,32	Valid
8	0.80	0.05	17.19	0,36	Valid
18	0.70	0.05	15.08	0,17	Valid
5	-0.23	0.06	-4.23	-0,10	Tidak valid
11	0.36	0.05	6.65	0,10	valid
12	0.02	0.05	0.32	0,03	Tidak valid

Aspek Normative Influence



Aitem	Factor loading	Error	T-Value	Factor Skor	Keterangan
1	0.73	0.06	12.91	0.54	Valid
14	0.30	0.06	5.38	-0.59	Valid
20	-0.15	0.05	-2.84	-0.15	Tidak valid
7	-0.56	0.05	-11.59	-0.04	Tidak valid
19	-0.66	0.06	-11.81	-0.36	Tidak valid
27	-0.13	-0.05	-2.39	0.10	Tidak valid
4	0.28	0.05	5.41	-0.04	Valid
24	0.19	0.06	3.27	0.09	Valid
30	0.07	0.05	1.33	-0.03	Tidak valid
10	0.27	0.05	4.97	0.15	Valid
15	-0.54	0.05	-9.95	-0.21	Tidak valid
26	-0.34	0.06	-5.92	-0.27	Tidak valid
6	0.42	0.05	7.96	0.20	Valid
21	-0.07	0.06	-1.22	0.10	Tidak valid
29	0.25	0.06	4.56	0.04	Valid
13	-0.36	0.06	-6.48	0.04	Tidak valid
17	-0.35	0.05	-6.58	-0.09	Tidak valid
23	-0.11	0.05	-2.20	-0.03	Tidak valid



LAMPIRAN 5
OUTPUT HASIL UJI RELIABILITAS

SKALA PROKRASTINASI AKADEMIK

Reliability Analysis

Scale Reliability Statistics

	mean	sd	Cronbach's α
scale	1.383	0.455	0.923

Note. Of the observations, 400 were used, 0 were excluded listwise, and 400 were provided.

SKALA KONFORMITAS

Reliability Analysis

Scale Reliability Statistics

	mean	sd	Cronbach's α
scale	0.998	0.693	0.684

Note. Of the observations, 400 were used, 1 were excluded listwise, and 400 were provided.

BOSOWA





LAMPIRAN 6
OUTPUT HASIL UJI NORMALITAS

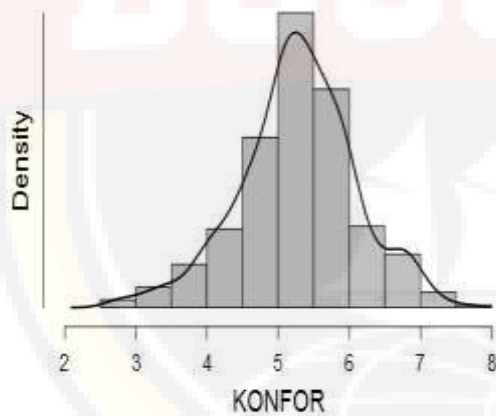
Descriptive Statistics

	KONFOR PROKRAS	
Valid	388	388
Missing	0	0
Mean	5.274	8.491
Median	5.270	8.420
Std. Deviation	0.8208	1.857
Skewness	-0.2146	-0.08746
Std. Error of Skewness	0.1239	0.1239
Kurtosis	0.4578	-0.05822
Std. Error of Kurtosis	0.2471	0.2471
Minimum	2.710	3.660
Maximum	7.630	13.56

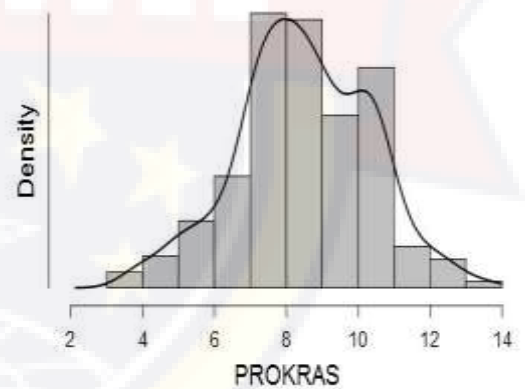
Plots

Distribution plots

KONFORMITAS



PROKRASINASI AKADEMIK





LAMPIRAN 7
OUTPUT HASIL UJI LINEARITAS

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
PROKRAS * KONFOR	388	100.0%	0	0.0%	388	100.0%

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			911.166	210	4.339	1.811	.000
PROKRAS * KONFOR	Between Groups	Linearity	44.014	1	44.014	18.371	.000
		Deviation from Linearity	867.152	209	4.149	1.732	.000
	Within Groups		424.059	177	2.396		
Total			1335.225	387			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
PROKRAS * KONFOR	.182	.033	.826	.682



LAMPIRAN 8
OUTPUT HASIL UJI HIPOTESIS

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	NORMATIVE, INFORMATIONAL ^b		Enter

a. Dependent Variable: PROKRAS

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.124 ^a	.015	.010	1.8478182

a. Predictors: (Constant), NORMATIVE, INFORMATIONAL

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	20.669	2	10.334	3.027	.050 ^b
Residual	1314.556	385	3.414		
Total	1335.225	387			

a. Dependent Variable: PROKRAS

b. Predictors: (Constant), NORMATIVE, INFORMATIONAL

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	4.592	.192		23.888	.000
PROKRAS AKADEMIK	.080	.022	.182	3.627	.000

a. Dependent Variable: KONFORMITAS

UJI HIPOTESIS DIMENSI KONFORMITAS

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	INFORMATIONAL ^b	.	Enter
2	NORMATIVE ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: PROKRASINASI AKADEMIK

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.112 ^a	.013	.010	1.8481360	.013	4.919	1	386	.027
2	.124 ^b	.015	.010	1.8478182	.003	1.133	1	385	.288

a. Predictors: (Constant), INFORMATIONAL

b. Predictors: (Constant), INFORMATIONAL, NORMATIVE

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.665	.665		11.532	.000
	INFORMATIONAL	.361	.162	.113	2.235	.026
	NORMATIVE	-.218	.205	-.054	-1.064	.288

a. Dependent Variable: PROKRAS